Indonesian Journal of Education Methods Development
Vol. 18 No. 2 (2023): May
DOI: 10.21070/ijemd.v22i.731 . Article type: (Information Technology Education Method)

Table Of Content

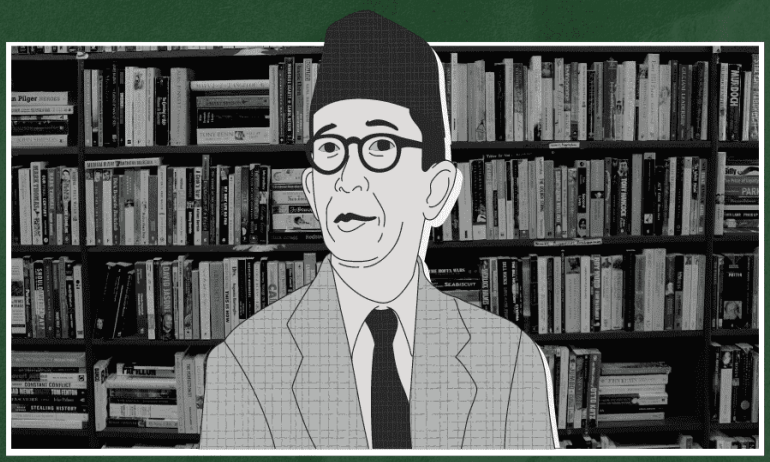
Journal Cover 2
Author[s] Statement 3
Editorial Team 4
Article information 5
Check this article update (crossmark) 5
Check this article impact 5
Cite this article 5
Title page 6
Article Title 6
Author information 6
Abstract 6
Article content 7

ISSN 2598-991X (online), https://ijemd.umsida.ac.id/, published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Education Methods Development
Vol. 18 No. 2 (2023): May
DOI: 10.21070/ijemd.v22i.731 . Article type: (Information Technology Education Method)

ISSN 2598-991X (ONLINE)

IJEMD



INDONESIAN JOURNAL OF EDUCATION METHODS DEVELOPMENT

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Education Methods Development
Vol. 18 No. 2 (2023): May
DOI: 10.21070/ijemd.v22i.731 . Article type: (Information Technology Education Method)

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode

Indonesian Journal of Education Methods Development
Vol. 18 No. 2 (2023): May
DOI: 10.21070/ijemd.v22i.731 . Article type: (Information Technology Education Method)

EDITORIAL TEAM

Complete list of editorial team (link)

Complete list of indexing services for this journal (link)

How to submit to this journal (link)

ISSN 2598-991X (online), https://ijemd.umsida.ac.id/, published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Education Methods Development
Vol. 18 No. 2 (2023): May
DOI: 10.21070/ijemd.v22i.731 . Article type: (Information Technology Education Method)

Article information

Check this article update (crossmark)

Check this article impact (*)

Save this article to Mendeley

(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

ISSN 2598-991X (online), https://ijemd.umsida.ac.id/, published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Education Methods Development
Vol. 18 No. 2 (2023): May
DOI: 10.21070/ijemd.v22i.731 . Article type: (Information Technology Education Method)

Application of Videoscribe Media to Cognitive Learning Outcomes in Social Science Learning at Madrasah Ibtidaiyah

Penerapan Media Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah

Nur Alfina Dewi, alfinakkim@gmail.com, (0)
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Rifki Afandi, rifki_afandi@umsida.ac.id, (1)
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

(1) Corresponding author

Abstract

The purpose study are (1) to find out whether there was an effect of videoscribe learning media on social studies learning outcomes for grade 4 at MI Nurus syafi'I, (2) to find out how much influence videoscribe learning media had on social studies learning outcomes for grade 4 at MI Nurus syafi'i This study uses a quantitative experimental research design using the PreExperimental – One Group Pretest Posttest Design research design. The results showed that there was a positive and significant influence on the videoscribe learning media on the social studies learning outcomes of fourth grade students of MI Nurusyafi'I Gedangan, as evidenced by the t-count value of 10,947> 2,074, and the magnitude of the effect can be seen from Cohen's d calculations which show the result of 2.12 > 0 ,8 The conclusion of this study is that there are a major influence on student cognitive learning outcomes at MI Nurus Syafii.

