

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD NEGERI 6
SENGKAE KECAMATAN BUNGORO KABUPATEN PANGKEP**



MILIK PERPUSTAKAAN
UNISMUH MAKASSAR

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
LEMBAGA PERPUSTAKAAN & PENERBITAN

Tgl. terima : 07/06/2022
Nomor surat :
Jumlah : 1 ep
H. d. : Smb. Alumni
No. Klasifikasi : P/0106/AGSD/224
FAC
P^o

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mengikuti Seminar Hasil
Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*

OLEH

NUR FIRDHA CAHYANI FACHDAR

105401115017

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2022**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas Nama **Nur Firdha Cahyani Fachdar**, NIM **105401115017** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 825 Tahun 1443 H/2022 M pada tanggal 18 Rajab 1443 H/ 19 Februari 2022 M, sebagai salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Sabtu 19 Februari 2022.

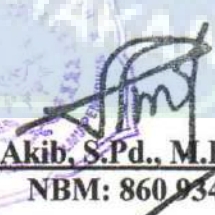
Makassar, 18 Rajab 1443 H

19 Februari 2022 M

Panitia Ujian

- | | | |
|-------------------------|---|---------|
| 1. Pengawas Umum | : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. | (.....) |
| 2. Ketua | : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. | (.....) |
| 3. Sekretaris | : Dr. Baharullah, M.Pd. | (.....) |
| 4. Penguji | : 1. Nasrah, S.Si., M.Pd | (.....) |
| | 2. Hamdana Hadaming, S.Pd., M.Si. | (.....) |
| | 3. Andi Ardhila Wahyudi, S.Pd., M.Si | (.....) |
| | 4. Amri Amal, S.Pd., M.Pd | (.....) |

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : **Nur Firdha Cahyani Fachdar**

NIM : **105401115017**

Jurusan : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 19 Februari 2022

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Evi Ristiana, M.Pd.


Nasrah, S.Si., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd. Ph.D.
NBM. 860 934


Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148 913



**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132. Fax. (0411)

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Nur Firdha Cahyani Fachdar**

Nim : 10540 11150 17

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil IPA Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan hasil ciplakan atau buatan oleh orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Januari 2022

Yang Membuat Permohonan

Nur Firdha Cahyani Fachdar

NIM : 10540 11150 17



**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132. Fax. (0411)

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Nur Firdha Cahyani Fachdar**
Nim : 10540 11150 17
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil IPA Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi,
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan selalu melakukan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2 dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian Perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran

Makassar, Januari 2022

Yang Membuat Perjanjian

Nur Firdha Cahyani Fachdar

NIM : 10540 11150 17

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Sukses gagalnya seseorang tidak ditentukan dari kaya atau miskinnya. Tapi, ditentukan dari seberapa besar usaha dan ketekunannya dalam berproses.

*Setiap usaha keras dan kesabaran
Akan membuahkan hasil
Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu
Ada kemudahan (Q.S Ash-Sharh' 94:5)*

*Kupersembahkan karya ini buat:
Kedua orang tuaku, alm. Kak Indah saudaraku, ummi dan dato,
Guru-guruku dan sahabatku, dan orang-orang yang hebat
Yang selalu ada memberikan doa dan dukungan
Karena tanpa kalian semua tidak dapat terwujud.*

ABSTRAK

Nur Firdha Cahyani Fachdar. 2022. *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep* . Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing 1 Evi Ristiana dan pembimbing Nasrah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif atau eksperimen dengan desain *quasi experimental design*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V dan sampel penelitian ini adalah siswa kelas V A dan siswa kelas V B SD Negeri 6 Sengkae yang berjumlah 25 orang siswa. . Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah *pretest*, *posttest*, dokumentasi dan lembar observasi, wawancara. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan tes (*pretest* dan *posttest*). Setelah data dikumpulkan kemudian pengolahannya dilakukan dengan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial berbantuan sistem SPSS versi 22.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif sebelum menggunakan video pembelajaran interaktif rata-rata skor hasil posttest kelas kontrol 74 dan setelah menggunakan video pembelajaran interaktif rata-rata skor hasil posttest kelas eksperimen 83,69. Diketahui bahwa skor hasil posttest eksperimen \geq skor hasil posttest kelas kontrol dan nalisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji *Independent sampel t test*, setelah diperoleh t_{hitung} 2,403 t_{tabel} 2,069 maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 2,403 $>$ 2,069 dan nisig (2-tailed) $<$ 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan nilai analisis statistik deskriptif dan inferensial yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep

Kata Kunci: *Video Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah swt, berkat rahmat kesehatan dan kesempatan yang diberikan kepada penulis, salam dan shalawat kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan seluruh umat muslim yang tetap istiqamah pada ajarannya. Pada kesempatan kali ini penulis mendapat nikmat yang luar biasa sehingga mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep”.

Dalam penyusunan skripsi ini, tidak sedikit mengalami hambatan, akan tetapi atas berkat pertolongan sang khalik Allah SWT penulis dapat menyelesaikannya dengan baik. Dengan kerendahan hati, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna baik dari redaksi kalimat maupun sistematika penulisannya, karena segala keterbatasan kemampuan yang dimiliki peneliti. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Berkat bimbingan dan arahan dari berbagai pihak skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibunda Darwia, Ayahanda Fachruddin Rahman serta Umni dan Dato sebagai wali yang membesarkan serta memberikan motivasi dan doa kepada penulis.

2. Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. rektor Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberi peluang untuk mengikuti proses perkuliahan pada Program Studi Guru Sekolah Dasar.
3. Bapak Erwin Akib , S.Pd.,M.Pd.,Ph.D selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin sehingga penelitian ini dapat terlaksana.
4. Bapak Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. selaku ketua prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang penuh perhatian dalam membimbing dan memfasilitasi selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi.
5. Ibu Dr. Evi Ristiana, M.Pd selaku Pembimbing I yang dengan ikhlas, sabar, dan tulus memberi arahan serta saran yang bermanfaat bagi peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini..
6. Ibu Nasrah, S.Si.,M.Pd. selaku Pembimbing II yang dengan ikhlas, sabar, dan tulus memberi arahan serta saran yang bermanfaat bagi peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
7. Dosen-dosen Universitas Muhammadiyah Makassar khususnya program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan pembimbingan selama perkuliahan sehingga penulis dapat sampai pada tahap ini.
8. Ibu Nurlia, S.Pd. Kepala Sekolah SD Negeri 6 Sengkae dan Ibu Nurlaela, S.Pd wali kelas V, yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti untuk melaksanakan observasi, Staf tata usaha yang telah membimbing dan memfasilitasi selama proses penelitian.

9. Teristimewa, adik-adikku, sahabatku Dewi dan Indrhy, dan teman seperjuangan Haslinda Amelia Putri, Ulfi Yulivia C, Nurhandayani , Darmawati Saleh dan teman-teman kelas E PGSD 2017 yang senantiasa menemani dan menyemangati dalam penyusunan skripsi ini.
10. Rekan asisten LAB dan kepada semua pihak yang tak sempat disebutkan namanya atas bantuan dan bimbingannya, semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan ganjaran pahala yang setimpal.

Penulis hanya mampu berdo'a semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan balasan terbaiknya serta nikmat sehat. Penulis menyadari bahwa masih banyak sekali kekurangan dikarenakan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi pendidikan.

Makassar, 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Peneltian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Pustaka.....	7
1. Pembelajaran IPA di SD.....	7
2. Video Pembelajaran Interaktif.....	10
3. Hasil Belajar IPA.....	16
4. Hasil Penelitian yang Relevan	19
B. Kerangka Pikir.....	22
C. Hipotesis Penelitian.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Rancangan Penelitian	26
B. Populasi dan Sampel.....	27

C. Defenisi Operasional Variabel.....	28
D. Instrumen Penelitian.....	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
F. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Hasil Penelitian.....	35
1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif.....	35
a. Distribusi frekuensi hasil belajar siswa.....	37
2. Hasil Analisis Statistik Inferensial.....	43
a. Uji Normalitas.....	43
b. Uji Homogenitas.....	44
c. Uji Hipotesis.....	44
B. Pembahasan.....	45
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	48
A. Simpulan.....	48
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Indikator Kognitif Hasil Belajar IPA	18
3.1 Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design	26
3.2 Populasi Penelitian SD Negeri 6 Sengkae	27
3.3 Sampel Penelitian SD Negeri 6 Sengkae	28
3.4 Standar Ketuntasan Hasil Belajar IPA	32
3.5 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar (KKM)	32
4.1 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Kelas Va SD Negeri 6 Sengkae (Eksperimen)	36
4.2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Va SD Negeri 6 Sengkae (Pretest)	37
4.3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Va SD Negeri 6 Sengkae (Posttest).....	38
4.4 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Kelas Vb SD Negeri 6 Sengkae (Kontrol)	39
4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Vb SD Negeri 6 Sengkae (Pretest)	40
4.6 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Vb SD Negeri 6 Sengkae (Posttest).....	42
4.7 Uji Homogenitas	44
4.8 Hasil Uji Independent T Test	44

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir 24



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan pada saat ini khususnya dalam dunia pendidikan dituntut untuk bisa mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Sehingga pendidikan berperan sangat penting dalam menentukan kondisi suatu bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mengembangkan potensi siswa.. Pendidikan di sekolah merupakan upaya pengembangan sumber daya manusia untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 pasal 1 menyebutkan :

“Pendidikan merupakan usaha yang direncanakan untuk mewujudkan proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi siswa agar memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, serta keterampilan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Tujuan pendidikan Nasional akan tercapai apabila kerjasama yang baik antara pemerintah, masyarakat, dan pelaku Pendidikan. Menurut Trianto (2012: 4) mengatakan bahwa guna mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional, tentu memerlukan keterlibatan berbagai unsur pembelajaran, seperti: guru, kurikulum, media pembelajaran, dan pendekatan pembelajaran agar proses pembelajaran berlangsung optimal mencapai tujuan pembelajaran.

