

# Baru ARTIKEL NI'MATUL FAUZIYAH (178620600091).docx

*by*

---

**Submission date:** 20-Sep-2021 08:02AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1652324906

**File name:** Baru ARTIKEL NI'MATUL FAUZIYAH (178620600091).docx (62.64K)

**Word count:** 4263

**Character count:** 26677



## The Effect of Microsoft Power Point-Based Video Learning Media on Social Studies Learning Outcomes of Fourth Grade Students at SDN Keret Krembung.

Ni'matul Fauziyah<sup>1)</sup>, Rifki Afandi<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia  
Jl. Majapahit, 666 B, Sidoarjo

<sup>2)</sup>Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia  
Jl. Majapahit, 666 B, Sidoarjo

\*Email: [ninikn2@gmail.com](mailto:ninikn2@gmail.com) , [rifki\\_afandi@umsida.ac.id](mailto:rifki_afandi@umsida.ac.id)

**Abstract.** *This study aims to determine whether or not there is an influence and the level of influence of using Microsoft Power Point-based video learning media on social studies learning outcomes for fourth grade students at SDN Keret Krembung. The research method used is quantitative with a pre-experimental design type one group pretest-posttest. The subjects of this study were elementary school students in the fourth grade at SDN Keret Krembung. Data collection techniques using tests. Data analysis used t test (paired) and eta squared formula. The results of this study indicate that there is a significant effect on social studies learning outcomes for fourth grade students at SDN Keret Krembung. The results obtained are  $t_{count} = 18,131$  which is compared with  $t_{table} = 1,711$  for a significance level of 5%, it is known that the result of  $t_{count}$  is greater than  $t_{table}$  ( $18,131 > 1,711$ ). Meanwhile, the results of the eta squared formula obtained a value of 0.93. This shows the video learning media based on Microsoft Power Point has a major influence on the social studies learning outcomes of fourth grade students at SDN Keret Krembung.*

**Keywords -** *social studies learning outcomes; video learning media; microsoft power point;*

**Abstrak.** *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh dan tingkat pengaruh penggunaan media pembelajaran video berbasis Microsoft Power Point terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Keret Krembung. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pre experimental design jenis one group pretest-posttest. Subjek penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar kelas IV SDN Keret Krembung. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Analisis data menggunakan uji t (berpasangan) dan rumus eta squared. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Keret Krembung diperoleh hasil  $t_{hitung} = 18,131$  yang dibandingkan dengan  $t_{tabel} = 1,711$  untuk taraf signifikansi 5% diketahui bahwa hasil  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $18,131 > 1,711$ ). Sementara itu hasil rumus eta squared diperoleh nilai 0,93. Hal ini menunjukkan media pembelajaran video berbasis Microsoft Power Point memiliki tingkat pengaruh besar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Keret Krembung.*

**Kata Kunci -** *hasil belajar ips; media pembelajaran video; microsoft power point*

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pengalaman yang memberikan pengertian, wawasan, dan penyesuaian bagi peserta didik sehingga dia dapat tumbuh dan berkembang[1]. Dalam seluruh proses pendidikan, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok[2]. Berkaitan dengan situasi dan kondisi belakangan ini, semakin banyaknya kasus penularan Corona Virus Disease 2019 (COVID 19) di dunia berdampak pada berbagai bidang kehidupan salah satunya yaitu bidang pendidikan.

Dalam rangka menghindari penyebaran COVID-19 pemerintah menetapkan kebijakan pemberlakuan PSBB atau Pembatasan Sosial Berskala Besar (PP No. 21 Tahun 2020). Hal tersebut juga berlaku dalam bidang pendidikan, kegiatan pembelajaran tatap muka di sekolah dihentikan untuk mengurangi kerumunan massa. Melalui Surat Edaran Kemendikbud nomor 4 tahun 2020 menyatakan bahwa proses belajar mengajar dilaksanakan dari rumah dengan menggunakan sistem pembelajaran daring (dalam jaringan). Pembelajaran daring ini termasuk sistem pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan bantuan teknologi (jaringan internet). Konsep pembelajaran jarak jauh yaitu suatu sistem pendidikan yang mana terdapat pemisahan antara pengajar dengan peserta didik baik secara ruang dan/atau waktu[3]. Hal ini, secara tidak langsung akan berimbas pada hasil belajar siswa. Mengingat di Indonesia belum terbiasa