Published date: 2023-05-29 00:00:00

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Education Methods Development
Vol. 18 No. 2 (2023): May
DOI: 10.21070/ijemd.v22i.731 . Article type: (Information Technology Education Method)

Pendahuluan

Belajar merupakan tindakan ataupun perilaku manusia yang kompleks. Belajar hanya dialami oleh manusia itu sendiri, seorang dikatakan belajar bila terjadi perubahan yang ada dalam diri manusia tersebut seperti perubahan pada tingkah lakunya, pengetahuan, keterampilan, dan lain sebagainya. Dalam proses belajar terjadi berbagai aktivitas seperti membaca, menulis, menyimak dan lain sebagainya. Aktifitas dalam belajar ini tejadi dengan proses interaksi baik siswa maupun guru. Salah satu tugas guru dalam kegiatan belajar adalah mengajar dan memberikan informasi tentang sasaran belajar kepada siswa. Dalam mengajar terdapat komponen–komponen pembelajaran seperti metode belajar, media pembelajaran, serta sumber belajar yang digunakan. Komponen-komponen dalam pembelajarn harus dimanfaatkan guru dengan baik dalam proses mengajar. Metode pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi kelas maupun siswa, karena akann berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan didapatkan siswa. Mulyasa (dalam Suparta, 2010:1), “untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal, guru harus menguasai prinsip-prinsip pembelajaran, dan penggunaan media atau pendekatan mengajar”.[1]

Dari hasil observasi dilapangan pada kelas IV terdapat hasil belajar siswa yang masih rendah, salahsatunya pada pelajaran IPS. Pada pembelajaran IPS nilai yang diperoleh masih banyak yang berada dibawah KKM dengan nilai 75. Peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas bernama ibu Ummi Kulstum. Dari beberapa faktor ditemukan bahwa salah satunya kurangnya pemanfaatan fasilitas dikelas seperti LCD yang jarang digunakan. Pembelajaran kebanyakan diberikan melalui metode ceramah dan diskusi saja karena pemanfaatan fasilitas masih kurang, Adanya kondisi seperti ini diharapkan guru mampu memberikan inovasi pada pembelajarn agar hasil belajar akan meningkat.

Dalam pembelajaran darurat covid-19 guru harus berinovasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya hasil belajar kognitif pada siswa. Pratiwi (2020) ditemukan bahwa hasil pembelajaran kognitif siswa pada pelajaran IPS masih dibawa KKM, dikarenakan pembelajaran dilakukan secara online, dan juga kurangnya keaktifan siswa pada pembelajaran secara online dikarenakan kebiasaan guru yang memberikan materi secara tatap muka.[2] Roy (2017) menyatakan bahwa terungkap pada penyajian materi pada pembelajaran atau bacaan buku teks yang diberikan masih belum mampu menarik perhatian siswa dalam aktivitas belajarnya disekolah.[3]

Peneliti akan fokus dalam Salah satu mata pelajaran yang masih menggunakan metode ceramah yaitu pelajaran IPS (Ilmu Pendidikan Sosial). Udin (2002), dalam metode ceramah terjadi dialog imperative. Padahal, dalam proses pembelajaran keterlibatan siswa harus totalitas, yang artinya melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran, dan psikomotor.[4] Pada kurikulum 2013 mata pelajaran IPS sudah terintegrasi dengan mata pelajaran tematik. Mata pelajaran IPS mengkaji disiplin ilmu sosial dan kegiatan manusia yang dikemas secara ilmiah untuk memberikan wawasan kepada peserta didik khususnya tingkat dasar (Susanto, 2013).[5] Tujuan pembelajaran IPS atau ilmu pengetahuan sosial itu sendiri sebagai berikut: mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis, mengembangkan kemampuan berfikir teoritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan sosial, membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, menciptakan kemampuan bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk baik secara nasional maupunglobal. (Team Dosen Pengajar IPS, 2010). [6]

Dalam pembelajaran IPS yang mengkaji berbagai ilmu sosial, guru diharapkan dapat menyesuaikan metode belajar yang digunakan serta penggunaan media pembelajarannya dengan memahami karakteristik siswa masing-masing. Media pembelajaran merupakan sebagai alat pembantu proses belajar-mengajar. Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar (Azhar, 2014).[7] Benni Agus Pribadi dalam Musfiqon (2012), media pembelajaran berfungsi untuk membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret, menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan), semua indera siswa dapat diaktifkan, dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya. Semua pancaindera yang dimiliki siswa, baik itu indera penglihatan, pendengaran, peraba, dan lain-lain diharapkan bisa ikut aktif ketika dalam sebuah pembelajaran menggunakan media. [8]