Pada pendidikan terdapat proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran itu dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain faktor guru, faktor peserta didik, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan. Faktor-faktor itulah yang mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi dimana antara guru dan peserta didik saling bertukar pikiran atau informasi seperti ide, pengalaman, pengetahuan, keterampilan maupun yang lainnya.

Pendidikan dengan memanfaatkan teknologi akan mempermudah proses pembelajaran. Dengan kemajuan perkembangan teknologi, materi yang sekiranya tidak bisa dihadirkan kedalam kelas kini dapat dengan mudah disajikan kepada peserta didik. Menurut Budiman (2017:76) menyatakan tuntutan global menuntut dunia pendidikan agar selalu melakukan pembaharuan dan perkembangan yang mengikuti arus globalisasi, dengan era globalisasi yang semakin pesat tentunya diharapkan mutu pendidikan di Indonesia harus semakin maju dari segi proses pembelajaran, dengan peningkatan mutu pendidikan yang mengarah sesuai dengan kemajuan jaman tentunya akan berpengaruh terhadap proses dan hasil yang di harapkan.

Video merupakan salah satu bentuk media pembelajaran audio-visual yang sangat efektif untuk menunjang proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individu maupun kelompok. Video merupakan media audio visual yang sudah beredar di masyarakat dan banyak diminati oleh anak-anak sekolah dasar, mulai dari jenis video hiburan, pengetahuan, informasi, musik, dan cerita-cerita bersejarah bisa disaksikan dengan mudah. Menurut Arsyad (2014:29) salah satu

manfaat penggunaan media dalam proses mengajar adalah untuk memperjelas penyajian informasi atau materi yang akan diberikan kepada siswa sehingga dapat memperlancar proses mengajar dan meningkatkan hasil belajar kognitif.

Video pembelajaran memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara bersamaan. Peranan video tersebut, bertambahnya pengetahuan anak sehingga memerlukan pengamatan yang lebih mendalam terutama mengingat kelebihan dari video, mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, pesan yang disampaikan cepat dan mudah, mengembangkan pikiran dan pendapat siswa, serta mengembangkan imajinasi peserta didik.

Media pembelajaran video interaktif bisa digunakan sebagai media dalam perangkat pembelajaran, seperti pada pembelajaran IPA yang diharapkan dapat memberikan timbal balik siswa dengan media sehingga meningkatkan hasil belajar siswa, dan mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Apalagi di masa seperti ini tentunya guru harus menguasai cara mengajar online yang kreatif untuk mengasah keterampilannya. Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan memberikan media pembelajaran video. Tentunya dengan kualitas belajar yang membuat para siswa mudah memahami materi pelajaran yang diajarkan terlebih lagi dalam pembelajaran IPA.

Ilmu pengetahuan Alam (IPA) atau Sains adalah suatu mata pelajaran yang harus ada pada sistem pendidikan di Indonesia. IPA mengajarkan siswa memahami fenomena-fenomena alam di lingkungannya. Pembelajaran IPA di Sekolah merupakan sarana yang dapat mengembangkan analisis, kritis, dan teliti. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran IPA berorientasi pada materi alam,

tumbuhan, dan makhluk hidup lainnya. Selain itu IPA juga mempelajari selain makhluk hidup sebagaimana hakikat IPA adalah IPA sebagai produk, IPA sebagai sikap, dan IPA sebagai proses.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 11 Januari 2021 di SD Negeri 6 Sengkae Pembelajaran IPA di SD Negeri 6 Sengkae peneliti menemukan beberapa faktor permasalahan: Pertama, faktor guru yang memberikan materi sekedar informasi berupa buku paket dan tidak ada media konkrit yang dapat membantu siswa untuk memperjelas materi terutama yang dibutuhkan siswa berupa gambar-gambar organ pencernaan pada manusia. Sehingga yang sering dilakukan gurunya hanyalah pemberian tugas di grup *Whatsapp* dengan memfoto tugas di buku paket dan materinya kemudian dibagikan dalam grup *Whatsapp*. Kedua faktor siswa ialah kurangnya minat dan motivasi belajar sehingga mendapatkan hasil belajar di bawah rata-rata Ketiga, faktor Proses Belajar Mengajar (PBM) yang berlangsung kurang menarik perhatian siswa sehingga kurang efektifnya proses belajar mengajar

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru, beberapa siswa masih menganggap pembelajaran IPA merupakan suatu mata pelajaran dengan materi yang cukup banyak serta sulit memahami gambar yang tersaji di buku teks sehingga peserta didik malas belajar solusi agar materi yang disampaikan dapat membuat siswa berpikir dan belajar konkrit bukan membuat siswa hanya mengenal teori dan berangan-angan. Peneliti berharap mata pelajaran IPA dapat diterapkan dengan video pembelajaran interaktif. Video pembelajaran tersebut berisi gambar-gambar organ pencernaan pada manusia dan disajikan secara

menarik agar siswa dapat belajar secara menyenangkan dan meningkatkan minat belajar serta memperoleh pengalamannya sendiri.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian untuk membantu siswa memahami organ pencernaan pada manusia dan membantu guru memilih media yang tepat dalam pembelajaran. Berdasarkan pemahaman yang peneliti harapkan, maka penulis mengangkat judul **“Pengaruh Penggunaan Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana gambaran penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa Kelas V SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep?
2. Apakah penggunaan video pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa Kelas V SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep?

C. Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan video interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa Kelas V SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro

Kabupaten Pangkep.

2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan video interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa Kelas V SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya pendidikan di sekolah dasar, yakni memberikan sumbangan tentang penggunaan video interaktif pada mata pelajaran IPA untuk membantu memahami organ pencernaan pada manusia.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat, yaitu:

a. Bagi Siswa

Bagi siswa, lebih tertarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran karena adanya penayangan video. Upaya ini dapat memberikan suasana belajar yang lebih kondusif dan inovatif sehingga pembelajaran tidak monoton dan mengembangkan pemahaman organ pencernaan pada manusia.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan tentang media yang tepat digunakan guru dalam mengoptimalkan penggunaan media khususnya dalam memahami organ pencernaan pada manusia.

c. Bagi Sekolah

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

d. Bagi Peneliti

Memberikan referensi tentang media pembelajaran berbasis video interaktif sehingga dapat menambah pengetahuan dalam proses pembelajaran dengan membuat pembelajaran yang menarik, menyenangkan, berkesan dan dapat menjadikan peneliti menjadi guru yang profesional.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran IPA di SD

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Secara umum pembelajaran merupakan suatu proses interaksi dua arah yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Menurut Permendikbud nomor 103 tahun 2014 pembelajaran adalah proses interaksi antarpeserta didik, antara peserta didik dengan tenaga pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Sugihartono (2012: 81) menyatakan pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal.

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Pelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta pengembangan pengetahuan lebih lanjut untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ilmu pengetahuan alam merupakan suatu kebutuhan yang

dicari manusia karena memberikan suatu cara berpikir sebagai struktur pengetahuan yang utuh. Secara khusus IPA menggunakan suatu pendekatan empiris untuk mencari penjelasan alami tentang fenomena alam semesta yang diamati. Menurut Wayan (2016: 826) Pembelajaran IPA di sekolah dasar memberikan peranan penting dalam pembelajaran IPA di jenjang-jenjang berikutnya sebab pengetahuan awal siswa sangat berpengaruh pada minat dan kecenderungan siswa untuk belajar IPA.

Pembelajaran IPA tidak hanya mengajarkan penguasaan fakta, konsep dan prinsip tentang alam tetapi juga mengajarkan metode memecahkan masalah, melatih kemampuan berpikir kritis dan mengambil kesimpulan melatih bersikap objektif, bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain.. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik. Mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. Salah satu masalah yang dihadapi di dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya proses pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan oleh guru di sekolah.

Kondisi ini juga menimpa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Sehingga model pembelajaran yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar adalah model pembelajaran yang menyesuaikan situasi belajar siswa dengan situasi kehidupan nyata di masyarakat. Siswa diberi kesempatan untuk menggunakan alat-alat dan media belajar yang ada dilingkungannya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Nupita, E. (2013) pendidikan IPA di sekolah dasar diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam

sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran IPA harus menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung oleh peserta didik untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar, yang pada akhirnya mereka menemukan sendiri konsep materi pelajaran yang sedang dipelajarinya. Selain itu pembelajaran IPA diarahkan untuk memberi pengalaman langsung sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam untuk alam sekitar.