untuk menggunakan sistem pembelajaran daring (dalam jaringan). Berdasarkan penelitian menjelaskan bahwa sistem pembelajaran daring memiliki kekurangan, salah satunya yaitu pembelajaran yang dilakukan cenderung lebih ke tugas yang diberikan guru melalui buku yang dibagikan kepada siswa[4].

Ada beberapa permasalahan lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu permasalahan pembelajaran di sekolah dasar, yaitu dalam menyampaikan materi pelajaran guru masih menggunakan metode ceramah tanpa adanya media yang mendukung kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi membosankan. Hal ini juga disebabkan oleh faktor dari guru itu sendiri yang kurang menguasai tentang media pembelajaran[5]. Selain itu, sebagian besar guru yang terdapat di SD yang diwawancarai peneliti, menyatakan bahwa mereka merasa kesulitan dalam penggunaan media serta kurangnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran[6].

Selama kegiatan pembelajaran guru belum pernah menggunakan media dalam pembelajaran hanya menggunakan buku yang ada di sekolah[7]. Dalam penelitian tersebut juga dijelaskan mengenai rendahnya hasil belajar siswa terlihat pada hasil Ujian Tengah Semester (UTS) yang menunjukkan 31,82% dari 22 siswa yang mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 70. Dengan demikian, penting sekali bagi guru untuk memanfaatkan media guna mendukung keterlaksanaan kegiatan pembelajaran. Terutama pada sistem pembelajaran daring seperti saat ini yang mengharuskan siswa untuk belajar secara mandiri di rumah masing-masing. Siswa bukan hanya diberikan tugas-tugas saja, namun juga diberikan pemahaman tentang materi pelajaran melalui perantara media yang tepat.

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan pada sistem pembelajaran daring adalah media dengan jenis audio visual (video). Media video efektif digunakan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh[8]. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, materi yang disajikan menjadi lebih jelas (nyata) dan siswa menjadi lebih mudah memahami materi serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik secara daring.

Media video diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dalam mengembangkan kemampuan kognitif siswa. Terutama pada jenjang sekolah dasar, siswa mulai memasuki tahap operasional konkret. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif bahwa anak usia 7-11 tahun memasuki tahap operasional konkret. Dimana anak sudah dapat memfungsikan akalinya untuk berfikir logis, rasional dan objektif, tetapi terhadap objek yang bersifat konkret atau nyata. Kekurangan dari pada tahap ini adalah ketika anak dihadapkan dengan permasalahan yang bersifat abstrak (secara verbal) tanpa adanya objek nyata, maka ia akan mengalami kesulitan bahkan tidak mampu untuk menyelesaikannya dengan baik[9].

Dalam pembelajaran IPS terdapat konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Pada jenjang sekolah dasar konsep-konsep tersebut akan sulit dipahami oleh siswa jika hanya dijelaskan secara verbal saja (abstrak). Sebagai contoh muatan sejarah pada pembelajaran IPS SD kelas IV Kompetensi Dasar 3.4, yaitu mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini. Peneliti beranggapan bahwa kejadian atau objek yang ada pada materi tersebut sudah terjadi selama ratusan tahun yang lalu. Jika guru menjelaskan materi secara verbal saja, maka siswa akan kesulitan untuk memahami materi tersebut. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan media pembelajaran yang mampu membangun pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Penggunaan media pembelajaran video diharapkan dapat membantu menjelaskan konsep-konsep IPS yang abstrak menjadi kongkrit.

Dalam sebuah penelitian menemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS setelah menggunakan media audio visual dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam penelitian tersebut menjelaskan bahwa rata-rata pretest adalah 65,45 dan posttest adalah 80,82, yang artinya terdapat peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 2 Datar setelah menggunakan media pembelajaran video[10].

