

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO DALAM PEMBELAJARAN
DARING TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA
KELAS III SD NEGERI 16 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan dalam Ilmu Tarbiyah (S.Pd)



OLEH:
UMMI ATYA NURJANNA
NIM. 1711240060

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYA DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
BENGKULU, 2021M/ 1442 H**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)

BENGKULU

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51384 Fax (0736)53848

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini :

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas SD Negeri 16 Kota Bengkulu

Penulis : Ummi Atya Nurjanna

NIM : 1711240060

Jurusan : Tarbiyah

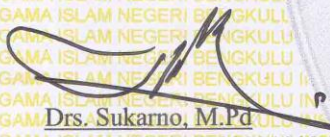
Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Tarbiyah dan Tadrīs IAIN Bengkulu dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Tarbiyah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Bengkulu, 02 Agustus 2021

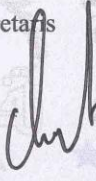
DEWAN PENGUJI

Ketua

Sekretaris


Drs. Sukarno, M.Pd


NIP. 19612052000031002


Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd. Si


NIDN. 2030109001

Penguji I

Penguji II


Dr. Kasmantoni, M.Si

NIP. 197510022003121004


Masrifa Hidayani, M.Pd

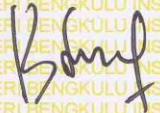
NIP. 197506302009012004

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Mindani, M.Ag

NIP. 1969080620071011002


Dr. Basimun, M.Pd

NIP. 197710052007102005

NOTA DINAS

Bengkulu, 02 Agustus 2021

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris
IAIN Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan :

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III SD Negeri 16 Kota Bengkulu

Nama : Ummi Atya Nurjanna

NIM : 1711240060

Jurusan : Tarbiyah

Prodi : PGMI

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu untuk diujikan dalam Sidang Munaqayah

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Pembimbing I



Dr. Mindani, M.Ag

NIP. 1969080620071011002

NOTA DINAS

Bengkulu, 02 Agustus 2021

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris
IAIN Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan :

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran Daring
Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III SD Negeri 16
Kota Bengkulu

Nama : Ummi Atya Nurjanna

NIM : 1711240060

Jurusan : Tarbiyah


Prodi : PGMI

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu untuk diujikan dalam Sidang

Munaqayah.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

Pembimbing II


Dr. Basinun, M.Pd

NIP. 197710052007102005

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Umimi Atya Nurjanna

NIM : 1711240060

Jurusan : Tarbiyah

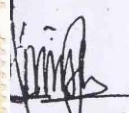
Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO DALAM PEMBELAJARAN DARING
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS III SD NEGERI 16 KOTA
BENGKULU.**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.



at Pernyataan,


Umimi Atya Nurjanna
NIM.1711240060

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak akan membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kemampuannya”

(Q.S. Al-Baqarah ayat 286)

Untuk memulai semua kegiatan,
Kamu hanya butuh yakin dan percaya dengan apa yang kamu kerjakan
&

“Do your best”

Karena tidak ada usaha yang sia-sia.

~Ummi Atya Nurjanna~

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rasa syukur yang sangat berlimpah ku ucapkan kepada Allah Subhana Wa Ta'ala karena telah menjadikan aku manusia yang senantiasa selalu berfikir, beriman, dan berilmu serta sabar dalam menjalankan semua cobaan dan tantangan yang ada. Dengan mengharap Ridho dari-Nya, dan segenap hati yang paling dalam, ku persembahkan skripsi ini kepada :

- ❖ Untuk kedua Orang tuaku yang Ayah (Yasrin) dan Ibuku (Nirmaini) yang telah membesarkan dan mendidik serta tak henti-hentinya mendoakan setiap langkahku agar dipermudahkannya semua urusanku dan tiada lelah bersabar demi menanti sebuah keberhasilan dan kesuksesanku kelak.
- ❖ Untuk kedua adikku Muhamad Iqbal dan Azzahra Putri Yani yang selalu mendoakan dan memberi semangat untukku dalam mengerjakan skripsi ini hingga bisa diselesaikan seperti ini. Semoga kita sukses bersama.
- ❖ Untuk dosen pembimbing I dan II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, serta pikirannya untuk membimbingku dalam menulis dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
- ❖ Untuk Widhi Aji Prasetya, terima kasih karena telah menjadi pendengar yang baik, dan bersedia menjadi tempat berkeluh kesahku setiap hari. Thanks for u karena telah memberikan support yang begitu banyak untukku.
- ❖ Untuk Sahabat (Bima'x) : Puja Rapita, Meysarah, Helita Gustia Janna, dan Sari Melia Astuti terima kasih selalu mensupport setiap hal yang aku lakukan dan selalu menjadi bagian dari setiap hal yang ada, termasuk dalam penyelesaian skripsi ini.
- ❖ Untuk teman-teman susah, senangku: Rita Ermawati, Nadya Mulana, Roswida Sri Astuti, Supiah Sari, Nadila Julinda, dan Rezi Relia Lestari yang sedari awal sudah saling tahu gimana proses susah senangnya selama menjalani perkuliahan hingga akhirnya skripsi diselesaikan, terima kasih karena kalian selalu menemani, dan selalu menjadi alarm dikala rasa malas, dan capek datang dalam membuat skripsi ini.

- ❖ Untuk dosen-dosen prodi PGMI yang selalu memberikan masukan dan membantu semua proses perkuliahan kami, hingga akhirnya kami menyanggah gelar S.Pd
- ❖ Dosen-dosen dan Civitas akademik IAIN Bengkulu yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta Bimbingannya, serta.
- ❖ Untuk Islam dan untuk almamaterku

ABSTRAK

Skripsi Ummi Atya Nurjanna, NIM: 1711240060, E-Mail: ummiatya@gmail.com

Penelitian ini di latar belakang oleh kondisi selama pandemi covid-19, pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah untuk sementara di tiadakan, dan digantikan dengan sistem belajar di rumah atau melalui *Daring/E-Learning*. Pada prakteknya di lapangan penulis menjumpai beberapa kendala, diantaranya: beberapa siswa cukup kesulitan untuk menggunakan handphone android, karena tidak setiap siswa mampu membeli handphone android. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video dalam pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Tematik siswa kelas III SD Negeri 16 Kota Bengkulu. Untuk menjawab permasalahan penelitian tersebut, maka peneliti menggunakan jenis penelitian lapangan, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, tingkat pengaruh penggunaan media video dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 16 Kota Bengkulu berpengaruh positif pada $\alpha = 5\%$ atau (*confidence interval* sebesar 95%), dengan persamaan regresi linier sederhana $Y = 80,81 + 0,104X$ yang artinya setiap kenaikan satu variable X (Penggunaan media video dalam pembelajaran daring) maka nilai variable Y (Hasil belajar siswa) akan naik 0,104 tindakan, dimana penggunaan media video dalam pembelajaran daring mempengaruhi hasil belajar tematik siswa sebesar, 0,85% (0,85% dilihat dari perhitungan koefisien determinasi 72,25 % sedangkan 27,25 % dipengaruhi oleh variabel yang lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) pada penelitian ini dapat diterima, yaitu penggunaan media video terhadap hasil belajar tematik siswa kelas III SD Negeri 16 Kota Bengkulu berperangaruh positif dengan nilai belajar tematik siswa rata-rata sudah memenuhi KKM. Dibuktikan dengan hasil data Frekuensi nilai tugas siswa selama pembelajaran tematik berlangsung yaitu sebesar 70%

Kata Kunci : *Media Video, Pembelajaran Daring, Hasil Belajar Tematik*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, Rabb sekalian alam. Dialah dzat yang melimpahkan rahmat dan karunia yang tiada tara, yang dengan perkenan-Nya juga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : **”Pengaruh Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil belajar Tematik Siswa Kelas III SD Negeri 16 Kota Bengkulu”**. Shalawat dan salam juga senantiasa dicurahkan bagi rasul junjungan tauladan umat, Nabi Muhammad SAW. juga bagi keluarga, para sahabat, dan seluruh umatnya berpegang di jalan Islam hingga akhir zaman.