Pembelajaran IPA di SD memiliki tiga komponen utama yaitu: (1) Proses Ilmiah, misalnya mengamati, mengklasifikasi, memprediksi, merancang, dan melaksanakan eksperimen. (2) Produk Ilmiah, misalnya prinsip, konsep, hukum dan teori. (3) Sikap Ilmiah, misalnya rasa ingin tahu, hati-hati, objektif dan jujur. Sikap dalam pembelajaran IPA yang dimaksud ialah sikap ilmiah. Jadi, dengan pembelajaran IPA di sekolah dasar di harapkan dapat menumbuhkan sikap seperti seorang ilmuwan.

Menurut Hisbullah dan Nurhayati Selvi (2018 : 5) menyatakan bahwa proses pembelajaran IPA di sekolah menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Hal ini disebabkan karena IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Di tingkat SD/MI diharapkan pembelajaran IPA ada penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk

merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan Kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.

Contoh kegiatan proses ilmiah yang bisa dilakukan siswa SD misalnya mengamati, mengklasifikasi, memprediksi, merancang, dan melaksanakan eksperimen. Dalam melatih keterampilan-keterampilan proses dasar IPA dan sikap ilmiah, diperlukan suatu pembelajaran yang tidak hanya siswa berperan sebagai penerima namun siswa harus mengalami sendiri pengalamannya dalam memahami ilmu tersebut, sehingga pada akhirnya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa, selain itu pembelajaran IPA juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa melalui permasalahan-permasalahan yang ada dalam kehidupan siswa.

Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran IPA yang dilakukan dengan mengangkat permasalahan dalam dunia nyata yang dialami oleh anak akan lebih menarik, sehingga anak dilibatkan secara aktif dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya. Pembelajaran IPA dapat dilakukan dengan penyelidikan sederhana dan bukan hafalan sehingga memberikan pengalaman langsung melalui kegiatan pengamatan, diskusi dan penyelidikan sederhana untuk menumbuhkan sikap ilmiah siswa.

2. Video Pembelajaran Interaktif

Video secara etimologi berasal dari kata *vidi* dan *visum* yang berarti mengamati, memahami, melihat atau mempunyai daya penglihatan. Video dapat diartikan dengan : (1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi;

(2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Video pembelajaran adalah video yang sengaja dibuat atau didesain untuk pembelajaran. Daryanto (2015:86) video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu.

Perkembangan teknologi digital yang terjadi saat ini telah memungkinkan pengguna media video dapat menikmati tayangan video dimana saja. Hal ini disebabkan program video dapat diintegrasikan ke dalam perangkat keras atau hardware yang bersifat portable. Menurut Munir (2013) video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik sehingga tayangan video tampak seperti gambar yang bergerak. Istilah video pembelajaran interaktif sendiri merujuk pada video yang dirancang atau digunakan untuk kegiatan pembelajaran, seperti merangsang sikap, menayangkan suatu tempat secara virtual dan realistik, meningkatkan pengetahuan, melatih keterampilan, dan sebagainya. Dengan demikian, video dapat dikatakan mampu membelajarkan berbagai jenis topik pelajaran, baik yang bersifat kognitif, afektif dan psikomotorik.

Peranan video dalam konteks bertambahnya pengetahuan anak memerlukan pengetahuan yang lebih mendalam terutama pengaruh-pengaruh yang ditimbulkannya, mengingat kelebihan dari video, mengatasi keterbatasan

jarak dan waktu, mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu dalam waktu singkat, pesan yang disampaikan cepat dan mudah di singkat, mengembangkan pikiran dan pendapat siswa, dan mengembangkan imajinasi peserta didik. Menurut Arif, dkk (2019) media video pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan akan membuat proses belajar mengajar dapat berjalan menyenangkan. Proses belajar mengajar yang menyenangkan akan meningkatkan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Batubara (2020:163) penggunaan video pembelajaran juga memberikan dampak positif bagi pengajar, yaitu: (a) melatih kreatifitas pendidik, (b) membantu pengajar dalam memvisualisasikan materi pelajaran kepada siswa, (c) memperkaya bahan pengajar, (d) meningkatkan personal branding pengajar sebagai pembuat video (*content creator*), (e) menambah hak cipta pengajar, dan (f) menambah penghasilan pendidik dari hasil pembuatan video.

IPA merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang alam semesta dan isinya, pada umumnya membutuhkan media konkret dalam penyampaian materinya. Namun, tidak semua materi dalam IPA dapat disampaikan menggunakan media konkret, contohnya adalah proses pencernaan pada manusia. Guru perlu berupaya untuk menyampaikan materi tersebut dengan menarik dan efektif, salah satu alternatifnya adalah menggunakan media video pembelajaran interaktif. Menurut Molenda, sebagaimana dikutip oleh Adisusilo (2010:7) menjelaskan pengertian video interaktif adalah video yang digabungkan dengan computer sehingga siswa tidak saja mendengar dan melihat gambar-gambar tetapi siswa juga dapat menanggapi/meresponna secara aktif dalam proses

pembelajaran. Sedangkan Menurut Intan (2021:21) video pembelajaran interaktif merupakan suatu alat bantu dalam bentuk audio-visual yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam melibatkan peserta didik secara langsung di dalam proses pembelajaran bertujuan merangsang peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri.

Video pembelajaran interaktif menyediakan materi-materi dengan ilustrasi visual dan audio sehingga diharapkan untuk lebih mudah dipahami. Media video pembelajaran interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk gambar dan suara, serta dapat menampilkan suatu objek yang tidak dapat diamati langsung oleh indera manusia. Oleh karena itu, peneliti memilih media video dalam penelitian ini.

Video pembelajaran interaktif sangatlah tepat jika digunakan dalam pembelajaran sains terutama pada materi organ pencernaan manusia. Namun hal itu masih jarang dilirik oleh para guru mengingat penggunaan video pembelajaran membutuhkan alat bantu lain seperti laptop dan proyektor yang menjadi kendala, baik dari pihak sekolah yang belum memiliki maupun dari kemampuan guru dalam membuat video dan mencari video di internet serta mengoperasikannya untuk diberikan kepada siswa.

Untuk membuat video dalam rangka pembelajaran, tentunya berbeda dengan pembuatan video untuk keperluan pribadi. Menurut Daryanto (2013: 104-

106) menjelaskan langkah-langkah pembuatan video untuk pembelajaran adalah sebagai berikut.

(1) Menentukan Ide

Ide yang baik, biasanya timbul dari adanya masalah. Masalah dapat dirumuskan sebagai kesenjangan antara kenyataan yang ada dengan apa yang diharapkan.

(2) Merumuskan Tujuan

Rumusan tujuan yang dimaksud di sini adalah rumusan mengenai kompetensi seperti apa yang diharapkan oleh kita, sehingga setelah menonton program video siswa benar-benar menguasai kompetensi yang kita harapkan.

(3) Melakukan Survei (Mengumpulkan Bahan Materi)

Survei ini dilakukan dengan maksud untuk mengumpulkan informasi dan bahan-bahan yang dapat mendukung program video yang akan kita buat. Dalam langkah ini perlu melakukan konsultasi dengan ahli bidang studi tertentu.

(4) Membuat Garis Besar Isi

Bahan/Informasi/data/ yang sudah terkumpul melalui survei tentu harus berkaitan erat dengan tujuan yang sudah dirumuskan. Dengan kata lain, bahan-bahan yang akan disajikan melalui program video kita harus dapat mendukung tercapainya tujuan tadi. Untuk itu bahan-bahan tersebut harus disusun dalam bentuk *out-line* (garis besar). Tentunya dengan memperhatikan siapa sasaran kita,

bagaimana karakteristik mereka, kemampuan apa yang sudah dan belum dimiliki mereka. Dengan begitu dalam menyusun *out-line* ini kita sudah dapat memperkirakan materi mana yang perlu disampaikan secara rinci dan materi mana yang cukup disampaikan secara global saja.

(5) Membuat *Treatment*

Treatment adalah pengembangan lebih jauh dari sinopsis yang sudah kita susun sebelumnya. Berbeda dengan sinopsis yang penuturannya masih bersifat *literature*. *Treatment* disusun lebih mendekati rangkaian video. Rangkaian video lebih terlihat secara kronologis atau urutannya lebih terlihat secara jelas.

(6) Membuat *Story Board*

Story board sebaiknya dibuat lembar per lembar, dimana perlembarannya berisi satu *scene*. *Story board* ini di dalamnya memuat unsur-unsur visual maupun audio, juga istilah-istilah yang terdapat dalam video. Pada bagian visual kita gambarkan visualisasi berupa simbol komunikasi, baik berupa sketsa, grafis, verbal, atau gabungan semuanya. Pada bagian audio kita cantumkan narasi yang akan menyertai visualisasi tadi.

(7) Menulis Naskah

Naskah ini pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan *story board*. Bedanya adalah bahwa urutan penyajian visualisasi maupun audionya sudah pasti dan penuturannya sudah bersifat lebih rinci. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penulisan naskah, yaitu sebagai berikut.