Dari ulasan tersebut diatas maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian ini, apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video berbasis Microsoft Power Point terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Keret Krebung?

## II. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali[11]. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs*. Dalam desain ini, peneliti mengamati satu kelompok utama dan melakukan intervensi di dalamnya sepanjang penelitian. Desain ini tidak ada kelompok kontrol untuk diperbandingkan dengan kelompok eksperimen. Alasan peneliti menggunakan metode eksperimen adalah untuk mencari pengaruh media pembelajaran video berbasis Microsoft Power Point terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest*. Alasan peneliti menggunakan desain ini adalah karena dapat mengetahui perbandingan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Rancangan ini mencakup satu kelompok yang diobservasi pada tahap pretest yang kemudian dilanjutkan dengan treatment (perlakuan) dan posttest. Rancangan ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Pretest    Treatment    Posttest  
**O1            X            O2**

Keterangan:

- O1 = *Pre-test* yaitu tes awal sebelum diberi perlakuan  
 X = *Treatment* (perlakuan) penerapan media pembelajaran video berbasis Microsoft Power Point  
 O2 = *Post-test* yaitu tes akhir sesudah diberi perlakuan

Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel, yaitu Variabel Independen dan Variabel Dependen. Variabel Independen, atau dalam Bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen. Variabel Dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel bebasnya berupa media pembelajaran video (X) sementara variabel terikatnya yakni hasil belajar siswa (Y).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Keret Krembung. Yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV A dan IV B dengan total sebanyak 50 siswa. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yakni teknik *Simple Random Sampling*, dimana pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Dalam penelitian ini pengambilan sampel dilakukan secara acak dengan cara undian. Dengan demikian, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV A SDN Keret Krembung yang berjumlah 25 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa Tes. Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa dalam aspek kognitif, yaitu dengan memberikan dua kali tes. Tes awal atau *Pre Test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam aspek kognitif sebelum diberi perlakuan (*treatment*), sedangkan tes akhir atau *Post Test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam aspek kognitif setelah mendapat perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran menggunakan media video berbasis *Microsoft Power Point*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui tahap penghitungan statistik, yaitu : uji normalitas, uji hipotesis, dan uji tingkat pengaruh. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data pada penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Pengolahan uji normalitas menggunakan bantuan software *IBM SPSS Statistic 20*. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov*. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Uji T berpasangan (*Paired Sampel T-Test*) dengan bantuan software *IBM SPSS Statistics 20*. Uji tingkat pengaruh dalam peneliti menggunakan analisis Uji *Eta Squared* untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran video berbasis *Microsoft Power Point* terhadap hasil belajar IPS siswa.

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes hasil belajar dan perangkat pembelajaran. Instrumen tes hasil belajar digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam ranah kognitif yang berupa soal pilihan ganda. Tes dilakukan sebanyak dua kali, yakni sebelum (*Pre Test*) mendapat perlakuan dan sesudah (*Post Test*) siswa mendapat perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video berbasis Microsoft Power Point. Instrumen penelitian yang berupa perangkat pembelajaran meliputi: Silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), bahan ajar, lembar kerja siswa, dan media pembelajaran.

**Tabel 2.1 Kisi-Kisi Instrumen Tes (*Pre Test*)**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator (Kognitif)</b>	<b>Bentuk Soal</b>	<b>Tingkat Ranah</b>	<b>Nomor Soal</b>
3.4. Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Budha dan/atau Islam dilingkungan daerah setempat,serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini. (C4)	1. Menganalisis peninggalan kerajaan masa Hindu, Budha, dan Islam pada masa kini dan pengaruhnya bagi masyarakat di wilayah setempat	Pilihan Ganda	C4	2,6,8,11, 13,17,20
	2. Menelaah tokoh-tokoh yang berpengaruh pada masa kerajaan Hindu, Budha, dan Islam	Pilihan Ganda	C4	3,9,12,14 ,15,16,19
	3. Menjelaskan sejarah berdirinya kerajaan Hindu, Budha, dan Islam	Pilihan Ganda	C3	1,4,5,7,1 0,18