Pesatnya kemajuan Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi di era saat ini sangat canggih, salah satunya muncul terobosan baru dengan memanfaatkan media komputer dan jaringan internet. Hal ini bisa terlihat dengan guru menggunakan Power Point (PPT) atau video sebagai bahan presentasi. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam proses belajar. Penting bagi guru untuk dapat memilih media pembelajaran yang tepat agar proses belajar berjalan dengan efektif. Pada saat ini pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, agar dapat terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan (Hujair, 2009). [9]

Salah satu jenis media audio-visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran oleh guru yakni berupa video. Adapun Sadiman, dkk (2005) mengemukakan kelebihan video sebagai salah satu bentuk dari media audio visual, yaitu dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya.[10] Salah satu aplikasi yang mendukung dalam pembuatan media pembelajaran audio-visual berupa video adalah aplikasi bernama Sparkol Videoscribe. Jenis media ini merupakan software yang digunakan dalam membuat video dengan desain animasi berlatar putih, mudah dioperasikan dan menarik. Media ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan adanya tambahan berupa gambaran-gambaran pada materi yang dijelaskan. Pembuatan media ini juga mudah dibuat guru ketika kondisi covid sekarang ini.

Sparkol Videoscribe merupakan software, bernuansa multimedia dan dapat berupa foto, gambar, teks, musik, dan background yang dapat dipilih sesuai keinginan. Metode media audio-visual dengan menggunakan Videoscribe untuk penyajian informasi serta meningkatkan efektifitas pembelajaran (Octavianingrum, 2016). [11] Pembuatan Sparkol

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Videoscribe juga dapat dilakukan secara offline sehingga tidak tergantung pada layanan internet. Hal ini pastinya akan lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan Sparkol Videoscribe.

Menurut hasil wawancara di MI Nurus Syafi'i ditemukan dalam pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran masih minimum, guru masih belum menerapkan penggunaan media pembelajaran selain power point maka penulis mengangkat judul "PENGARUH PENERAPAN MEDIA AUDIO-VISUAL VIDEOSCRIBE TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA PEMBELAJARAN IPS MI NURUS SYAFI'I GEDANGAN ".

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Exsperiment. Sugiyono, (2019) Metode eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variable variable independent (treatment/perlakuan) terhadap variable dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. [12]

Dalam Penelitian ini menggunakan metode Pre ExperimentalDesign one group pretest postest Design, dimana sampel yang diambil dalam penelitian ini semua populasi yakni kelas 4. kelompok ini diberi pretest terlebih dahulu kemudian diberikan experiment/perlakuan, kemudian diberikan postest untuk mengetahui hasil yang didapatkan pada kelas IV.

Desain Penelitian

O_1XO_2

X= treatment yang akan dilakukan (variable independent)

O_1= Nilai Pretest (sebelum diberi perlakuan)

O_2= Nilai Postest (setelah diberi perlakuan)

X= Treatment

Adapun Langkah-langkah prosedur dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Tahap persiapan

a. Sebelum melakukan penelitian lakukan studi pendahuluan dengan membaca penelitian-penelitian terdahulu,

b. kemudian melakukan konsultasi dengan pihak sekolah.

c. Penyusunan perangkat pembelajaran.

d. Pembuatan instrument untuk mengukur hasil belajar IPS kelas 4

e. Uji coba instrument

f. Menganalisis hasil uji coba instrument

2. Tahap pelaksanaan

a. Memberikan pretest

b. Menggunakan perlakuan/treatment

c. Memberikan postest

3. Tahap akhir

a. Memasukkan data hasil pretest dan postest

b. Menghitung data

c. Menganalisis hasil data yang telah dihitung

d. Kesimpulan

e. Pembuatan laporan

Dalam penelitian ini yang disebut variabel independent nya yaitu media audio visual videoscribe, Dalam penelitian ini variabel dependenya yaitu hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS. Populasi dalam penelitian ini yaitu siwa kelas