- (a) Menggunakan gaya bahasa sehari-hari bukan gaya bahasa sastra.
- (b) Kalimat harus jelas, singkat dan informatif.
- (c) Menggunakan perbendaharaan kata yang sesuai dengan latar belakang audiens.

3. Hasil Belajar IPA

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Menurut Teni Nurrita (2018) hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku baik itu dalam aspek kognitif, afektif, atau psikomotorik yang didapatkan siswa setelah melakukan kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar ini biasanya digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan oleh gurunya.

Bloom dalam Husmah dkk (2017 : 24-25) mengemukakan hasil kajiannya bernama Taksonomi Bloom yang membagi tujuan pendidikan ke dalam tiga domain, yaitu: (1) *Cognitive Domain* (ranah kognitif) mencakup perilaku-perilaku menitikberatkan pada aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. (2) *Affective Domain* (ranah afeksi) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara menyesuaikan diri. (3) *Psychomotor Domain* (ranah psikomotorik) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang dan mengoperasikan mesin.

Menurut Ahmad Susanto (2019) mengatakan hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar mengajar. Kemampuan yang dimaksudkan adalah kemampuan yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya menurut Husamah (2018:20) mengemukakan bahwa hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan ini berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap biasa meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik setelah melakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA adalah segenap perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa dalam bidang sains/IPA sebagai hasil mengikuti proses pembelajaran IPA. Hasil belajar IPA pada penelitian ini dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari tes hasil belajar yang diadakan setelah selesai mengikuti program pembelajaran. Hasil belajar dapat dikatakan tuntas apabila telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh masing-masing guru mata pelajaran. Hasil belajar sering dipergunakan dalam arti yang sangat luas yakni untuk bermacam-macam aturan terdapat apa yang telah dicapai oleh murid, misalnya ulangan harian, tugas-tugas, tes lisan yang dilakukan selama pelajaran berlangsung, ulangan akhir semester dan sebagainya.

Pada penelitian ini, peneliti lebih memfokuskan pada hasil belajar kognitif. Untuk mengukur hasil belajar siswa guru perlu menyusun indikator yang berfungsi sebagai pengukur tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran yang

tersirat dalam kompetensi dasar. Berikut indikator hasil belajar ranah kognitif yang dikemukakan oleh Bloom dalam Ahmad dan Rahmi (2017:33)

Tabel 2.1 Indikator Kognitif Hasil Belajar IPA

Jenis Indikator	Indikator Penilaian
1. Pengetahuan (C1)	1. Dapat menyebutkan; 2. Dapat menjelaskan; 3. Dapat menunjukkan; 4. Dapat mengenal.
2. Pemahaman (C2)	1. Dapat menjelaskan; 2. Dapat mendefinisikan; 3. Dapat menyimpulkan; 4. Dapat merangkum.
3. Penerapan (C3)	1. Dapat memberikan contoh; 2. Dapat menerapkan; 3. Dapat menyusun; 4. Dapat memecahkan masalah.
4. Analisis (C4)	1. Dapat menganalisis; 2. Dapat memecahkan; 3. Dapat memilih-memilah; 4. Dapat menghubungkan.
5. Sintesis (C5)	1. Dapat menghubungkan; 2. Dapat mengkategorikan; 3. Dapat merumuskan;

	4. Dapat merencanakan.,
5. Evaluasi (C6)	1. Dapat menilai; 2. Dapat menyimpulkan; 3. Dapat menafsirkan; 4. Dapat membandingkan.

4. Hasil Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan bertujuan untuk membuktikan hasil penelitian saat ini. Adapun penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam penelitian adalah:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Thomas Adi Tri Nugroho (2015) mahasiswa Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Proses Belajar IPA Dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta Tahun ajaran 2014/2015. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Penggunaan video pembelajaran terhadap keterampilan proses IPA dan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015. Terdapat hubungan positif sangat kuat antara keterampilan proses IPA dengan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, hasil post-test keterampilan proses IPA kelas eksperimen yaitu 62,14, kelas kontrol yaitu 53,86 dan nilai thitung

4,155 > ttabel. Post-test hasil belajar IPA kelas eksperimen yaitu 80,00, kelas kontrol yaitu 70,86 dan nilai thitung 3,915 > ttabel. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran dengan kelas kontrol yang menggunakan media gambar. Hasil analisis korelasi diperoleh 0,945 kelas eksperimen dan 0,944 kelas kontrol. Artinya ada hubungan positif sangat kuat antara keterampilan proses dan hasil belajar IPA. Sehingga disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap keterampilan proses dan hasil belajar IPA, dan terdapat hubungan positif sangat kuat antara keterampilan proses dan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Nanang Sofiyullah (2015) mahasiswa Jurusan Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang (UNS) dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Materi dan Soal sebagai Suplemen untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Mata Pelajaran IPA. Video pembelajaran interaktif dipilih karena menurut kerucut pengalaman memiliki keunggulan dari beberapa media lain. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu termasuk kategori metode penelitian *research and development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan. Desain penelitian yang digunakan yaitu *quasi experimental design* dengan jenis *pretest and posttest control group design*. Rata-rata nilai peningkatan

penguasaan konsep kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam kriteria sedang. Selanjutnya setelah diketahui nilai thitung 2,38 kemudian dibandingkan dengan ttabel yang nilainya 1,68. Karena thitung lebih besar dari ttabel, sehingga dapat dinyatakan bahwa peningkatan penguasaan konsep kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis penelitian, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan penguasaan konsep mata pelajaran IPA.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Intan Diana Sari (2021), dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Hasil penelitian berdasarkan angket validasi ahli materi termasuk dalam kategori sangat layak dengan presentase 96%. Penilaian ahli media pada media pembelajaran video interaktif termasuk kategori sangat layak dengan presentase 91% dan penilaian ahli bahasa pada media pembelajaran video interaktif mendapat kategori sangat layak dengan presentase 88%. Pada uji coba skala besar di SDN 1 Sidomulyo yang diikuti 20 peserta didik diperoleh presentase 85% dengan skor 935 dan skor maksimal 1.100 dengan keterangan sangat menarik dan layak dijadikan media pembelajaran. Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang

relevan dengan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

B. Kerangka Pikir

Pembelajaran IPA yang masih menggunakan ceramah akan membuat siswa kurang termotivasi untuk mempelajarinya. Siswa juga akan kesulitan dalam memahami materi dan membayangkan ceramah dari guru tanpa melihat secara langsung, terutama pada materi organ pencernaan pada manusia. Kalau guru hanya berceramah dan mencatat buku yang ada maka siswa sudah jelas merasa bosan, kurang menarik pusat perhatian siswa dan pola pikir kreatif siswa tidak terbangun. Dari uraian tersebut menunjukkan bahwa masih perlu adanya pembaharuan dan perbaikan tersebut dapat memaksimalkan hasil belajar IPA pada siswa.

Upaya yang dapat ditempuh agar pembelajaran IPA menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga hasil belajar IPA optimal adalah dengan menggunakan video pembelajaran interaktif. Video pembelajaran adalah media audio visual yang dapat dilihat dan dapat didengar karena merupakan gabungan dari dua atau lebih media (gambar, suara, teks, dan video) yang dalam pengoperasiannya memerlukan alat bantu seperti komputer, laptop, LCD proyektor atau alat pendukung yang mampu memutar video pembelajaran. Kebosanan ini membuat rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Sehingga berpengaruh pada menurunnya pemahaman materi organ pencernaan pada manusia.