Tabel 2.2 Kisi-Kisi Instrumen Tes (*Post Test*)

Kompetensi Dasar	Indikator (Kognitif)	Bentuk Soal	Tingkat Ranah	Nomor Soal
3.4. Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Budha dan/atau Islam dilingkungan daerah setempat,serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini. (C4)	1. Menganalisis peninggalan kerajaan masa Hindu, Budha, dan Islam pada masa kini dan pengaruhnya bagi masyarakat di wilayah setempat	Pilihan Ganda	C4	2,6,8,10,11,17,19
	2. Menelaah tokoh-tokoh yang berpengaruh pada masa kerajaan Hindu, Budha, dan Islam	Pilihan Ganda	C4	3,5,9,13,16,18,20
	3. Menjelaskan sejarah berdirinya kerajaan Hindu, Budha, dan Islam	Pilihan Ganda	C3	1,4,7,12,14,15

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Data yang disajikan dalam bab ini diperoleh dari data hasil penelitian penggunaan media video berbasis Microsoft Power Point terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Keret Krembung. Data yang dipaparkan dalam penelitian ini menggunakan data tes hasil belajar kognitif siswa berupa *pretest* dan *posttest*. Pada bagian ini akan disajikan hasil penelitian dan pembahasan, pada hasil analisis data yang disajikan mencakup hasil data yang digunakan sebelum eksperimen diantaranya hasil uji validitas, uji reliabilitas dan uji normalitas data. Selanjutnya menyajikan data uji hipotesis mencakup uji t (berpasangan) dan uji *eta square* sebagai berikut :

#### 1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas perangkat pembelajaran yang meliputi: silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa (LKS), materi ajar, dan tes hasil belajar kognitif menggunakan uji validitas isi yang dilakukan melalui pengujian terhadap kelayakan atau relevansi isi silabus berdasarkan analisis rasional oleh ahli yang berkompeten (*expert judgment*). Validasi dilakukan oleh 2 ahli pada bidang pendidikan, yaitu Rifki Afandi, M. Pd. (Dosen) dan Annisa Rahmi Safitri, S. Pd. (Guru Kelas). Sedangkan uji reliabilitas perangkat pembelajaran ditentukan dengan analisis *Percentage of Agreement* dan uji reliabilitas media pembelajaran video menggunakan angket respon siswa.

##### a. Silabus

Hasil penilaian validator terhadap silabus yang telah disusun untuk penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Hasil Validasi Silabus

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian Validator %
1.	Kelengkapan identitas silabus	76,66%
2.	Kesesuaian kompetensi inti dengan kurikulum yang berlaku di tingkat SD	
3.	Kesesuaian kompetensi dasar dengan pembelajaran	
4.	Kesesuaian indikator pembelajaran dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	
5.	Kesesuaian materi pokok dengan kompetensi dasar	
6.	Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan indikator dan kompetensi dasar	
7.	Penilaian	
8.	Alokasi waktu	
9.	Kelengkapan sumber belajar	
Reliabilitas		78% (Reliabel)

Berdasarkan perhitungan skor yang diperoleh dari validator 1 dan validator 2 yang menunjukkan presentase skor 76,66%. Dari hasil tersebut kemudian disesuaikan dengan kriteria validasi, maka instrumen di atas menunjukkan tingkat validasi yang valid sehingga dapat digunakan untuk penelitian.

##### b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Hasil penilaian validator terhadap RPP yang telah disusun untuk penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.2 Hasil Validasi RPP

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian Validator %
A.	Identitas RPP	
B.	Format/sistematika penulisan	75,78%
C.	Isi RPP	
D.	Bahasa yang digunakan	
	Reliabilitas	78,94% (Reliabel)

Berdasarkan perhitungan skor yang diperoleh dari validator 1 dan validator 2 yang menunjukkan presentase skor 75,78%. Dari hasil tersebut kemudian disesuaikan dengan kriteria validasi, maka instrumen di atas menunjukkan tingkat validasi yang valid sehingga dapat digunakan untuk penelitian.