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

4 MI Nurus Syafi'i yang berjumlah 31 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik Non probability sampling yaitu sampling jenuh. Teknik pengambilan sampel dengan sampling jenuh yaitu teknik pengambilan sampel dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini hanya menggunakan Tes, Tes menurut Arikunto (2012) adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Tes ini berupa pretest dan postest dilakukan untuk mengetahui pengaruh media videoscribe terhadap hasil belajar kelas 4 MI Nurus Syafi'i pada mata pembelajaran IPS.[13]

Dalam penelitian ini instrument yang digunakan untuk menguji hasil belajar IPS siswa kelas IV adalah instrument yang valid dan reliabel. Cara penskoran dalam bentuk pilihan Djemarii. (2008) Penskoran tanpa koreksi saat ini banyak digunakan dalam penilaian pembelajaran.[14] Untuk memperoleh skor dengan teknik penskoran ini digunakan rumus sebagai berikut:

Skor = B/(N) x 100 (2)

Keterangan:

B = jumlah soal yang benar

N = banyaknya soal

Kriteria penskoran

76-100= sangat baik

51-75 = baik

75– 50 = cukup

0– 25 = kurang

Penelitian ini merupakan penelitian Experiment. Dalam penelitian ini menggunakan analisis statistic deskriptif. statistic deskriptif adalah statistic yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono,2019).[15]

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di MI Nurus syafi'i yang berada di kecamatan Gedangan, yang dimulai pada tanggal 2 Februari -14 Februari 2022. Subjek penelitian ini yaitu kelas IV yang terdiri dari 30 siswa dalam satu kelas. Data dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari nilai siswa pada bab jenis-jenis pekerjaan, baik itu pada kelompok kelas exsperimen yang menggunakan media videoscribe maupun pada kelompok control yang tidak menggunakan media videoscribe dalam proses penyampaian pada materi jenis-jenis pekerjaan. Penelitiang ini dilaksanakan dalam 3 tahap yakni tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Yang pertama tahap perencanaan dilakukan pada tanggal 2 Februari 2022, peneliti ini melakukan observasi sekaligus meminta izin untuk melakukan penelitian di MI Nurus Syafi'I, dari hasil observasi diperoleh populasi dalam penelitian yakni kelas 4 yang berjumlah 30 siswa dalam satu kelas. Sampel dalam penelitian ini yakni siswa kelas 4.

Kemudian peneliti menemui wali kelas 4 yakni Hj. Ummi Kulstum,S.Pd, untuk berkonsultasi mengenai jadwal penelitian dan menjelaskan mengenai perangkat pembelajaran seperti RPP, lembar tes dan media yang telah dibuat oleh peneliti. Tahapan keduan yaitu tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan pembelajaran yang terdapat sesuai RPP yang telah dibuat, pada tahap pertama tanggal 4 februari peneliti memberikan soal pretest terlebih dahulu sebelum diberikan treatment. Kemudian tanggal 5 februari diberikan treatment yang berupa media pembelajaran Videoscribe, dan diberikan postest pada tanggal 7 Februari. Dari penilitian ini data yang diambil dari soal pretest dan postest kelas IV yang diambil dari 25 soal pilihan ganda. Hasil penelitian yang dilakukan di MI Nurus Syafi'i untuk mencari pengaruh adanya media pembelajaran Videoscriebe terhadap siswa kelas IV. untuk hasil penelitian akan disajikan sebagai berikut:

Penyajian Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan oleh 2 penelaah yaitu Ibu Vanda Rezania, M.Pd dan Zuyyina Fihayatin, S.Pd,M.Pd. Adapun uji validitas yang akan dihitung yakni Silabus,RPP,bahan ajar,LKPD.

Adapun hasilnya diperoleh data menunjukan jumlah rater uji kuantifikasi koefisien Aiken's V berjumlah 2 rater. Sehingga n=2, nilai minimal untuk n=2 adalah 0,4. Kriteria tingkat kevalidan sebagai berikut, V < 0,4 memiliki tingkat kevalidan rendah, 0,4 – 0,8 memiliki tingkat kevalidan sedang, dan V > 0,8 memiliki tingkat kevalidan tinggi. Setelah peneliti

ISSN 2598-991X (online), https://ijemd.umsida.ac.id/, published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Education Methods Development
Vol. 18 No. 2 (2023): May
DOI: 10.21070/ijemd.v22i.731 . Article type: (Information Technology Education Method)

menyajikan hasil penelitian, kemudian melanjutkan dengan melakukan uji normalitas, uji hipotesis dan uji seberapa besar pengaruh seperti dijelaskan sebagai berikut.