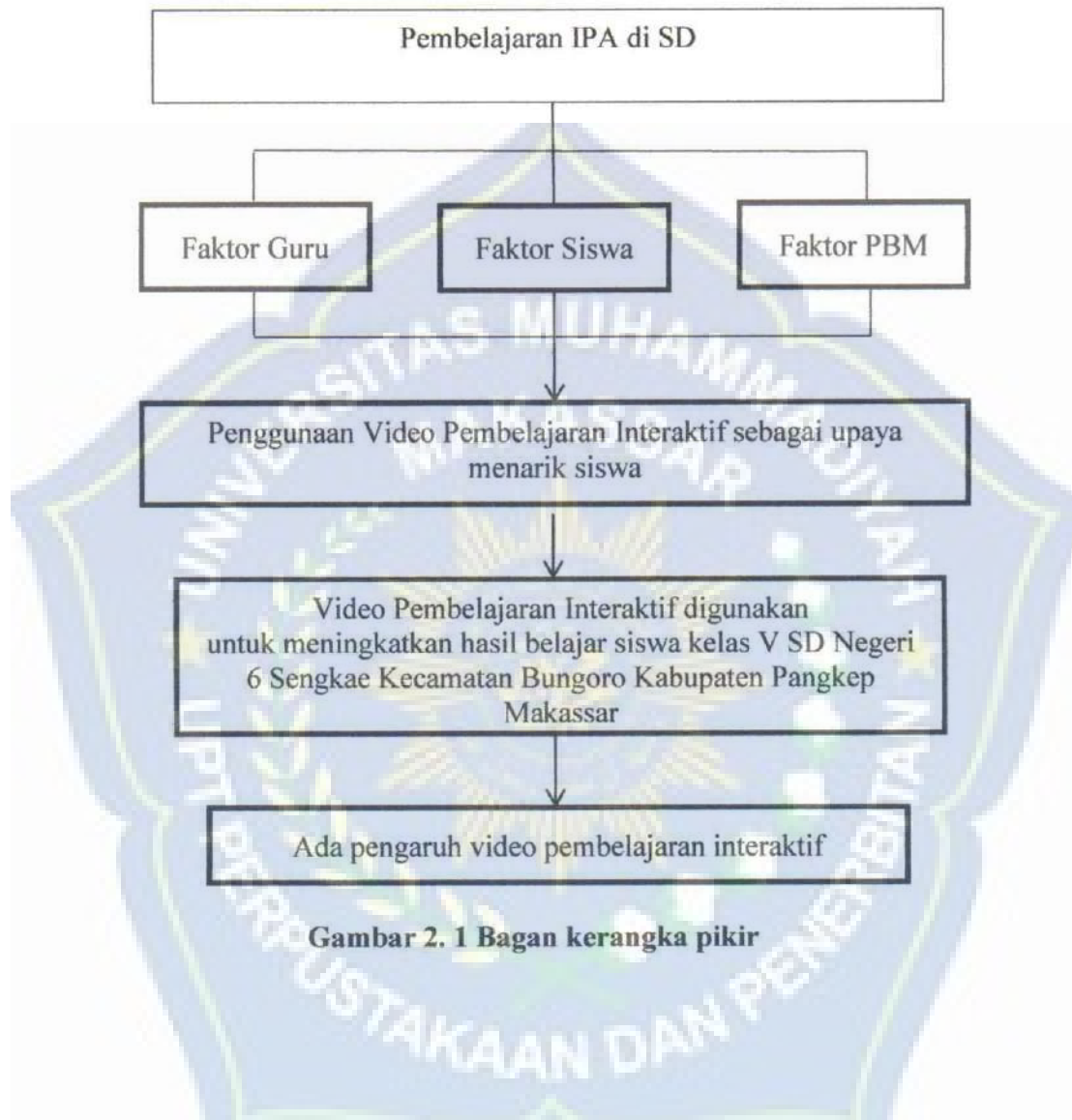
Penggunaan media video pembelajaran dalam materi organ pencernaan pada manusia dapat membantu siswa mengamati, melihat dan mengetahui bagaimana proses pencernaan pada manusia. Dengan menggunakan video pembelajaran siswa juga lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati dan mendemonstrasikan. Sehingga pada penelitian ini peneliti akan mengukur cara berpikir tingkat tinggi pada siswa SD Negeri 6 Sengkae dengan memberikan *Pretest* terlebih dahulu agar mengetahui bagaimana kemampuan murid sebelum diberikan perlakuan atau sebelum diterapkan video pembelajaran interaktif.

Pada penelitian ini akan menggunakan 1 kelas yakni yang dibagi menjadi 2 rombel pada SD Negeri 6 Sengkae . Kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen. Setelah diberikan perlakuan maka akan diberikan kembali tes yakni *Post-test* untuk mengetahui apakah video pembelajaran interaktif memberikan pengaruh terhadap organ pencernaan pada manusia pada siswa kelas VB, dan *post-test* juga tetap diberikan kepada kelas VA sebagai kelas kontrol agar peneliti lebih mudah membandingkan antara rombongan kelas yang diberikan perlakuan dan yang tidak diberikan perlakuan video pembelajaran, ini akan mempermudah peneliti mengetahui pengaruh video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA organ pencernaan pada manusia.

Berdasarkan uraian tersebut, perlu suatu media pembelajaran yang berbeda, menarik, kreatif dan interaktif serta mempunyai konsep belajar menarik agar murid mempunyai suasana belajar yang menyenangkan serta memudahkan murid memahami IPA. Dalam menggunakan video pembelajaran interaktif ada

langkah yang harus ditempuh. Pertama ialah observasi dengan pemberian pembelajaran IPA di SD kemudian ditemukan beberapa faktor diantaranya faktor guru, siswa dan proses belajar mengajar (PBM). Kedua, yakni solusi dari beberapa faktor dengan pemberian video pembelajaran interaktif.

Berdasarkan uraian tersebut kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.1 di bawah ini



Gambar 2. 1 Bagan kerangka pikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan yang diterima sementara yang masih memerlukan pengujian lebih lanjut, agar penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih terarah.

Berdasarkan dari kajian Pustaka dan kerangka pikir, maka hipotesis Penelitian pada penelitian ini yaitu “ada pengaruh penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep ”. Secara statistika, hipotesis ini dikatakan benar jika. $H_1 > H_0$.

Ket : H_1 = ada pengaruh; dan

H_0 = Tidak ada pengaruh



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian ini merupakan Eksperimen. Menurut Sugiyono (2018:122) penelitian eksperimen adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh terhadap perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Jenis penelitian ini yaitu *Quasi experimental design*, bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *True experimental design*.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent control group Design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dipilih secara random. Adapun model desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃		O ₄

(Sugiyono, 2019:138)

Keterangan :

- O₁ : *Pretest* pada kelas eksperimen
- O₃ : *Pretest* pada kelas kontrol
- X : *Treatment*, perlakuan berupa penerapan video pembelajaran.
- O₂ : *Posttest* pada kelas eksperimen
- O₄ : *Posttest* pada kelas kontrol

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas V SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep yang terdiri dari dua kelas, dengan jumlah siswa kelas VA 13 siswa dan kelas VB 12 siswa. Lebih jelas mengenai keadaan dan penyebaran populasi penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.2 Populasi Penelitian SD Negeri 6 Sengkae

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
V a (Kelas Eksperimen)	6	7	13
V b (Kelas Kontrol)	4	8	12
Jumlah	10	15	25

Sumber : Dokumentasi jumlah murid SD Negeri 6 Sengkae

2. Sampel

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel dengan menggunakan teknik Sampling Jenuh (penuh) atau sampling total. Menurut Sugiyono (2018:85) Sampling jenuh (penuh) ini adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Jadi pada

penelitian ini akan menggunakan semua siswa kelas V SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep.

Tabel 3.3 Jumlah Sampel Penelitian SD Negeri 6 Sengkae

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
V a (Kelas Eksperimen)	6	7	13
V b (Kelas Kontrol)	4	8	12
Jumlah	10	15	25

Sumber : Dokumentasi jumlah murid SD Negeri 6 Sengkae

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah membuat batasan definisi sesuai dengan judul penelitian. Adapun Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu:

- a. Variabel Independen (bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau penyebab berubahannya variabel terikat. Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini yaitu video pembelajaran interaktif.
- b. Variabel Dependen (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi dari adanya variabel bebas. Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPA.

D. Instrumen Penelitian

Melakukan sebuah penelitian hendaknya menggunakan alat ukur yang baik. Alat ukur yang dipakai dalam penelitian dinamakan instrumen penelitian. Instrument yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat yang digunakan oleh

pendidik atau observer dalam mengukur dan mengambil data untuk mengukur tingkat keberhasilan dari rencana tindakan yang akan dilakukan.

Jenis-jenis instrumen penelitian ini antara lain: 1) Lembar tes, berupa *pre tes* dan *post -tes* bentuk tes yang diberikan adalah tes subjektif berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 soal, 2) Lembar observasi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Dan 3) Dokumentasi, untuk mengumpulkan data tentang jumlah peserta didik dan lain-lain.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka tujuan pendidikan. Penelitian ini, selain perlu menggunakan video interaktif dengan benar dan sesuai juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data yang sesuai memungkinkan diperolehnya data yang objektif.

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh data tentang kemampuan guru menyusun rencana pembelajaran IPA, mengamati penerapan video interaktif pada proses pembelajaran IPA dan untuk memperoleh data tentang kemampuan siswa pada video interaktif organ-organ pernapasan hewan. Teknik observasi digunakan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar IPA siswa pada proses pembelajaran saat penelitian.

2. Tes

Tes merupakan suatu teknik atau cara dalam rangka melaksanakan kegiatan evaluasi yang didalamnya terdapat berbagai item atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik, kemudian pekerjaan atau jawaban itu menghasilkan nilai tentang perilaku tersebut. Menurut Arikunto (2019:67) Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Dalam penelitian ini tes yang diberikan adalah tes prestasi.

Tes prestasi yaitu tes yang mengukur penguasaan dan kemampuan para peserta didik setelah mereka dalam waktu tertentu menerima proses belajar mengajar dari guru. Sehingga kegiatan yang diberikan oleh guru pada siswa untuk mengetahui dan mengumpulkan data tentang hasil dari belajar *pretest* sebelum perlakuan *posttest* setelah perlakuan, sehingga akan diketahui dari pemahaman siswa tentang materi pembelajaran berupa soal pilihan ganda 25 nomor.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar dari seseorang dan lain sebagainya. Dokumentasi yang dilakukan berupa jumlah siswa, foto kegiatan observasi dan kegiatan proses pembelajaran serta gambar video interaktif.