#### c. Media Pembelajaran

Hasil penilaian validator terhadap media pembelajaran yang telah disusun untuk penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.3 Hasil Validasi Media Pembelajaran Video

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian Validator %
A.	Kualitas Suara	
B.	Kualitas Narasi	79,09%
C.	Penyajian Video	
D.	Komunikasi Visual	

Berdasarkan perhitungan skor yang diperoleh dari validator 1 dan validator 2 yang menunjukkan presentase skor 79,09%. Dari hasil tersebut kemudian disesuaikan dengan kriteria validasi, maka instrumen di atas menunjukkan tingkat validasi yang valid sehingga dapat digunakan untuk penelitian.

Uji reliabilitas media pembelajaran video dilaksanakan melalui pemberian angket pada siswa terhadap penggunaan media pembelajaran video berbasis *Microsoft Power Point*. Hasil uji reliabilitas media pembelajaran video disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Hasil Angket Respon Siswa

No.	Pertanyaan	Frekuensi	%
1.	Apakah suara dalam media video terdengar jelas ?	25	100%
2.	Apakah narasi dalam media video mudah kamu mengerti ?	25	100%
3.	Apakah gambar dalam media video terlihat jelas ?	25	100%
4.	Apakah kamu mengerti materi yang disampaikan dalam media video ?	25	100%
5.	Apakah kamu senang saat belajar dengan menggunakan media video ?	24	96%

#### d. Lembar Kerja Siswa (LKS)

Hasil penilaian validator terhadap LKS yang telah disusun untuk penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.5 Hasil Validasi LKS

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian Validator %
A.	Format LKS	
B.	Penggunaan Bahasa dalam LKS	75,29%
C.	Isi LKS	
	Reliabilitas	88,23% (Reliabel)

Berdasarkan perhitungan skor yang diperoleh dari validator 1 dan validator 2 yang menunjukkan presentase skor 75,29%. Dari hasil tersebut kemudian disesuaikan dengan kriteria validasi, maka instrumen di atas menunjukkan tingkat validasi yang valid sehingga dapat digunakan untuk penelitian.

#### e. Materi Ajar

Hasil penilaian validator terhadap materi ajar yang telah disusun untuk penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.6 Hasil Validasi Materi Ajar

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian Validator %
<b>KELAYAKAN ISI</b>		
A.	Kesesuaian Materi dengan SK dan KD	
B.	Keakuratan Materi	
C.	Mendorong Keingintahuan	
<b>KELAYAKAN BAHASA</b>		
A.	Lugas	79,44%
B.	Komunikatif	
C.	Dialogis dan Interaktif	
D.	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta didik	
E.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	
Reliabilitas		88,88% (Reliabel)

Berdasarkan perhitungan skor yang diperoleh dari validator 1 dan validator 2 yang menunjukkan presentase skor 79,44%. Dari hasil tersebut kemudian disesuaikan dengan kriteria validasi, maka instrumen di atas menunjukkan tingkat validasi yang valid sehingga dapat digunakan untuk peneitian.

#### f. Tes Hasil Belajar Kognitif

Hasil penilaian validator terhadap tes hasil belajar kognitif yang telah disusun untuk penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.7 Hasil Validasi Tes Hasil Belajar Kognitif

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian Validator Presentase
A.	Materi/Isi	83,33%
B.	Bahasa dan Penulisan	

Berdasarkan perhitungan skor yang diperoleh dari validator 1 dan validator 2 yang menunjukkan presentase skor 83,33%. Dari hasil tersebut kemudian disesuaikan dengan kriteria validasi, maka instrumen di atas menunjukkan tingkat validasi yang sangat valid sehingga dapat digunakan untuk peneitian.