Penulis menyadari dan mengakui Skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT semata. Karena itulah penulis mengharapkan adanya kritikan dan saran-saran perbaikan dari para pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

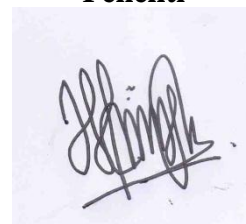
1. Prof. Dr. H. Sirajuddin, M., M.Ag., MH, selaku Rektor IAIN Bengkulu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.
3. Nurlaili, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah.
4. Dra. Aam Amaliyah, M.Pd Selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

5. Dr. Mindani, M.Ag selaku pembimbing I dan Dr. Basinun, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan sumbangan pikiran dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala perpustakaan IAIN Bengkulu Ahmad Irfan, S.Sos.I.,M.Pd.I yang telah sudi mengizinkan penulis untuk memperoleh referensi yang penulis butuhkan.
7. Bapak/ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Penulis hanya mampu berdoa dan berharap semoga beliau-beliau yang telah berjasa selalu diberikan rahmat dan karunia oleh Allah SWT. Dengan segala kerendahan hati dan rasa sadar skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun izinkanlah penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun kepentingan lainnya.

Bengkulu,2021

Peneliti



Ummi Atya Nurjanna
NIM. 1711240060

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
SURAT PERNYATAAN PLAGIASI	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	8
1. Media Pembelajaran	8
2. Media Video	17
3. Metode E-Learning (Daring)	21
4. Hasil Belajar Siswa	28
5. Konsep Pembelajaran Tematik	37

B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	44
C. Kerangka Berfikir.....	47
D. Hipotesis Penelitian.....	47

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	49
B. Lokasi Penelitian.....	49
C. Definisi Operasional Variabel.....	50
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	51
E. Data dan Sumber Data.....	53
F. Teknik Pengumpulan Data.....	54
G. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	58
H. Teknik Analisis Data.....	60

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	65
B. Hasil Penelitian.....	72
C. Analisis Data.....	78
D. Pembahasan.....	90

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	92
B. Saran.....	93

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Yang Relevan	46
Tabel 3.1. Instrumen Observasi Penelitian	54
Tabel 3.2. Kisi-kisi Kuesioner	57
Tabel 3.3. Kisi-kisi Dokumentasi.....	57
Tabel 3.4. Pedoman untuk Memberikan Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi	62
Tabel 4.1. Daftar Guru dan Staff SDN 16 Kota Bengkulu	63
Tabel 4.2. Jumlah Siswa SDN 16 Kota Bengkulu	65
Tabel 4.3. Data Sarana dan Prasarana SDN 16 Kota Bengkulu.....	66
Tabel 4.5. Frekuensi Angket Penggunaan Media Video (Variabel X)	71
Tabel 4.6. Kategori TSR Dalam Persentase Penggunaan Media Video (Variabel X)	73
Tabel 4.7. Frekuensi Nilai Mata Pelajaran Tematik (VARIABEL Y).....	74
Tabel 4.8. Kategori Tsr Dalam Persentase Hasil Belajar (Variabel Y)	76
Tabel 4.9. Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X	77
Tabel 4.10. Frekuensi Yang Diharapkan Dari Hasil Pengamatan (FO) Untuk Variabel X	79
Tabel 4.11. Nilai Variabel X dan Variabel Y.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Bepikir Penelitian	47
Gambar 4.1. Struktur Organisasi SDN 16 Kota Bengkulu	69
Gambar 4.2. Denah SDN 16 Kota Bengkulu	70

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Penunjukan (SK Pembimbing)
2. Surat Tugas (SK Komprehensif)
3. Surat Keterangan Pergantian Judul
4. Nota Pembimbing (Proposal Skripsi)
5. Pesengasahan Pembimbing (Proposal Skripsi)
6. Nota Penyeminar
7. Persetujuan Penyeminar
8. Daftar Hadir Seminar Proposal Skripsi
9. Surat Izin Penelitian
10. Surat Keterangan Selesai Penelitian
11. Kartu Bimbingan Skripsi
12. Pedoman Observasi
13. Lembar Validasi
14. Angket Penelitian
15. Rencana Pelaksana Pembelajaran Daring (RPP Daring)
16. Daftar Nilai Siswa Kelas III
17. Foto Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemerintah dan bangsa Indonesia terus berupaya meningkatkan mutu pendidikan. Langkah-langkah strategis dari pemerintah dilakukan dengan dikeluarkannya Undang-undang No.20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional, selain itu pemerintah juga telah mengeluarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang sarana pembangunan di bidang pendidikan nasional untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam program pembangunan jangka panjang tahun 2005-2025. Beban kerja guru mencakup kegiatan pokok yaitu, perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, membimbing dan melatih anak, dan melaksanakan tugas tambahan yang melekat pada pelaksanaan kegiatan pokok sesuai dengan beban pokok kerja guru.¹

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar anak secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Pendidikan merupakan segala usaha untuk membina kepandaian dan mengembangkan kesempurnaan manusia baik jasmani maupun rohani yang

¹ *Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen*, (Jakarta: PT Media, Pustaka Mandiri), h. 5

² Barnawi, Dan Arifin Muhammad. *Kinerja Guru Profesional*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 16

berlangsung seumur hidup baik di dalam maupun di luar sekolah. Pendidikan yang bermutu menurut E. Mulyasa, merupakan syarat untuk mewujudkan kehidupan bangsa yang maju, modern dan sejahtera. Sebagaimana diketahui banyak negara yang tidak memiliki sumber daya alam yang melimpah namun dapat mewujudkan kemakmuran dan kesejahteraan rakyatnya. Hal tersebut terjadi akibat dari pendidikan yang mereka miliki mempunyai kualitas yang baik, sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu faktor penting yang harus dipenuhi agar pendidikan dapat berkualitas adalah pada keberadaan guru.³

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang signifikan dalam beberapa aspek kehidupan masyarakat. Salah satunya dalam aspek pendidikan masyarakat dapat dengan mudah memperoleh pengetahuan atau wawasan dari internet. Banyaknya sumber yang tersebar di internet memungkinkan masyarakat dapat mengaksesnya melalui smartphone atau gadget. Indonesia tengah dihadapkan dengan tantangan era revolusi industri. Tidak hanya sektor ekonomi, sosial, dan teknologi, namun sektor pendidikan kini juga mau tidak mau harus dapat beradaptasi dengan era ini. Perkembangan itu mulai dimanfaatkan oleh beberapa sekolah dasar di Indonesia dalam penyelenggaraan program pendidikannya. Program tersebut di kenal sebagai program pembelajaran *Daring* atau sistem elearning atau online learning.⁴

³ E. Mulyasa. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 4

⁴ Ahmad Rohani. *Pengelolaan Pengajaran*. (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2004), h. 15

Pembelajaran *Daring* merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran.⁵ Pembelajaran *Daring* Learning sendiri dapat di pahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah dasar yang peserta didiknya dan instruktornya (guru) berada dilokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telkomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya. Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.⁶