F. Teknik Analisis Data

Menganalisis data merupakan suatu langkah yang kritis dalam penelitian. Analisis data penelitian dilakukan dengan tujuan untuk menyempitkan dan membatasi penemuan-penemuan hingga menjadi suatu data yang teratur dan lebih

berarti. Analisis data kuantitatif dilakukan menggunakan statistik untuk menghitung data yang bersifat kuantitatif atau dapat diwujudkan dalam angka yang didapatkan dari hasil penelitian di lapangan. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Statistik Deskriptif

Sugiyono (2018:207) “ Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi”. Analisis data deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan hasil belajar IPA yang sudah diberikan perlakuan dengan penggunaan video interaktif.

Analisis data statistik deskriptif dibagi ke dalam 7 analisis yaitu banyaknya sampel, nilai tertinggi, nilai terendah, skor ideal, rentang skor, skor rata-rata dan standar deviasi. Pada teknik analisis data ini, data yang dianalisis adalah hasil belajar peserta didik dan aktivitas peserta didik. Untuk keperluan analisis deskriptif, kriteria yang digunakan untuk menentukan hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 6 Sengkae Kabupaten Pangkep yaitu:

Tabel 3.4 Standar Ketuntasan Hasil Belajar IPA

No.	Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
1	$0 \leq x < 60$	Sangat Rendah
2	$60 \leq x < 70$	Rendah
3	$70 \leq x < 80$	Sedang

4	$80 \leq x < 90$	Tinggi
5	$90 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi

Sumber: SD Negeri 6 Sengkae

Kriteria ketuntasan minimum (KKM) murid kelas V SDN 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep untuk pembelajaran IPA yang telah ditetapkan adalah 70 dan ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 70% siswa dikelas tersebut mencapai KKM. Selanjutnya untuk ketuntasan hasil belajar dapat digambarkan pada tabel 3.4 berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar (KKM)

Nilai	Kategori
$70 \leq X \leq 100$	Tuntas
$0 \leq X < 70$	Tidak Tuntas

Sumber : SDN 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep

Berdasarkan tabel diatas bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 dinyatakan Tuntas dalam mengikuti proses belajar mengajar dan siswa yang memperoleh nilai < 70 maka siswa dinyatakan tidak Tuntas dalam mengikuti proses belajar mengajar. Persentase ketuntasan belajar dapat diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

(Ayu, 2018 : 57)

Adapun langkah-langkah penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

- 1) Rata-rata (mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Mean (rata-rata)

$\sum X$ = Jumlah nilai

N = Jumlah Sampel

2) Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Jumlah Sampel

2. Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Analisis inferensial digunakan pada statistik parametrik dan nonparametrik. Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan uji t. Sebelum pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian analisis prasyarat, yakni uji normalitas dan uji homogenitas dimana semua data diolah pada sistem SPSS (*Statistical Package for Social Science*) versi 22.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara

spesifik. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui data yang telah diolah berdistribusi normal atau tidak. Data diuji normalitas diambil dari hasil pretest dan posttest hasil belajar IPA Kelas V SD Untuk uji normalitas ini, digunakan program SPSS *for windows* versi 22. Pengujian dengan SPSS berdasarkan pada uji *One-Sampel Kolmogorov-Smirnov*. Data hasil belajar IPA peserta didik akan berdistribusi normal jika signifikansi $> 0,05$. Sebaliknya, dikatakan tidak terdistribusi normal jika signifikansi signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian taraf kesalahan yang digunakan 0,05.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan program SPSS *for windows* versi 22 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika $P_{value} \geq 0,05$ maka distribusinya homogen sedangkan Jika $P_{value} < 0,05$ maka distribusinya tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Setelah uji prasyarat dilakukan dan terbukti bahwa data-data yang diolah berdistribusi normal dan homogenitas, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Uji hipotesis yang digunakan adalah Independent t-test yang merupakan uji beda dua sampel yang tidak berpasangan atau tidak sama serta tidak mendapatkan perlakuan yang sama

pula. Kriteria pengambilan keputusannya adalah Jika $\text{Sig.} \geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sedangkan jika $\text{Sig.} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan di SD Negeri 6 Sengkae. Sampel yang digunakan adalah kelas V dengan jumlah 25 orang. Setelah proses pembelajaran dilakukan di kelas kontrol, diberikan terlebih dahulu *pre-test* yang di mana dilakukan untuk mengukur sejauh mana kemampuan dasar peserta didik mengenai bahan ajar IPA materi organ pencernaan pada manusia. Kemudian diberikan perlakuan dengan menggunakan video pembelajara interaktif. Setelah itu diberikan *post-test* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik setelah melalui proses pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 6 Sengkae, maka diperoleh data-data yang didapatkan melalui soal tes hasil belajar *pre-test* dan *post-test* dengan jumlah butir soal 20 nomor, untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada kelas V SD. Adapun hasil analisis data deskriptif dan analisis data inferensial yang diuraikan sebagai berikut.

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrument tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa skor nilai dari siswa kelas Va (Kelompok Eksperimen) dan Vb (Kelompok Kontrol) SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep .



a. Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Kelas Va SD Negeri 6 Sengkae (Eksperimen)

Adapun deskripsi secara kuantitatif skor hasil belajar *Pretest* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dan hasil belajar *Posttest* setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Kelas Va SD Negeri 6 Sengkae (Eksperimen)

Statistik Deskriptif	Pretest	Posttest
Ukuran sampel	13	13
Skor ideal	100	100
Skor tertinggi	80	100
Skor terendah	44	60
Rentang skor (Range)	36	40
Skor rata-rata (Mean)	62,76	83,69
Standar deviasi	11,12	11,13

Sumber: Lampiran IV

Berdasarkan hasil analisis data statistik deskriptif pada tabel diatas memberikan gambaran umum, skor tertinggi yang diperoleh siswa pada pretest adalah 80 dan skor terendah yang diperoleh siswa adalah 44, rentang skor yang diperoleh yaitu 36, sehinggaskor rata-rata yang diperoleh yaitu 62,7. Serta standar deviasi yang diperoleh yaitu 11,22. Namun setelah penggunaan video pembelajaran interaktif diperoleh skor tertinggi 100, skor terendah 60, sehingga diperoleh skor rata rata 83,69 dan Rentang skor yang diperoleh pada posttest

adalah 40. Serta standar deviasi yang diperoleh yaitu 11,13.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Va SD Negeri 6 Sengkae (*Pretest*)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 60$	Sangat Rendah	5	38%
$60 \leq x < 70$	Rendah	4	31 %
$70 \leq x < 80$	Sedang	3	23 %
$80 \leq x < 90$	Tinggi	1	8 %
$90 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	0	0 %
Jumlah		13	100 %

Sumber: Lampiran IV

Berdasarkan tabel 4.2 terlihat bahwa persentasi hasil dari *pretest* IPA kelas eksperimen yakni dari 13 siswa terdapat 5 atau 38% yang masuk kategori sangat rendah, 4 siswa atau 31% yang masuk kategori rendah, 3 siswa atau 23% yang masuk kategori sedang, 1 siswa atau 8% yang masuk kategori tinggi, dan 0 siswa atau 0 % yang masuk kategori sangat tinggi.

Selanjutnya skor hasil belajar sebelum diterapkan penggunaan video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas Va SD Negeri 6 Sengkae (*Pretest*) dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA Kelas Va SD Negeri 6 Sengkae (*Pretest*)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq X < 70$	Tidak Tuntas	9	69%
$70 \leq X \leq 100$	Tuntas	4	31%

Jumlah**13****100%***Sumber: Lampiran IV*

Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas apabila memiliki nilai paling kurang 70. Dari tabel 4.3 dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang tidak berada pada Kriteria Ketuntasan Minimum adalah 9 siswa (69%) dan yang berada pada Kriteria Ketuntasan Minimum adalah 4 siswa (31%). Berdasarkan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas Va SD Negeri 6 Sengkae (*Pretest*) yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan individu adalah sebanyak 9 siswa (69%) dari 13 jumlah keseluruhan siswa yang tergolong rendah.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Va SD Negeri 6 Sengkae (*Posttest*)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 60$	Sangat Rendah	0	0%
$60 \leq x < 70$	Rendah	1	8 %
$70 \leq x < 80$	Sedang	2	15 %
$80 \leq x < 90$	Tinggi	6	46 %
$90 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	4	31 %
Jumlah		13	100 %

Sumber: Lampiran IV

Berdasarkan tabel 4.4 terlihat bahwa persentasi hasil dari *posttest* IPA kelas eksperimen yakni dari 13 siswa terdapat 0 atau 0% yang masuk kategori sangat rendah, 1 siswa atau 8% yang masuk kategori rendah, 2 siswa atau 15% yang masuk kategori sedang, 6 siswa atau 46% yang masuk kategori tinggi, dan 4 siswa atau 31 % yang masuk kategori sangat tinggi.