Uji reliabilitas tes hasil belajar kognitif berupa soal pilihan ganda dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis *Cronbach's Alpha* dengan bantuan software *IBM SPSS Statistics 20*. Hasil uji reliabilitas soal pre test dan post test menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,897 untuk soal pre test dan nilai 0,876 untuk soal post test. Hal tersebut menunjukkan bahwa instrumen soal pre test dan post test memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

## 2. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan analisis *Kolmogorov-Smirnov*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila harga koefisien *Asymptotic Sig* pada output *Kolmogorov-Smirnov* tes lebih besar daripada nilai *alpha* yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Rangkuman data hasil uji normalitas pre test dan post test dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.8 Rangkuman Hasil Uji Normalitas Pre-test dan Post-test

Data	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>	<i>Asymp. Sig (2-tailed)</i>	Hasil/Kesimpulan
Pre Test hasil belajar IPS	0,560	0,912	Berdistribusi normal
Post Test hasil belajar IPS	1,196	0,115	Berdistribusi normal

Berdasarkan pada tabel 3.8, diperoleh nilai *Asymp. Sig Kolmogorov-Smirnov* pada pre-test hasil belajar IPS sebesar 0,560 > 0,05 dan post-test hasil belajar IPS 1,196 > 0,05. Data dikatakan berdistribusi normal apabila output *Kolmogorov-Smirnov* harga koefisien *Asymptotic Sig* > dari nilai *alpha* yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Hasil tersebut menunjukkan data pre-test dan post-test pada penelitian ini berdistribusi normal.

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan Uji T berpasangan (*Paired Sampel T-Test*) dengan bantuan software *IBM SPSS Statistic 20*. Kriteria yang digunakan untuk mengambil keputusan hipotesis dengan tingkat signifikansi  $\alpha$  5% (0,05) yaitu apabila nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak, sebaliknya apabila nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) diterima. Hasil uji-t (berpasangan) *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3.9 Hasil Analisis Uji T Berpasangan (*Paired Sampel T-Test*)**

Data	t	df	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Pre Test dan Post Test	-18,131	24	0,000	Ada pengaruh yang signifikan

Berdasarkan tabel 3.9, diperoleh nilai  $t_{tabel}$  pada df 24 yaitu sebesar 1,711. Sedangkan nilai  $t_{hitung}$  diperoleh nilai sebesar 18,131. Sehingga dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $18,131 > 1,711$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media video berbasis *Microsoft Power Point* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Keret Krembung.

### 4. Uji Tingkat Pengaruh

Untuk mengukur seberapa besar pengaruh media pembelajaran video berbasis *Microsoft Power Point* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Keret Krembung, maka peneliti menggunakan rumus *eta squared*, sebagai berikut[12]:

$$\begin{aligned} \eta \text{ squared} &= \frac{t^2}{t^2 + (n - 1)} \\ &= \frac{18,131^2}{18,131^2 + (25 - 1)} \\ &= 0,93 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus *eta squared* diperoleh nilai sebesar 0,93. Berdasarkan interpretasi nilai diatas menunjukkan nilai 0,93 berada pada tingkat pengaruh besar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video berbasis *Microsoft Power Point* memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Keret Krembung.

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa terdapat perbedaan pada hasil belajar kognitif siswa dalam muatan pelajaran IPS sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran video berbasis *Microsoft Power Point*. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *post test* 88,6 yang lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata *pre test* yakni 55,2. Terdapat selisih nilai yang cukup besar yakni 33,4. Hal ini memperkuat bukti bahwa penggunaan media video pembelajaran berbasis *Microsoft Power Point* lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPS pada materi kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia.

Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *post-test* hasil belajar IPS siswa lebih tinggi bila dibandingkan dengan nilai rata-rata *pre test*. Setelah dilakukan analisis data hasil penelitian menggunakan uji t berpasangan (*Paired Sampel T-Test*) diperoleh nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $18,131 > 1,711$ ). Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media video berbasis *Microsoft Power Point* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Keret Krembung. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Arsyad (2014: 142) yang menyatakan bahwa media pembelajaran video dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk mempelajari suatu materi sehingga akan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Febriani (2017) yang membuktikan bahwa media video pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa, hal ini dikarenakan siswa menjadi lebih bersemangat dan bergairah dalam belajar karena adanya inovasi baru dalam pembelajaran.