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan, selama pandemi covid-19 ini, pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah untuk sementara di tiadakan, dan digantikan sistem belajar di rumah atau melalui *Daring*, mekanisme adalah kegiatan belajar disampaikan melalui pesan *whatapps* yang di kirim ke grup kelas melalui video yang direkam terlebih dahulu oleh guru kelas, kemudian di kirim ke grup kelas untuk dilaksanakan apa yang diminta oleh gurunya, misalnya mengerjakan tugas pada materi pecahan, dan dikumpulkan kembali dalam bentuk foto atau video pengerjaan tugas siswanya tersebut. Namun, pada prakteknya di lapangan penulis menjumpai beberapa kendala, diantaranya: beberapa siswa cukup kesulitan untuk menggunakan handphone android, karena tidak setiap orang siswa mempunyai handphone android. Permasalahan lainnya adalah terkendala jaringan, sehingga pesan yang masuk dari guru tidak dapat langsung diterima oleh siswa, sehingga terkadang terdapat keterlambatan dalam mengumpulkan

⁵ Isman. *Pembelajaran Moda Dalam Jaringan (MODA DARING)*. (Jurnal Ilmiah, ISBN: 978-602-361-045-2016)

⁶ Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Penerbit Rajawali Pers, 2011), h. 75

tugas. Selain itu, kebanyakan dari para orang tua anak yang tidak paham dalam menggunakan aplikasi *Daring*. Akibatnya pembelajaran yang seharusnya berjalan dari rumah dengan pengawasan orang tua tidak berjalan dengan efektif. Sehingga menyebabkan hasil belajar anak menjadi tidak berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan bahkan ada beberapa siswa yang nilainya belum mencapai KKM, terlebih lagi pada sistem pembelajaran tematik menekankan perkembangan potensi yang dimiliki peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif.⁷

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan menafsirkan dan mendapatkan informasi. Tujuan pemanfaatan media secara umum adalah untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar dalam diri siswa. Beragam media dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diinginkan.⁸

Media video pembelajaran adalah program video yang dirancang, dikembangkan, di gunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media video adalah media visual gerak (*motion pictures*) yang dapat diatur percepatan

⁷ Observasi awal penulis di SDN 16 Kota Bengkulu pada 12 Mei 2020

⁸ Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar* .(Jakarta : PT.Bumi Aksara, 2013), h. 135

gerakannya (gerak dipercepat atau diperlambat).⁹ Hal ini memungkinkan media video efektif bila di gunakan untuk membelajarkan pembelajaran tematik yang berhubungan dengan unsur gerak (*motion*).

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut ke dalam sebuah penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran *Daring* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III SD Negeri 16 Kota Bengkulu”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran ***Daring*** cukup menyulitkan bagi beberapa orang tua siswa.
2. Beberapa orang tua siswa sebagian belum memahami mengenai teknologi.
3. Tidak setiap orang tua siswa mempunyai handphone dan jaringan yang memadai untuk melaporkan tugas belajarnya dari rumah melalui ***Daring***.
4. Hasil belajar siswa kurang optimal pada pembelajaran tematik.
5. Beberapa siswa belum mencapai nilai KKM (70).

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka fokus penelitian ini yaitu:

1. Pembelajaran dalam penelitian ini penulis batasi hanya pada pembelajaran ***Daring*** melalui media video.
2. Objek penelitian penulis batasi hanya pada siswa kelas III SDN 16 Kota Bengkulu.

⁹ Kustandi dan Sutjipto. *Media Pembelajaran*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), h. 64

3. Pembelajaran tematik siswa peneliti batasi hanya pada Tema 6 Subtema 1 materi Energi dan Perubahannya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: apakah ada pengaruh penggunaan media video dalam pembelajaran *Daring* terhadap Hasil Belajar Tematik siswa kelas III SD Negeri 16 Kota Bengkulu?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan masalah di atas, maka tujuan masalah dari penelitian ini adalah : untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video dalam pembelajaran *Daring* terhadap Hasil Belajar Tematik siswa kelas III SD Negeri 16 Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah wawasan pengetahuan yang berkaitan dengan Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Daring* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III SD Negeri 16 Kota Bengkulu.
 - b. Sebagai bahan masukan bagi peneliti selanjutnya dengan kajian yang lebih luas.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru, sebagai bahan masukan pengaruh yang signifikan pembelajaran *Daring* terhadap prose belajar tematik di sekolah

- b. Bagi orang tua, sebagai bahan masukan dalam mendorong anaknya untuk meningkatkan kemampuan anak dalam belajar.
- c. Bagi anak, dapat menjadi motivasi untuk lebih meningkatkan kemampuan siswadalam belajar.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Konsep Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, pengantar. Dalam arti media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyebarkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memberikan definisi media sebagai sistem transmisi (peralatan) yang tersedia untuk menyampaikan pesan tertentu. Media adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan¹⁰. Media sebagai apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi¹¹.

¹⁰ Uranto. *Komunikasi Perkantoran; Prinsip Komunikasi untuk Meningkatkan Kinerja Perkantoran, Cetakan I.* (Yogyakarta: Media Wacana, 2005), h. 23

¹¹Sutirman. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif.* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013),h.15

Media sebagai perantara yang mengantar informasi dari sumber kepada penerima. Dengan demikian televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah tergolong media. Apabila media tersebut membawa pesan atau informasi yang mengandung maksud dan tujuan pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.¹²

Media dalam pembelajaran diartikan sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Dengan kata lain media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan proses belajar mengajar.¹³

Media pembelajaran berkembang dari waktu ke waktu, sering dengan perkembangan teknologi. Beberapa ahli menggolongkan macam-macam media pembelajaran dari sudut pandang yang berbeda. Bretz membagi media menjadi tiga macam yaitu media yang dapat didengar (audio), media yang dapat dilihat (video), dan media yang dapat bergerak. Media visual dikelompokkan lagi menjadi 3 yaitu gambar visual, garis (grafis), dan simbol verbal. Selain menggolongkan media menjadi tiga macam di atas Bretz juga membagi media menjadi

¹² Sutirman. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), h.15

¹³ Maya Rahmatia, *Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh* (Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah Volume 2 Nomor 1, 212-227, Februari 2017)

media transmisi dan media rekaman¹⁴.

Media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional media dengan teknologi mutakhir. Media dengan teknologi tradisional meliputi (a) visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrip*; (b) visual yang tidak diproyeksikan berupa gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info; (c) audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kaset; (d) penyajian multimedia dibedakan menjadi slide plus suara dan multi image; (e) visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi video; (f) media cetak seperti buku teks, modul, *workbok*, majalah ilmiah, berkala dan hand out; (g) permainan di antaranya teka-teki, simulasi, permainan papan; (h) realita dapat berupa model, *specimen* (contoh).¹⁵

b. Manfaat Media

Manfaat atau pun kegunaan dari media pembelajaran sangatlah berperan dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut manfaat media pembelajaran:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata tertulis lisan).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra seperti:
 - a) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.

¹⁴ Sutirman. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), h.15

¹⁵ Sutirman. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. h.15

- b) Objek yang terlalu kecil, bisa dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film.
- c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse*.
- d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
- e) Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dngan model, diagram.

Secara lebih khusus, sebagaimana dikutip Tini Prastini Mengidentifikasi delapan manfaat media dalam pembelajaran, yaitu :¹⁶

1. Penyampaian perkuliahan lebih baku,
2. Pembelajaran cenderung lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi interaktif,
4. Lama waktu pembelajaran biasa dikurangi.
5. Kualitas hasil belajar peserta didik lebih mningkat.
6. Pembelajaran dapat berlangsung dimana dan kapan pun.
7. Sikap positif siswa terhadap materi belajar dan pross belajar dapat di tingkatkan,
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif

¹⁶ Sutirman. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013),h.15

Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif peserta didik. Dalam media pembelajaran berguna untuk:

- 1) Menimbulkan semangat belajar.
- 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- 3) Memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Memudahkan untuk mencari informasi yang dibutuhkan.