Uji validitas media pembelajaran videoscribe dilakukan oleh Bapak Akbar Wiguna,M.Pd, dose Universitas Muhammadiyah Sidoarjo dengan menggunakan rumus kesimpulan yakni diperoleh bahwa media pembelajaran sudah layak digunakan dengan sedikit revisi.

2. Uji Normalitas

Dalam uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah hasil pretest dan postest berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas ini menggunakan bentuk Shapiro wilk. Dalam uji normalitas menurut Shapiro-wilk data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi < 0,05. Data dikatakan berdistribusi tidak normal apabila nilai signifikansi > 0,05. Berikut peneliti menyajikan hasil uji normalitas bentuk Shapiro-wilk menggunakan bentuk Spss 25.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.225	25	.002	.905	25	.023
POSTEST	.228	25	.002	.868	25	.004

Table 1. *Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk*

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan bentuk Shapiro-wilk didapatkan hasil pretest dengan nilai signifikan pretest= 0.023. karena hasil prtest signifikan 0.023 < 0.05 maka diperolah data berdistribusi normal. Sedangkan untuk hasil postest diperoleh 0.04. karena hasil signifikan 0.04 < 0.05 maka diperoleh data berdistribusi normal. Dari kedua data pretest dan postest dari hasil uji normalitas kedua data tersebut berdistribusi normal.

3. Uji Hipotesis

Setelah peneliti melakukan uji normalitas dengan mendapat data yang berdistribusi normal dari sebelum diberikan treatment dan sesudah diberikan. Peneliti melanjutkan untuk menguji hipotesis, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui adakah pengaruh dari treatment berupa media pembelajaran videoscribe pada MI Nurus Syafi'i. Uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test dengan dasar pengambilan keputusan (Raharjo, 2016) [16]:

a. Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 atau t hitung > t tabel maka terdapat pengaruh dari variable X terhadap Y

b. Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 atau t hitung < t tabel maka tidak terdapat pengaruh dari variabel X terhadap Y.

Berikut peneliti menyajikan hasil uji hipotesis paired sampel t-test dalam table berikut.

Paired Samples Statistics						
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Pair 1	PRETEST	18.9200	25	3.39018	.67804	
	POSTEST	21.0800	25	2.87112	.57422	
Paired Samples Test						
		Paired Differences		t	df	Sig.(2-tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference				
		Upper				
Pair 1	PRETEST - POSTEST		-1.75276	-10.947	24	.000

Table 2. *hasil uji hipotesis paired simple t-test*

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilampirkan pada table berikut dengan menggunakan rumus paired sample t-test diperoleh Sig (2-tailed) 0,000 dan t hitung bernilai negatif yaitu sebesar -10,947. T hitung bernilai negatif ini disebabkan karena nilai rata-rata hasil belajar pretest lebih rendah dari nilai rata-rata hasil belajar posttest. Dalam konteks kasus seperti ini maka nilai t hitung negatif dapat bermakna positif. Sehingga nilai t hitung menjadi 10,947 dengan nilai t tabel = 2,074. Dari sajian data diatas diketahui bahwa nilai. Sigh (2-tailed) diperoleh 0.000 < 0.005 dan nilai t hitung 10.947> 2.074 maka dapat dikatakan Ho ditolak dan Ha diterima dengan arti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran videoscribe terhadap hasil belajar IPS di MI Nurus Syafi'i.

4. Uji Seberapabesar Pengaruh

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Uji seberapa besar pengaruh ini untuk mencari tahu seberapa besar pengaruh pembelajaran media videoscribe terhadap hasil belajar IPS di MI Nurus Syafi'i. peneliti menggunakan rumus Cohen's d. Adapun perhitungannya sebagai berikut :

X2 – X1	Standar Deviasi	Cohen's d	Kriteria
2,16	0.99	2.12	Besar

Table 3. *hasil uji effect size cohens'd*

Pada table diatas menunjukan nilai cohen's d = 2.12 > 0,8. maka dapat dikatakan bahwa media videos cribe mempunyai pengaruh yang besar terhadap hasil belajar IPS kelas IV MI Nurussyafi'i.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 4-6 Februari di MI Nurus Syafi'i Gedangan. Sample yang digunakan yaitu siswa kelas 4, Langkah awal penelitian ini yakni diberikan pretest sebelum dilaksanakan treatment, kemudian postest setelah diberi treatment. Setelah mendapatkan hasil prtest dan postest peneliti melakukan uji normalitas terlebih dahulu untuk mencari apakah data berdistribusi normal atau tidak, hasil uji normalitas menggunakan Shapiro Wilk dan didapatkan hasil pretest 0.023<0.05 dan postest dengan hasil 0.04<0.05 dapat diartikan kedua data pretest dan postest berdistribusi normal.