Berdasarkan data hasil penelitian, ditemukan bahwa tingkat pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar IPS siswa tergolong pada tingkat pengaruh yang besar. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan analisis uji *eta squared*. Dari hasil perhitungan menggunakan uji *eta squared* diperoleh nilai sebesar 0,93 yang termasuk dalam kategori tingkat pengaruh besar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video berbasis *Microsoft Power Point* memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Keret Krembung. Sesuai hasil penelitian yang dilakukan oleh Novita, dkk (2019) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran audio visual video terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang besar dan signifikan dalam penggunaan media pembelajaran video berbasis *Microsoft Power Point* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Keret Krembung. Penggunaan media video berbasis *Microsoft Power Point* dapat dikatakan lebih efektif dan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih memahami materi yang disampaikan dan memperoleh hasil belajar yang lebih optimal.

## VI. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data pada bab IV sebelumnya, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran video berbasis *Microsoft Power Point* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa dalam aspek kognitif. Hal ini ditunjukkan pada hasil perhitungan Uji T berpasangan (Paired Sampel T-Test) diperoleh nilai thitung lebih besar dari ttabel ( $18,131 > 1,711$ ) dengan tingkat signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat diartikan bahwa penggunaan media video berbasis *Microsoft Power Point* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Keret Krembung.
2. Penggunaan media pembelajaran video berbasis *Microsoft Power Point* berpengaruh besar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Keret Krembung. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji eta squared yang memperoleh nilai 0,93 berarti  $0,93 > 0,14$  yang menunjukkan bahwa media pembelajaran video berbasis *Microsoft Power Point* memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Keret Krembung..

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diucapkan peneliti kepada Allah SWT yang senantiasa melancarkan penelitian ini, kepada kedua orang tua yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan, serta pihak-pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Semoga penelitian ini dapat menambah pengetahuan baru dan semoga bermanfaat bagi para pembaca.

## REFERENCES

- [1] A. Suriansyah, *Landasan Pendidikan*. Banjarmasin: Comdes, 2011.
- [2] P. Fathurrahman and S. Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2017.
- [3] Daryanto, *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya, 2013.
- [4] Suhery, T. J. Putra, and Jasmalinda, "Jurnal Inovasi Penelitian," *J. Inov. Penelit.*, vol. 1, no. 3, pp. 129–132, 2020.
- [5] P. P. Agustini, M. G. R. Kristiantari, and S. Putra, "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Menyimak Tema Sejarah Peradaban Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN 8 Sumerta," *E-Journal PGSD Univ. Pendidik. Ganesha*, vol. 4, no. 1, pp. 1–10, 2016.
- [6] S. Sugiyarti and F. Ardiansah, "Problematika Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS di SD Se-Kota Pangkal Pinang," *J. JPSPD*, vol. 7, no. 2, pp. 142–156, 2020.
- [7] Y. Tembang, Sulton, and Suharjo, "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Gambar Di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Teor. Penelitian, dan Pengemb.*, vol. 2, no. 6, pp. 812–817, 2017.
- [8] L. Qurrotaini, T. W. Sari, V. H. Sundi, and L. Nurmalia, "Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring," *Semin. Nas. Penelit. LPPM UMI*, 2020.
- [9] D. A. Bujuri, "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar," *J. Literasi*, vol. 9, no. 1, pp. 37–50, 2018.
- [10] A. Adittia, "Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD," *Mimb. Sekol. Dasar*, vol. 4, no. 1, pp. 9–20, 2017, doi: 10.23819/mimbar-sd.v4i1.5227.
- [11] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- [12] J. Pallant, *SPSS Survival Manual: A Step by Step Guide to Data Analysis Using SPSS*, 4th editio. Australia: Allen & Unwin, 2011.

# Baru ARTIKEL NI'MATUL FAUZIYAH (178620600091).docx

---

## ORIGINALITY REPORT

---

5%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1

[eprints.uny.ac.id](http://eprints.uny.ac.id)

Internet Source

3%

---

2

[eprints.umsida.ac.id](http://eprints.umsida.ac.id)

Internet Source

2%

---

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On