Selain manfaat media berikut dampak positif dari penggunaan media sebagai sarana pembelajaran adalah:¹⁷

- 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baik.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik.
- 3) Pembelajaran lebih menjadi interaktif.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana diintegrasikan dengan baik.
- 6) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 7) Peran pendidik berubah menjadi ke arah yang lebih positif.

c. Bentuk-bentuk Media

Adapun bentuk-bentuk media yaitu:

¹⁷ Sutirman. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. h.17

1) Media audio visual gerak

Media yang mengandung unsur suara, gambar, garis, simbol dan gerak. Contohnya: televisi dan film.

2) Media audio visual diam adalah media yang unsurnya hanya suara, gambar, garis dan simbol. Contohnya: film rangkai bersuara dan buku ber-audio.

3) Media audio semi-gerak adalah media yang mengandung unsur suara, garis, simbol dan gerak. Contohnya: audio *pointer*.

4) Media visual gerak adalah media yang mengandung unsur gambar, garis, simbol dan gerak. Contohnya: film bisu.

5) Media visual diam adalah media yang mengandung unsur gambar, garis dan simbol. Contohnya: gambar, film rangkai, halaman cetak dan *microfilm*.

6) Media semi gerak adalah media yang unsurnya hanya garis, simbol dan gerak. Contohnya: *teleautograp*.

7) Media audio adalah media yang unsurnya hanya suara saja. Contohnya: piringan radio dan pita radio.

8) Media cetak adalah media yang unsurnya hanya simbol saja.¹⁸

d. Unsur-unsur media Audio-visual

Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditori (mendengar) dan visual

¹⁸ Sutirman. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. h.17

(melihat). Media Audiovisual merupakan sebuah alat bantu audiovisual yang berarti alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

Unsur yang terdapat dalam media audio visual antara lain:¹⁹

1) Suara

Multimedia tanpa bunyi disebut unmedia. Bunyi dalam multimedia. Bunyi memainkan peranan penting dalam teknologi multimedia saat ini. Terdapat berbagai cara yang dapat digunakan agar dalam suatu multimedia terdapat suara manusia. Antara lain dengan cara merekam menggunakan microphone atau pengeras suara yang telah tersedia pada setiap komputer. Di dalam sebuah tampilan slide multimedia pembelajaran bisa kita sisipkan berbagai macam suara yang bisa menjadikan tampilan itu lebih menarik untuk diikuti.²⁰

Bunyi menghapuskan perasaan janggal dan seolah-olah pengguna sedang berkomunikasi dengan manusia lain dan bukan dengan mesin. Dahulu suara berbentuk data atau sinyal analog yang direkam kedalam pita kaset, saat ini telah berkembang menjadi sinyal digital yang dapat disimpan dalam media penyimpanan komputer. Sedangkan dari segi kualitas audio yang baik, saat ini format mp3 merupakan pilihan yang terbaik. Di samping kapasitas

¹⁹ Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h.78

²⁰ Azhar. *Media Pembelajaran*. h.80

file yang relatif kecil, suara yang dihasilkan juga cukup bagus. Untuk audio digital ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan kita. *Software* yang dapat digunakan untuk mengolah audio antara lain *Adobe Audition*, *Cool Edit*, *Sony Sound Forge*, dan lain sebagainya.²¹

2) Animasi

Animasi adalah salah satu elemen multimedia yang cukup menarik, karena animasi membuat sesuatu seolah-olah bergerak. Animasi merupakan rangkadian sejumlah gambar yang ditampilkan secara bergantian. Animasi tidak hanya berguna untuk film saja, dalam dunia situs web, animasi digunakan untuk membrikan sentuhan manis pada situs. Sedangkan dalam dunia pendidikan, animasi dapat digunakan sebagai alat bantu penjelasan agar orang-orang yang diajar bisa lebih memahmi maksud suatu konsep.

Animasi dibagi dalam 2 kelas besar yaitu animasi 3 Dimensi dan animasi 2 Dimensi. *Software* yang dapat digunakan dalam membuat animasi cukup bnyak diantaranya adalah *Flash MX*, *Swish MX*, *Blender*, untuk axnimasi 2D sedangkan *3DS Max*, *Maya 3D*, Alias Maya, dan *Autocad* merupakan software yang dapt digunakan untuk membuat animasi 3D²².

²¹ Azhar. *Media Pembelajaran*. h.80

²²Imas dan Berlin. *Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. (Jakarta: katapena, 2015), h.109

3) Grafik

Grafik boleh didefinisikan sebagai sebuah lukisan, pencetakan, gambar atau huruf dengan menggunakan berbagai media secara manual atau menggunakan teknologi komputer. Seni grafik berkompoter digunakan secara meluas dalam dunia kejuruteraan, industri berat, animasi dan perfilman. Teknik ini dapat menampilkan atau memvisualkan suatu imaginasi seseorang pada monitor komputer. *Software* yang dapat digunakan untuk mendesain atau melakukan manipulasi gambar digital adalah *Corel Draw* dan *Corel Poto* yang telah mencapai versi 13, *Adobe Photoshop*, *Paint*, *ACDSee*, dan lain sebagainya. Format gambar yang di dukung dalam multimedia cukup beragam mulai dari BMP, JPG, tiff, ico, PNG, dan lain sebagainya.²³

4) Teks

Teks adalah sejenis data yang paling mudah dan memerlukan sedikit ruang untuk mengngat. Teks bolh digunakan dalam berbagai sujb bidang untuk memberi penjelasan kepada suatu perkara dalam bentuk bacaan. Text berfungsi untuk mmperkokoh media-media lain. Teks merupakan sarana penyampaian informasi. Penggunaan teks dalam multimedia tergantung pada karakteristik multimedia tersebut. Langkah-langkah media audio visual antara lain :

²³ Azhar. *Media Pembelajaran*. h.81

- a) Pendidik memahami bahan ajar yang akan disampaikan.
- b) Pendidik memilih media yang akan digunakan, bisa televisi atau *video cassette*.
- c) Pendidik membuat media yang sesuai dengan materi/bahan ajar, media ini hendaknya memiliki suara yang dapat didengar oleh seluruh peserta didik dan gambar yang dapat dilihat oleh seluruh peserta didik.
- d) Menyiapkan proses belajar mengajar.
- e) Memastikan media berjalan sesuai dengan harapan.
- f) Menyiapkan peserta didik kemudian menjelaskan apa yang harus mereka lakukan pada saat pembelajaran berlangsung.
- g) Setelah segala persiapan selesai baik dari peserta didik, media, bahan dan pendidik. Barulah guru memulai pelajaran.
- h) pendidik mulai menggunakan media.

Setelah penyampaian materi selesai, pendidik bersama peserta didik secara bersama mengulas kembali materi yang telah dipelajari bersama kemudian menyimpulkan²⁴.

2. Media Video

a. Pengertian Media Video

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan

²⁴ Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2014),h.78

gambar bergerak yang disertai dengan suara.²⁵ Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidivisum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual.²⁶

Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat peserta didik dalam belajar karena peserta didik dapat menyimak sekaligus melihat gambar. Video merupakan gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.²⁷

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang disesuaikan. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengatjarkan keterampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

²⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat. Bahasa Edisi Keempat. (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. 2012)

²⁶ Cheppy Riyana. *Pedoman Pengembangan Media Video*. (Jakarta: P3AI UPI, 2007), h. 11

²⁷ Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo, 2016), h. 49

Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyangkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

b. Media Video dalam Pembelajaran

Beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut :²⁸

1) Tujuan Kognitif

- a) Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.
- b) Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
- c) Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

²⁸ Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, h. 56

2) Tujuan Afektif

Dengan menggunakan efek dan tehnik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

3) Tujuan Psikomotorik

a) Video merupakan media yng tepat untuk memperlihatkan contoh keterbampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat atau pun mempercepat gerakan yang ditampilkan.

b) Melalui video peserta didik langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

Melihat beberapa tujuan yang dipaparkan di atas, sangatlah jelas peran vidheo dalam pembelajaran. Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, model - model pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ranah kognitif, peserta ddik dapat mengobsrvasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu dengan melihat video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman pesertla didik terhadap materi ajar. Pada ranah afektif, video dapat memperkuat peserta didik dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajran yang efektif. Pada ranah

psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja, video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik/gerakan dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengamati dan mengevaluasi kembali kegiatan tersebut.