Selanjutnya skor hasil belajar setelah diterapkan penggunaan video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas Va SD Negeri 6 Sengkae (*Posttest*) dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA Kelas Va SD Negeri 6 Sengkae (*Posttest*)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq X < 70$	Tidak Tuntas	1	8%
$70 \leq X \leq 100$	Tuntas	12	92%
Jumlah		13	100%

Sumber: Lampiran IV

Berdasarkan tabel 4.5 tersebut jumlah siswa yang tidak berada pada kriteria ketuntasan minimum adalah 2 siswa (8%) dan yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) adalah 12 siswa (92%). Berdasarkan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA pada siswa kelas Va SD Negeri 6 Sengkae (*Posttest*) tergolong lebih banyak yang tuntas dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan.

b. Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Kelas Vb SD Negeri 6 Sengkae (Kontrol)

Berikut ini dikemukakan skor pencapaian hasil belajar secara umum kelas Vb (kelompok kontrol) SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Tabel 4.6 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Kelas Vb SD Negeri 6 Sengkae (Kontrol)

Statistik Deskriptif	Pretest	Posttest
Ukuran sampel	12	12
Skor ideal	100	100
Skor tertinggi	72	84
Skor terendah	36	52
Rentang skor (Range)	36	32
Skor rata-rata (Mean)	51	74
Standar deviasi	11,07	8,78

Sumber: Lampiran IV

Berdasarkan tabel diatas kelas kontrol, skor tertinggi yang diperoleh siswa pada pretest adalah 72 dan skor terendah yang diperoleh siswa adalah 36, rentang skor yang diperoleh yaitu 36, sehingga skor rata-rata yang diperoleh yaitu 51. Serta standar deviasi yang diperoleh yaitu 11,07. Namun setelah Penggunaan pembelajaran konvensional diperoleh posttest skor tertinggi 84, skor terendah 52, rentang skor yang diperoleh 32 sehingga diperoleh skor rata rata 74. Sertadan standar deviasi yang diperoleh adalah 8,78. . Jika hasil belajar peserta didik dikelompokkan dalam lima kategori maka diperoleh distribusi frekuensi dan presentase sebagai berikut:

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Vb SD Negeri 6 Sengkae (Pretest)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 60$	Sangat Rendah	8	67%
$60 \leq x < 70$	Rendah	3	25 %

$70 \leq x < 80$	Sedang	1	8 %
$80 \leq x < 90$	Tinggi	0	0 %
$90 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	0	0 %
Jumlah		12	100 %

Sumber: Lampiran IV

Berdasarkan tabel 4.7 terlihat bahwa persentasi hasil dari *pretest* IPA kelas kontrol yakni dari 12 siswa terdapat 8 atau 67% yang masuk kategori sangat rendah, 3 siswa atau 25% yang masuk kategori rendah, 1 siswa atau 8% yang masuk kategori sedang, 0 siswa atau 0% yang masuk kategori tinggi, dan 0 siswa atau 0 % yang masuk kategori sangat tinggi.

Selanjutnya skor hasil belajar sebelum menggunakan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas Vb SD Negeri 6 Sengkae (*Pretest*) dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA Kelas Vb SD Negeri 6 Sengkae (*Pretest*)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq X < 70$	Tidak Tuntas	11	92%
$70 \leq X \leq 100$	Tuntas	1	8%
Jumlah		12	100%

Sumber: Lampiran IV

Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas apabila memiliki nilai paling kurang 70. Dari tabel 4.8 dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang tidak berada pada

Kriteria Ketuntasan Minimum adalah 11 siswa (92%) dan yang berada pada Kriteria Ketuntasan Minimum adalah 1 siswa (8%). Berdasarkan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas Vb SD Negeri 6 Sengkae (*Pretest*) yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan individu adalah sebanyak 11 siswa (92%) dari 12 jumlah keseluruhan siswa yang tergolong rendah.

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Vb SD Negeri 6 Sengkae (*Posttest*)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 60$	Sangat Rendah	1	8%
$60 \leq x < 70$	Rendah	2	17%
$70 \leq x < 80$	Sedang	5	42%
$80 \leq x < 90$	Tinggi	4	33%
$90 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	0	0%
Jumlah		12	100%

Sumber: Lampiran IV

Berdasarkan tabel 4.9 terlihat bahwa persentasi hasil dari *posttest* IPA kelas kontrol yakni dari 12 siswa terdapat 1 atau 8% yang masuk kategori sangat rendah, 2 siswa atau 17% yang masuk kategori rendah, 5 siswa atau 42% yang masuk kategori sedang, 4 siswa atau 33% yang masuk kategori tinggi, dan 0 siswa atau 0% yang masuk kategori sangat tinggi.

Selanjutnya skor hasil belajar setelah diterapkan penggunaan video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas Va SD Negeri 6 Sengkae (*Posttest*) dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.10 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA Kelas Vb SD Negeri 6 Sengkae (*Posttest*)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq X < 70$	Tidak Tuntas	3	25%
$70 \leq X \leq 100$	Tuntas	9	75%
Jumlah		12	100%

Sumber: Lampiran IV

Berdasarkan tabel 4.10 tersebut jumlah siswa yang tidak berada pada kriteria ketuntasan minimum adalah 3 siswa (25%) dan yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) adalah 9 siswa (75%). Berdasarkan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA pada siswa kelas Vb SD Negeri 6 Sengkae (*Posttest*) tergolong lebih banyak yang tuntas dibandingkan dengan sebelum menggunakan pembelajaran konvensional

c. Deskripsi hasil observasi

Lembar pengamatan ini dibuat untuk memperoleh salah satu jenis data pendukung. Instrumen ini memuat petunjuk dan dua belas indikator aktivitas siswa yang diamati. Pengamatan dilakukan dengan cara observer mengamati siswa. Untuk melihat aktivitas belajar siswa selama penelitian berlangsung.

Indikator untuk observasi aktivitas peserta didik dikatakan berpengaruh apabila selama dalam proses pembelajaran IPA dengan menggunakan media interaktif animasi secara deskriptif skor aktivitas peserta didik minimal berada pada kategori aktif (\geq) 75%.

Hasil observasi aktivitas peserta didik dengan menggunakan media

interaktif animasi dalam pembelajaran IPA selama 3x pertemuan dapat dinyatakan dalam persentase sebagai berikut.

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Aktivitas Belajar Siswa

No	Aktivitas peserta didik	Pertemuan-Frekuensi				Persen
		I	II	III	Mean	
1	Siswa yang seksama memperhatikan arahan guru	14	17	19	16,6	83%
2	Siswa yang mencatat penjelasan guru	17	18	20	18,3	91%
3	Siswa yang mengajukan pertanyaan	14	15	18	15,6	78,3%
4	Siswa yang menjawab pertanyaan	13	14	18	13,6	75%
5	Siswa yang meminta bimbingan guru	15	16	18	16,3	81,6%
6	Siswa yang aktif membantu temannya mengerjakan soal	13	14	19	15,3	76,6%

Sumber: Lampiran IV

Berdasarkan observasi di atas dapat diketahui bahwa: Pertemuan 1: terdapat 7 orang siswa seksama memperhatikan arahan pendidik, 11 orang menulis penjelasan pendidik, 12 orang melontarkan pertanyaan, 11 orang menjawab pertanyaan, 6 yang meminta pendidik untuk dibimbing, serta hanya 11 orang siswa yang aktif membantu temannya mengerjakan soal, sisanya ada siswa yang hanya menghayal saja, tidak memperhatikan penjelasan guru juga ada siswa yang keluar masuk pada saat pembelajaran tengah berlangsung.

Pertemuan 2: terdapat 12 orang siswa memperhatikan arahan pendidik, 13 orang mencatat penjelasan pendidik, 14 siswa melontarkan pertanyaan, 13 siswa

berinisiatif menjawab pertanyaan, 8 meminta pendidik untuk dibimbing, dan 13 siswa aktif membantu teman dalam mengerjakan soal.

Pertemuan 3: terdapat siswa memperhatikan arahan dari pendidik, 20 siswa mencatat penjelasan pendidik, 15 siswa mengajukan pertanyaan, 14 siswa berinisiatif menjawab pertanyaan, 8 siswa meminta pada pendidik untuk dibimbing, dan 17 siswa aktif dalam membantu teman untuk mengerjakan soal, terlihat adanya peningkatan mulai dari pertemuan 1 tetapi masih ada saja beberapa siswa yang kurang memperhatikan pelajaran.

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

Sebelum dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sampel t test*, terlebih dahulu dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas dengan bantuan program *SPSS Versi 22*.

a) Uji Normalitas.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah skor rata-rata hasil belajar siswa (*Pretest-Posttest*) berdistribusi normal. Kriteria pengujiannya adalah:

Jika signifikansi $\geq 0,05$, maka distribusinya adalah normal.

Jika signifikansi $< 0,05$, maka distribusinya tidak normal.

Dengan menggunakan bantuan program komputer dengan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 22 dengan uji *One Sample Kolmogrov-Simigrov*. Hasil analisis skor rata-rata untuk *pretest* menunjukkan nilai

		F	Sig.	t	Df	tailed)	Differen ce	Error Differen ce	Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.602	.446	2.403	23	.025	9.692	4.033	1.349	18.036
	Equal variances not assumed			2.427	22.485	.024	9.692	3.994	1.419	17.966

Sumber: Lampiran IV

Untuk Menentukan t_{tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.b = N-2 = 25-2 = 23$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,069$. Setelah diperoleh $t_{\text{hitung}} 2,403$ $t_{\text{tabel}} = 2,069$ maka diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $2,403 > 2,069$ dan nilai sig (2-tailed) diperoleh 0,025 maka diperoleh sig (2-tailed) $< 0,05$ sehingga dapat di simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa terdapat Pengaruh penggunaan Pembelajaran Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas V SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep.