Kemudian peneliti melanjutkan uji hipotesis menggunakan paired simplet-test dengan hasil bahwa nilai. Sigh (2-tailed) diperoleh 0.000 < 0.005 dan nilai t hitung 10.947> 2.074 maka dapat dikatakan Ho ditolak dan Ha diterima dengan arti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran videoscribe di MI Nurussyafi'I.

Setelah melakukan ujihipotesis peneliti melanjutkan untuk menguji seberapa besar pengaruh variable X terhadap Valriable Y yakni menggunakan bentuk uji Cohen's d, uji ini untuk melihat pengaruh media Videoscribe terhadap hasil belajar IPS. Uji ini mempunyai 3 kriteria yakni berpengaruh kecil, berpengaruh sedang dan berpengaruh besar. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus cohen's diperolah d = 2.12 > 0,8. maka dapat dikatakan bahwa media videoscribe mempunyai pengaruh yang besar terhadap hasil belajar IPS kelas IV MI Nurussyafi'i. Setelah dilakukan pengujian effect size dengan nilai pengaruh 2.12 maka dapat disimpulkan bahwa media Videoscribe mempunyai pengaruh yang besar terhdap hasil belajar IPS kelas 4 MI Nurussyafi'I Gedangan.

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh media pembelajaran videoscribe terhadap hasil belajar IPS kelas IV MI Nurus Syafi'I Gedangan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil uji adakah pengaruh menggunakan uji hipotesis paired sample t-test. Dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan terdapat pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran videoscribe terhadap hasil belajar IPS kelas IV MI Nurus Syafi'i Gedangan. Hasil uji hipotesis menggunakan rumus uji paired sample t-test yang menghasilkan Sigh (2-tailed) diperoleh 0.000 < 0.005 dan nilai t hitung 10.947> 2.074 maka dapat dikatakan Ho ditolak dan Ha diterima.

2. Dari hasil seberapa besar pengaruh media videoscribe terhadap hasil belajar IPS kelas IV MI Nurus Syafi'i yang menggunakan rumus effect size cohen's d dengan hasil d = 2.12 > 0,8. maka dapat dikatakan bahwa media videoscribe mempunyai pengaruh yang besar terhadap hasil belajar IPS kelas IV MI Nurussyafi'i.

References

1. Suparta,Mulyono. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta:Rineka Cipta, 2009
2. Pratiwi. Metodelogi Penelitian: Skripsi,Tesis disertasi dan Karya Ilmiah. Jakarta:Karisma Putri
3. Ahmad Susanto. Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenada Media,2015
4. Udin Saefudin Sa'ud dan Abin Syamsudin Makmun,Perencanaan Pendidikan, Bandung: Remaja Rosda Karya 2006
5. Susanto, Ahmad. Teori Belajar dan Pembelajaran. Kencana. Jakarta: Remaja Rosda .2016.
6. Team Dosen. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group,2013.
7. Arsyad, Azhar. Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,2014.
8. Musfiqon. Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya,2012.
9. A.H Hujair Sanaky. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Safiria Insania Press,2009.
10. A.M, Sadirman. Interaksi dan Motifasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada,2003.
11. Octavianingrum, Dilla. Pengembangan Media Audio Visual Sparkol Videoscribe Dalam Pembelajaran Mengelola Pertemuan/Rapat Di Lembaga Pendidikan Profesi (LPP) IPMI Kusuma Bangsa Surakarta Jurusan Administrasi Perkantoran. Surakarta: 2016
12. Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D. Bandung: CV Alfabeta,2019.
13. Arikunto, Suharsimi. 2002. Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek.. Jakarta: PT Rineka Cipta,2002.
14. Djemari Mardapi. Evaluasi pendidikan. Makalah disampaikan pada Konvensi Pendidikan Nasional ta nggal 19 – 23 September 2000 di Universitas Negeri Jakarta. Jakarta:2000
15. Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D. Bandung: CV Alfabeta,2019.

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).