Sebagai bahan ajar non cetak, video kaya akan informasi untuk di informasikan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dapat sampai ke peserta didik secara langsung. Selain itu, video menambahkan dimensi baru dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya melihat gambar dari bahan ajar cetak dan suara dari program audio, tetapi di dalam video, peserta didik bisa memperoleh keduanya, yaitu gambar bergerak beserta suara yang menyertainya.

3. Metode *E-Learning* (Daring)

E-Learning adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer. Dengan dikembangkannya di jaringan komputer memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk berbasis web, sehingga kemudian dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu intranet. Penyajian *E-Learning* berbasis web ini bisa menjadi lebih interaktif. Sistem

E-Learning ini tidak memiliki batasan akses, inilah yang memungkinkan perkuliahan bisa dilakukan lebih banyak waktu.²⁹

a. Pengertian *E-Learning*

Istilah e-learning digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet. Oleh karena itu, istilah e-learning lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses belajar mengajar yang ada di sekolah/universitas ke dalam bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi internet.³⁰

E-learning memberikan kesempatan bagi pembelajar untuk memegang kendali atas kesuksesan belajar masing-masing, artinya pembelajaran diberi kebebasan untuk menentukan kapan akan mulai, kapan akan menyelesaikan, dan bagian mana dalam satu modul yang ingin dipelajarinya terlebih dulu. Ibarat memulai dari topik-topik ataupun halaman yang menarik minatnya terlebih dulu, atau pun bisa melewati saja bagian yang ia anggap sudah ia kuasai. Jika ia mengalami kesulitan untuk memahami suatu bagian, ia bisa mengulang-ulang lagi sampai ia merasa mampu memahami. Seandainya, setelah diulang masih ada hal yang belum ia pahami, pembelajar bisa menghubungi instruktur, atau sumber melalui email atau ikut dialog interaktif pada waktu tertentu. Banyak orang yang

²⁹ Nur Hayati, *Metode Pembelajaran Daring/E-Learning Yang Efektif*, (Artikel Pdf, jurusan ilmu pendidikan psikologi dan bimbingan prodi bimbingan konseling universitas pendidikan ganesha singaraja), h.3

³⁰ Hartanto & Purbo, *Buku Pintar Internet Teknologi E-learning Berbasis PHP dan MySQL*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, 2002), h.45

merasa cara belajar independen seperti ini lebih efektif dari pada cara belajar lainnya yang mmaksakannya untuk belajar dengan urutan yang telah ditetapkan,dan masih banyak lagi manfaat-manfaat lainnya.³¹

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat penulis pahami bahwa *E-Learning* adalah suatu sistem pembelajafnan yang digunakan ialah sebagai sarana ialah sebagai proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka dengan secara langsung antara pendidik dengan peserta didik.

b. Kelebihan *E-Learning*

E-Learning memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Tersdianya fasilitas e-moderating dimana penddik dan peserta didik dapat berkomunikasi secara mudah mellui fasilitas internet secara reguler atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu.
- 2) Penddik dan peserta ddik dapat menggunakan bahan ajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet .
- 3) Peserta didik dapat belajar (mereview) bahan ajar setiap saat dan dimana saja apabila diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer.
- 4) Bila peserta didik memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dpat melakukan akses di internet.

³¹ Basinun, *Membangun E-Learning Paiberbasis Jejaring Sosial Edmodo*, (Jurnal Ilmiah, At-Ta'lim, Vol. 15, No. 2, Juli 2016), h. 304

- 5) Berubahnya peran peserta didik dari yang pasif menjadi aktif.
- 6) Relatif lebih efisien. Misalnya bagi mereka yang tinggal jauh dari Perguruan Tinggi atau sekolah konvensional dapat mengaksesnya.

c. Kekurangan *E-Learning*

E-Learning juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan, yaitu sebagai berikut:³²

- 1) Krangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik, bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses belajar mengajar.
- 2) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong aspek bisnis atau komersial.
- 3) Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan dari pada pendidikan.
- 4) Berubahnya peran pendidik dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini dituntut untuk menguasai teknik pembelajaran dengan menggunakan ICT (*Information Communication Technology*).
- 5) Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
- 6) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon, dan komputer).

d. Indikator Pembelajaran *Daring/E-Learning*

³² Nur Hayati, *Metode Pembelajaran Daring/E-Learning Yang Efektif*, h. 4

E-Learning sebagai kegiatan belajar melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam *E-Learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi atau alat elektronik yang digunakan untuk mendukung usaha pengajaran lewat teknologi elektronik seperti internet, Intranet, satelit, tape audio/video, TV interaktif dan CD-ROM adalah sebagian dari media elektronik yang digunakan pembelajaran disampaikan secara *synchronously* (pada waktu yang sama) ataupun *asynchronously* (pada waktu yang berbeda).³³

E-Learning sebagai sebuah pembelajaran berbasis komputer baik internet sebagai instrumen utama ataupun media elektronik sebagai instrumennya, keduanya tetap berfokus pada proses pembelajaran (*learning*), bukan pada perangkat atau media yang digunakan dalam pembelajaran. Dan penelitian ini mengambil definisi *learning* secara luas yaitu pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama perangkat yang berupa elektronik. Adapun indikator pembelajaran *E-Learning*.³⁴

- a) Struktur materi jelas, pokok bahasan dan sub pokok bahasanya jelas, masing-masing ada pengantar, penjelasan dan ringkasannya.

³³ Yazdi, M. *E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi*. *Jurnal Ilmiah Foristek*. (Jurnal Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Tadulako. 2012), h. 1460

³⁴ Hari Wibowo, *Instrumen Evaluasi Kualitas Pembelajaran dalam SPADA Indonesia*, (Jurnal Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang), h. 8

- b) Konten pembelajaran yang disajikan dengan bahasa yang komunikatif, lengkap dan terdapat tautan-tautan ke situs atau dokumen-dokumen untuk memperkaya konten.
 - c) Ragam objek pembelajaran (Teks, gambar, audio, video, animasi, simulasi) yang dipilih tepat sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran.
 - d) Tercantum semua referensi yang digunakan, khusus untuk referensi ***Daring*** disediakan tautan untuk memudahkan pembelajar.
 - e) Tersedia tautan istilah dan maknanya, daftar notasi, dan daftar simbol, terutama apabila sering disebut dalam teks.
 - f) Tampilan visual jelas, teks mudah dibaca, grafik dan chart, serta gambar yang memadai dan bebas gangguan visual.
- e. Langkah-langkah Pembelajaran ***Daring***

Ada 4 kunci agar pembelajaran jarak jauh atau *online learning* (***Daring***) ini dapat menjadi pembelajaran bermakna dan menyenangkan untuk peserta didik:³⁵

- 1) Kemampuan pendidik memanfaatkan teknologi Pertama untuk menunjukkan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media teknologi dengan presentasi *Zoom*, penugasan *via Google Classroom*, *pre-test* atau *post-test* dengan *Quizizz*, dan pemberian tugas proyek dengan pemanfaatan *Google Drive*, presentasi interaktif dengan *Peardock*, dan lain-lain. Hal ini mutlak harus

³⁵ Yohanes Enggar Harusilo, *Kuncig Pembelajaran di Rumah Bermakna dan Menyenangkan*, (Sumber: <https://edukasi.kompas.com> diunggah pada 14/04/2020, diakses pada 05/09/2020 pukul 21.00 Wib

dilakukan untuk mentransfer *knowledge* kepada peserta didik secara menarik dan efektif.