B. Pembahasan

Berdasarkan pencapaian hasil belajar secara umum kelas Va (kelompok eksperimen) SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep dengan menggunakan Video Pembelajaran Interaktif. Skor tertinggi yang diperoleh siswa pada pretest adalah 80 dan skor terendah yang diperoleh siswa adalah 44, sehingga skor rata-rata yang diperoleh yaitu 62,7 dan rentang data yang

diperoleh pada *pretest* 36. Serta standar deviasi yang diperoleh pada *pretest* yaitu 11,12. Namun setelah Penggunaan pembelajaran video interaktif diperoleh skor tertinggi 100, skor terendah 60, sehingga diperoleh skor rata rata 83,69 dan rentang data pada *posttest* adalah 40. Serta standar deviasi yang diperoleh pada *posttest* yaitu 11,13.

Pencapaian hasil belajar secara umum kelas Vb (kelompok kontrol) SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Skor tertinggi yang diperoleh siswa pada *pretest* adalah 72 dan skor terendah yang diperoleh siswa adalah 36, sehingga skor rata-rata yang diperoleh yaitu 51 dan rentang data yang diperoleh pada *pretest* adalah 36. Serta standar deviasi yang diperoleh pada *pretest* yaitu 11,07. Namun setelah Penggunaan pembelajaran konvensional diperoleh skor tertinggi 84, skor terendah 52, sehingga diperoleh skor rata rata 74 dan rentang data pada *posttest* adalah 42. Serta standar deviasi yang diperoleh pada *posttest* adalah 8,78.

Respon siswa terhadap video pembelajaran sangat baik. Ini dapat di lihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, antusiasnya siswa dikarenakan pembelajaran video interaktif merupakan sesuatu yang menarik yang didapatkan oleh siswa. Pengetahuan siswa mengenai mata pelajaran IPA lebih mudah dipahami dikarenakan ilmu yang didapatkan melalui pengalaman serta melihat proses pencernaan tanpa berangan-angan.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji *independent sampel t test*, Setelah diperoleh t_{hitung} 2,403 dan $t_{tabel} = 2,069$

maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,403 > 2,069$ dan nilai sig (2-tailed) diperoleh 0,025 sehingga diperoleh sig (2-tailed) $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa Kelas V SD SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep.

Sejalan dengan hasil penelitian ini, terdapat persamaan hasil Penelitian yang dilakukan oleh Siti Asiah (2014) dengan Judul "Penerapan Metode Interaktif Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Secara keseluruhan aktivitas siswa siklus I mencapai persentase 72,80% dan belum mencapai indikator keberhasilan. Setelah melakukan perbaikan pada pembelajaran siklus II, aktivitas siswa mencapai persentase 88% dan menunjukkan kategori sangat baik, serta sudah mencapai indikator keberhasilan dan menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumnya.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Heni Linawati (2015) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep IPA Kelas IV Sekolah Dasar" Hasil Penelitian menunjukkan Bahwa besarnya perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus *gain*, diperoleh besarnya perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 18,8%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kedua penelitian tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran Video Pembelajaran Interaktif.

Berdasarkan nilai analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang

diperoleh, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Video pembelajaran interaktif digambarkan yang didalamnya mengkombinasikan berbagai gambar, gerak, suara dalam waktu bersamaan yang bersifat interaktif sehingga dapat menarik minat penerima informasi dalam pembelajaran serta dengan adanya penggunaan komputer atau laptop beserta LCD yang di dalam medianya sendiri terdapat beberapa unsur seperti ilustrasi visual dan audio visual dan berbagai gambar animasi yang terintegrasi menjadi satu dengan organ pencernaan pada manusia.
2. Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa Kelas V SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep. Secara deskriptif skor biasanya hasil belajar siswa menurut *pretest* kelas eksperimen yaitu 62,7. Sedangkan *pretest* kelas kontrol diperoleh skor umumnya 51. Angka biasanya hasil belajar siswa pada *posttest* kelas eksperimen yaitu 83,69. Sedangkan *posttest* kelompok kontrol diperoleh skor kebanyakan 74. Secara inferensial menggunakan rumus percobaan *independent sampel t test*, setelah ditemukan $t_{hitung} 2,403$ dan $t_{tabel} = 2,069$ diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,403 > 2,069$ juga nilai sig (2-tailed) terdapat 0,025 maka ditemukan sig (2-tailed) $< 0,05$. Kemudian H_0 ditolak dan H_1 masuk. Ini bermakna terletak pengaruh berhubungan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa Kelompok V SD

Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian penulis mengenai Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA siswa Kelas V SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep maka penulis mengemukakan beberapa saran:

1. Bagi kepala sekolah, kiranya dapat memberikan dorongan serta sebagai

saran atau pertimbangan dalam melaksanakan pembelajaran dalam meningkatkan fasilitas di sekolah agar guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan variatif dalam mengembangkan mutu pendidikan di sekolah.

2. Bagi para pendidik dan guru SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep pada pembelajaran IPA hendaknya menggunakan Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif dalam pembelajaran. Selain itu, penerapan media pembelajaran hendaknya variatif agar siswa tidak merasa jenuh pada saat pembelajaran .

3. Bagi peneliti, diharapkan berupaya mengembangkan pembelajaran Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif khususnya mata pelajaran IPA sehinggadapat lebih memahami materi yang akan diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., & Rahmi, R. (2017). Korelasi Motivasi Belajar Menggunakan Media Berbasis Video Dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Gejala Alam Di Kelas V SD Negeri 1 Peusangan. *Jurnal Pendidikan Almuslim*, (online) 5(1), 116863(<https://media.neliti.com/media/publications/116863-ID-korelasi-motivasi-belajar-menggunakan-me.pdf> diakses pada tanggal 29 juni 2021)
- Awang, Rambu Ery Ana. 2016. *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Budiman, Haris. 2017. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyah*. 8: 78-83
- Busyaeri, Akhmad, dkk. 2016. Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Min Kroya Cirebon. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, (Online), Vol. 3, No.1(<https://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/ibtida/article/view/584>, diakses 30 Maret 2021).
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Nurani Sejahtera
- Febriani, C. 2017. Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, (Online), 5 (1): 11-21, (<http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/>), Diakses 14 April 2021
- Hisbullah. Nurhayati Selvi. 2018. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. Makassar: Aksara timur.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Jatmiko, P. D., Wijyantini, A., & Susilaningsih, S. 2017. Pengaruh Pemanfaatan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153-156. (online) (<http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1803>, diakses 27 Juni 2021)
- Juanengsih, Nengsih dkk. 2015. Penggunaan Media Video Animasi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal*. (Online), (<http://journal.UinJkt.ac.id/index.php/edusains>, diakses 31 Maret 2021)

- Mukholladah, Zuhrotul, Ken. 2018. *Pengaruh Penerapan Media Video Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa di TK Islam Al-Maarif Singosari Malang*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Munir. 2012. *Multimedia :Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Nugroho, Thomas Adi Tri. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Proses Belajar IPA dan Hasil Belajar IPA pada siswa Kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nupita, E. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Pemecahan Masalah IPA pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-9 (Online) (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/2979>) (diakses pada tanggal 30 juni 2021)
- Rosadah, Elly. 2018. Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Tentang Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Melalui Metode *Give The Real* (GTR). *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* (online) Vol 3, No.2 (<http://i-rpp.com/index.php/jpp/article/view/900>, diakses pada tanggal 4 april 2021).
- Samad, Muliati dan Maryati. 2017. *Media Pembelajaran*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Sofiyullah, Nanang. 2015. *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Materi dan Soal sebagai Suplemen untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Mata Pelajaran IPA*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Sugihartono. et al.(2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Syahrudin. 2013. *Metodologi Penelitian*. Makassar: CV Permata Ilmu
- Syamsuri, Sukri, dkk. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*.

Wedyawati, Nelly dan Yasinta Lisa. 2019. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.

Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100. (online) (<https://journal.uwks.ac.id/index.php-/trapsila/article/view/816>) diakses pada tanggal 30 juni 2021)





بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Nur Firda Cahyani Fachdar
NIM : 105401115017
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:


No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	4%	10%
2	Bab 2	21%	25 %
3	Bab 3	10%	10 %
4	Bab 4	8%	10 %
5	Bab 5	0%	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 20 Desember 2021
Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,


Nursmah, S. Hum, M.I.P
NBM. 964 591

RIWAYAT HIDUP



Nur Firdha Cahyani Fachdar, Lahir di Tonasa Kabupaten Pangkep pada tanggal 23 Juni 1999, buah kasih dari pasangan Fachruddin dan Daruwia. Anak pertama dari enam bersaudara. Penulis mendapat pendidikan di SDN 27 Semen Tonasa Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep pada tahun 2005 dan Tamat di SDN 1 Lejang

Kecamatan Bungoro tahun 2011. Kemudian masuk di SMP Negeri 3 Palu pada tahun 2011 dan tamat pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMAS Islam Bungoro pada 2014 dan tamat pada tahun 2017. Kemudian melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar program Strata Satu (S1). Atas berkat, rahmat dan inayah dari Allah SWT Penulis berhasil menyelesaikan studi yang diprogramkan pada waktu yang tepat