- 2) Pembelajaran terencana dan efektif Kedua menyajikan pembelajaran terencana dan efektif dalam keterbatasan waktu. Hal ini bisa dilakukan dengan mempersiapkan quality lesson plan dan mengatur langkah-langkah pembelajaran yang detail. Pendidik dan peserta didik dapat menetapkan tujuan pembelajaran sesuai ketersediaan waktu dan memilih materi yang akan disampaikan dengan langkah tepat dan akurat. Di sini pendidik dituntut pula untuk mengatur waktu dengan baik.
- 3) Menyatukan persepsi dan konsentrasi peserta didik. Bagaimana guru mampu menyatukan persepsi dan konsentrasi anak-anak didik yang serba berjauhan. Ini hanya bisa dilakukan oleh pendidik yang memiliki visi jelas dalam pembelajaran dan mampu menjalin ikatan batin dengan siswa dengan melakukan perannya sebagai motivator, fasilitator, mediator, dan komunikator.
- 4) Penguatan karakter peserta didik. Menyampaikan pesan untuk menjadi anak tangguh mengingat dalam kondisi masyarakat sedang di uji secara fisik dan mental akibat penyebaran Covid-19 yang berdampak kepada pembelajaran menjadi serba terbatas dalam berkomunikasi, berinteraksi, dan berkreasi.

Adapun langkah pembelajaran *Daring* dapat dilihat sebagai berikut.³⁶

- 1) Pendidik menyiapkan pembelajaran via *Daring*.
- 2) Pendidik mengundang peserta didik bergabung pada Whatsapp Group kelas dan membagikan kode *GoogleClassrom*.
- 3) Pendidik melakukan absensi untuk memastikan kesiapan dan kehadiran seluruh pesertadidik untuk menerima materi.
- 4) Pendidik menyajikan dan menjelaskan materi pembelajaran melalui *Whatsapp* dan *google classroom*.
- 5) Pendidik mengirimkan bahan ajar pada pesertadidik.
- 6) Pendidik memberikan penugasan harian untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi.
- 7) Pendidik memberi evaluasi dan penjelasan terhadap materi yang belum dipahami oleh pesertadidik.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³⁷

³⁶ Guru Berbagi, *Langkah Pembelajaran Daring*, (Sumber: <https://files1.simpkb.id> diakses pada 5/09/2020 pukul 20.30 Wib)

³⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), h. 2

Belajar merupakan sebuah modifikasi dalam proses kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu tetapi hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.³⁸

Hasil Belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.³⁹ Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran. Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar.⁴⁰

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- 1) Ranah Kognitif terdiri dari enam jenis perilaku sebagai berikut:
 - a) Pengetahuan mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan, pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode.
 - b) Pemahaman mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.

³⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001), h. 27

³⁹ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Presindo, 2012), h. 14

⁴⁰ Syaiful Bahri Djamarah. *Psikologi Belajar*. (Jakarta : iPT Rineka Cipta, 2008). h.12

- c) Penerapan mencakup kemampuan meunerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
 - d) Analisis mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
 - e) Evaluasi mecakup kemampuan membenutuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.
- 2) Ranah afektif terdiri dari lima perilaku-perilaku sebagai berikut:⁴¹
- a) Penerimaan yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
 - b) Partisipasi yang meincakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
 - c) Penilaian dan Penetuan sikap yang mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap.
 - d) Organisasi yang mencakup kemampuaun membentuk suatu sistemnilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
 - e) Pembentukan pola hidup yango mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.
- 3) Ranah Psikomotorik Tiaksanomi Simpson

Merupakan kemampuan-kemampuan psikomotorik, belajar berbagai kemaimpuan gerak dapat dimulai dengan kepekaan

⁴¹ Syaiful Bahri Djamarah. *Psikologi Belajar*, h.13

memilih-milih sampai dengan kreativitas pola gerak baru. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan psikomotorik mencakup kemampuan fisik dan umental.⁴²

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Proses belajar mengajar merupakan suatu aspek dari lingkungan sekolah yang diorganisasi. Lingkungan akan diatur serta diawasi agar kegiatan belajar terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karena setiap belajar orang akan mengalami kesulitan-kesulitan yang dialami.

Hal yang mempengaruhi hasil belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Untuk lebih jelasnya adalah sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri siswa meliputi dua aspek yaitu aspek fisiologis dan aspek psikologi

a) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis seperti kesehatan yang prima dan tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya, semuanya akan membantu dalam proses hasil belajar.⁴³

b) Faktor Psikologi

⁴² Syaiful Bahri Djamarah. *Psikologi Belajar*, h.13

⁴³ Syaiful Bahri Djamarah. *Psikologi Belajar*, h.13

Setiap manusia atau anak didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologi yang berbeda-beda, tentunya perbedaan-perbedaan itu akan berpengaruh pada proses hasil belajarnya masing-masing. Ada beberapa faktor psikologis di antaranya integensi-perhatian, minat belajar, motivasi, kognitif, dan daya nalar.

2) Faktor Eksternal

Proses belajar di dorong oleh motivasi instrinsik siswa. Dimping itu proses belajar juga dapat terjadi atau menjadi bertambah kuat, bilah didorong oleh lingkungan siswa. Dengan khalian aktivitas siswa akan meningkat bila program pembelajaran disusun dengan baik. Ditinjau dari segi siswa maka ada beberapa faktor eksternal yang berpengaruh pada aktivitas belajar yaitu sebagai berikut

a) Faktor Lingkungan

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik misalnya keadaan suhu, kepengapan udara, kelembaban dan sebagainya, dan lingkungan sosial yang berwujud manusia mampu hal-hal yang lainnya juga dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar.

b) Faktor instrumental

Instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya di rancang sesuai dengan hasil belajar yang di

harapkan. Faktor-faktor ini di harapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapnainya tujuan-tujuan belajar yang telah di rencanakan. Fakto-faktor instrumental ini dapat berupa kurikulum, sarana dani fasilitas, dan pendidik.⁴⁴

c. Fungsi dan Tujuan Evaluasi Hasil Belajar

Fungsi evaluasi hasil belajar:

- 1) Untuk diagnostik dan pengembangan hasil belajar. menggambarkan kemajuan, kegagalan, dan kesulitan masing-masing siswa. Untuk menentukan jenis dan tingkah laku kesulitan siswa serta faktor penyebabnya dapat diketahui dari hasil belajar atau hasil dari evaluasi.
- 2) Untuk seleksi. hasil evaluasi gunakan dalam rangka menyeleksi calon peserta didik dalaim rangka penerimaan peserta didik baru dan atau melanjutkan ke jenjang pendidikan beriktnya.
- 3) Untuk kenaikan kelas. Hasil evaluasi digunakan untuk menetapkan peserta didik, mana yang memenuhi rangking atau ukuran yang ditetapkan dalam rangka, kenaikan kelas.
- 4) Untuk penempatan. Para lulusan yang ingin bekerja pada suatu instansi yang telah ditemuhnya yang juga memuat nilai-nilai hasil evaluasi belajar. Jadi evalausi penilaian berfungsi menyediakan data tentang lulusan agar dapat ditempatkan denan kemampauannya.⁴⁵

⁴⁴ Rusman. *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 130-135

⁴⁵ Dimayati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), h. 200

- d. Tujuan evaluasi hasil belajar.
- a) Memberikan informasi tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalui berbagai kegiatan belajar.
 - b) Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk membina kegiatan-kegiatan belajar peserta didik lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun masing-masing individu.
 - c) Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik, menetapkan kesulitan-kesulitannya dan menyarankan kegiatan remedial (perbaikan).
 - d) Memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mendorong motivasi belajar peserta didik dengan cara mengenal kemajuannya sendiri dan merangsangnya untuk melakukan upaya perbaikan.
 - e) Memberikan informasi tentang semua aspek tingkah laku peserta didik, sehingga pendidik dapat membantu perkembangannya menjadi warga masyarakat dan pribadi yang berkualitas.
 - f) Memberikan informasi yang tepat untuk membimbing peserta didik memilih sekolah, atau jabatan yang sesuai dengan kecakapan, minat, dan bakatnya.⁴⁶

⁴⁶Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2015), h. 159-161j

Jadi fungsi dan tujuan evaluasi belajar adalah untuk melihat berapa jauhkah informasi tentang kemajuan peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran.

e. Indikator Hasil Belajar

Banyak pendidik yang merasa sukar untuk menjawab pertanyaan yang diajukan kepadanya mengenai apakah pengajaran yang telah dilakukannya berhasil, dan apa buktinya? Untuk menjawab pertanyaan itu, terlebih dahulu harus ditetapkan apa yang menjadi kriteria keberhasilan pengajaran, baru kemudian ditetapkan alat ukur menaikkan keberhasilan belajar secara tepat. Mengingat pengajaran merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan, maka disini dapat ditentukan dua kriteria yang bersifat umum. Menurut Sudjana kedua kriteria tersebut adalah :

1) Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya.

Kriteria dari sudut prosesnya menekankan kepada pengajaran sebagai suatu proses yang merupakan interaksi dinamis sehingga peserta didik sebagai subjek mampu mengembangkan potensinya melalui belajar sendiri. Untuk mengukur keberhasilan pengajaran dari sudut prosesnya dapat dikaji melalui beberapa persoalan dibawah ini :

- a) Apakah pengajaran direncanakan dan disiapkan terlebih dahulu oleh pendidik melibatkan peserta didik secara sistematis?

- b) Apakah kegiatan peserta didik belajar di motivasi pendidik sehingga ia melakukan kegiatan belajar dengan penuh kesabaran, kesungguhan dan tanpa paksaan untuk memperoleh tingkat penguasaan, pengetahuan, kemampuan serta sikap yang dikendaki dari pengajaran itu?
 - c) Apakah pendidik memakai multi media.
 - d) Apakah peserta didik mempunyai kesempatan untuk mengontrol dan menilai sendiri hasil belajar yang dicapainya?
 - e) Apakah proses pengajaran dapat melibatkan semua peserta didik dalam kelas?
 - f) Apakah suasana pengajaran atau proses belajar mengajar cukup menyenangkan dan merangsang peserta didik belajar?
 - g) Apakah kelas memiliki sarana belajar yang cukup kaya, sehingga menjadi laboratorium belajar?
- 2) Kriteria ditinjau dari hasilnya

Di samping tinjau dari segi proses, keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil. Berikut ini adalah beberapa persoalan yang dapat dipertimbangkan dalam menentukan keberhasilan pengajaran ditinjau dari segi hasil atau produk yang di capai peserta didik:

- a) Apakah hasil belajar yang diperoleh peserta didik dari proses pengajaran nampak dalam bentuk perubahan tingkah laku secara menyeluruh?

- b) Apakah hasil belajar yang dicapai peserta didik dari proses pengajaran dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari?
- c) Apakah hasil belajar yang diperoleh peserta didik tahan lama diingat dan mengedap dalam pikirannya, serta cukup mempengaruhi perilaku dirinya?
- d) Apakah yakin bahwa perubahan yang ditunjukkan oleh peserta didik merupakan akibat dari proses pengajaran?⁴⁷

5. Konsep Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Konsep pembelajaran tematik uintegratif merupakan pengembangan dari pemikiran tokoh pendidikan yaitu Jacob, dengan konsep pembelajaran *intedismipliner* dan Fogarty, dengan konsep pembelajaran terpadu.⁴⁸

Pada program pendidikan pembelajaran terpadu yang dipilih dan dikembangkan yaitu, model keterhubungan (*connected*), yaitu model pembelajaran yang secara sengaja diusahakan untuk menghubungkan suatu konsep dengan konsep lain, satu topik dengan topik lain, satu keterampilan dengan keterampilan lain dalam satu bidang studi.⁴⁹

Model keterpaduan (*integrated*) merupakan model pembelajaran terpadu yang mengembangkan pendekatan antara bidang studi dengan cara menetapkan prioritas kwikuler dan menentukan

⁴⁷ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Presindo, 2012), h. 20-21p

⁴⁸ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Jakarta:Kencana, 2014), hal 52.

⁴⁹ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal 358

keterampilan, konsep, sikap yang diajarkan dalam satu semester dari beberapa bidang studi selanjutnya pilih konsep keterampilan dan sikap yang memiliki hubungan yang erat dan tumpang tindih antara berbagai bidang studi. Tokoh yang mengembangkan model ini adalah John Milton.⁵⁰

Berdasarkan penjelasan di atas dapat penulis pahami bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran dengan tujuan untuk menghubungkan suatu konsep dengan konsep lain, satu topik dengan topik lain, satu keterampilan dengan keterampilan lain dalam satu bidang studi.

b. Tujuan Pembelajaran Tematik

Program pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Tujuan kompetensi yang dicapai dari pendidikan dan latihan ini adalah agar peserta didik mampu: 1). Memahami konsep pembelajaran tematik terpadu dan 2). Mengelola pembelajaran tematik (perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian). Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu. Oleh karena itu, pendidik harus merancang pengalaman belajar yang bermaknaan bagi peserta didik. Pengalaman belajar menunjukkan kaitan lebih efektif.

⁵⁰ Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hal 13.

Kemdikbud menjelaskan tujuan pembelajaran tematik integratif adalah sebagai berikut:⁵¹

1. Mudah memusatkan perhatian pada suatu tema atau topik tertentu.
2. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai konsep kegiatan dalam tema yang sama.
3. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
4. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai kegiatan belajar dengan pengalaman pribadi peserta didik.
5. Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam dunia nyata, seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus saat mempelajari pelajaran lain.
6. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena kegiatan yang diberikan dalam konsep tema yang jelas.
7. Budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Seperti kita ketahui kreatifitas pembelajaran tematik yaitu berpusat pada peserta didik, memberi pengalaman langsung, pemisah antara kegiatan pembelajaran tidak nampak, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, fleksibel,

⁵¹ Kemendikbud, *Permendikbud No. 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Jakarta: Kemendikbud, tahun 2016), 5

hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan iminat dan kebutuhan anak didik. Pembelajaran tematik memiliki ciri sebagai berikut:⁵²

1) Holistik

Sueatu gejala atau fenomena yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran terpadu diamati dan dikaji dari beberapa bidang kajian seukaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak.

Pembelajaran terpadu memungkinkan peserta didik untuk memahami suatu fenomna dari segala sisi. Pada gilirannya nanti, hal ini aktan membuat peserta didik menjadi lebih arif dan bijak di dalam menyikapi atau menghadapi kajani yang ada di depan mereka.

2) Bermakna

Pengkajian suatu fenomena dari berbagai macam aspek seperti yang diujelaskan diatas, memungkinkan terbntuknya semacam ojalinan antar konsep-konsp yang berhubungan yang disebut skemata. Hal ini akan berdampak pada kebermaknaan dari materi yang dipelaujari.⁵³

Selanjutnya hal ini akan mengakibatkan pembelajaran yang fungsional. Peserta didik mampu menerapkan perolehan belajarnya

⁵² Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Desain Pengembangan Pembelajaran Temarik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*, hal 165.

⁵³ Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Desain Pengembangan Pembelajaran Temarik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*, hal 166

untuk memecahkan masalah-masalah yang muncul didalam kehidupannya sehari-hari.

3) Autentik

Pembelajaran terpadu memungkinkan peserta didik memahami secara langsung prinsip dan konsep yang ingin dipelajari melalui kegiatan belajar secara langsung. Mereka memahami dari hasil belajarnya sendiri, bukan sekedar pemberitahuan pendidik. Informasi dan pengetahuan yang diperoleh sifatnya menjadi lebih autentik. Misalnya, perbedaan benda cair diketahui peserta didik melalui kegiatan eksperimen. Pendidik lebih banyak bersifat sebagai fasilitator dan katalisator, sedangkan anak didik bertindak sebagai aktor pencari informasi dan pengetahuan.⁵⁴

4) Aktif

Pembelajaran terpadu menekankan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna tercapainya hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan hasrat, minat, dan kemampuan peserta didik sehingga mereka termotivasi untuk terus-menerus belajar.

c. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran Tematik

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran tematik integratif, tema-tema yang telah direncanakan dan di jadikan sebagai materi pelajaran.

⁵⁴ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal 401

Untuk mencapai efektivitas dalam pelaksanaan pembelajaran tematik integratif, guru disarankan mempertahankan beberapa hal, sebagai berikut: *pertama*, mengembangkan rencana pembelajaran yang sudah disusun, kemudian memperhatikan kejadian spontan yang ditunjukkan oleh peserta didik terhadap konsep-konsep yang sedang dipelajari, terutama yang dekat hubungannya dengan tema pembelajaran. *Kedua*, melakukan penilaian terhadap pemahaman dan minat peserta didik terhadap tema, baik melalui observasi, diskusi kelompok, maupun contoh hasil karya mereka. *Ketiga*, membantu peserta didik dalam merefleksikan pemahaman terhadap isi dan proses pembelajaran, misalnya dengan menugaskan anak didik untuk membuat gambar, peta, lukisan atau karya-karya lain yang telah dipelajari. *Keempat*, melakukan percakapan dengan peserta didik mengenai apa yang ingin mereka ketahui tentang tema. *Kelima*, melakukan komunikasi timbal balik dengan orangtua atau keluarga peserta didik. Tujuannya adalah memberikan informasi yang bertujuan dengan tema yang menjadi materi pembelajaran.

iAdapun penerapan pembelajaran tematik integratif dalam pelaksanaannya dapat mengikuti langkah-langkah, sebagai berikut:⁵⁵

1) Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembuka adalah kegiatan untuk apersepsi yang sifatnya pemanasan. Kegiatan ini dilakukan untuk menggali

⁵⁵ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, h.115.

pengalaman anak tentang tema yang akan disajikan. Selain itu, pendidik juga harus mampu memfasilitasi suatu kegiatan yang mampu menarik peserta didik mengenai tema yang akan diberikan. Diantaranya beberapa kegiatan yang bisa menarik perhatian peserta didik yaitu bercerita, menanyi, atau kegiatan olahraga.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam pembelajaran tematik integratif difokuskan pada kegiatan yang diarahkan untuk mengembangkan kemampuan seluruh aspek perkembangan peserta didik. Dalam kegiatan ini, pembelajaran menekankan pada pencapaian indikator yang ditetapkan. Untuk menghindari kejenuhan peserta didik, pendekatan pembelajaran yang paling tepat digunakan ialah “belajar sambil bermain” atau pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*).

3) Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan mengungkapkan hasil pembelajaran, yaitu dengan cara menanyakan kembali materi yang sudah disampaikan dalam kegiatan inti. Pada tahap penutup, guru juga harus pintar-pintar menyimpulkan hasil pembelajaran dengan mengedepankan pesan-pesan moral yang terdapat pada setiap materi pembelajaran.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Maya iRahmatia, *Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh*⁵⁶

Pendekatan yang digunakan dalam ipenelian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimental semu. Populasi dalam penelitian ini adaglah siswa kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh yang terdiri dari 3 kelas. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan jumlah sampel sebanyak 32 orang peserta didik kelas IV-3 yang terdiri dari 18 orang perempuan dan 14 orang laki-laki. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah pemberian tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik Uji-t pada taraf 5% ($\alpha=0,05$).

Berdasarkan manalisis data dan pemibahasan hasil penelitian, karena thitung \geq ttabel yaitu $4,8 \geq 2,042$, sehingga H0 ditolak atau H1 diterima maka idapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media *E-Learning* terhadap hasil belajar matematika peserta ddik pada matri pecahan di kelas IV SDN 20 Banda Aceh. Kemampuan peserta didik menyelesaikan soal tes yang berhasil yajtu 78,12%.

2. Sobron A.N, dengan judul *Pengaruh **Daring** Learning terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar*⁵⁷

⁵⁶ Maya Rahmatia, *Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh* (Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah Volume 2 Nomor 1, 212-227, Februari 2017)

⁵⁷ Sobron A.N, *dengan judul Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar*, (Jurnal Ilmiah Universitas Veteran Bangun Nusantara, ISBN 978-602-99975-3-8, tahun 2020)u

Penelitian ini bertujuan untuk menghubungkan pembelajaran berbasis *Daring Learning* dengan menggunakan aplikasi edmodo terhadap mata pelajaran IPA pada siswa kelas VI SD Negeri 03 Karanglo Tawangmangu. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif.

Metode penelitian ini menggunakan teknik analisis *data pre eksperiment dengan desain intact grup comperison*. Populasi yang diambil adalah kelas VI yang berjumlah 26 siswa terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas VI A yang berjumlah 13 siswa menjadi kelas eksperimen sedangkan kelas VI B yang berjumlah 13 siswa menjadi kelas kontrol. Hasil analisis dengan mann whitney memiliki p value $0,000 < 0,05$ yang berarti adanya pengaruh *Daring Learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA, sehingga dapat disimpulkan adanya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran *Daring Learning* edmodo dengan pembelajaran Konvensional.

3. Lina Novita, *Penggunaan Media Pembelajaran Video ter hadap Hasil Belajar Siswa SD*⁵⁸

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Audio Visual Video* terhadap Hasil Belajar Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaaku. Pendekatan diiambil adalah eksperimen quasi desain dua grup di Sekolah Dasar Negeri Babakan 01. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan IV B Sekolah Dasar Negeri Babakan 01 Kabupaten Bogor yang terdiri dari 65 Siiswa,

⁵⁸ Lina Novita, *Penggunaan Media Pembelajaran Videoterhadap Hasil Belajar Siswa SD*, (Jurnal Ilmiah Indonesian Journal of Primary Education –Vol .3, No. 2, 2019) h. 64

penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai N-Gain pada kelompok kelas eksperimen sebesar 76, sedangkan kelompok kelas control mendapatkan nilai N-Gain sebesar 68. Ketuntasan hasil belajar yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 85% sedangkan pada kelompok kelas control sebesar 75%. Serta hasil pengujian hipotesis bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t_{hitung} (2,541) > t_{tabel} (1,998)$.

4. Basinun, Kompetensi Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Di Man Model Kota Bengkulu⁵⁹

Hasil analisa riset pengarang sudah melakukan mempunyai permasalahan yang masih ada para guru siapa yang tidak mempunyai kemampuan profesional ideal dan belum menguasai variasi metoda dan belajar strategi di (dalam) meningkatkan mutu pokok yang belajar Akidahakhlak untuk para siswa. Bagaimanapun, shortfall ini diantisipasi oleh keberadaan program peningkatan kemampuan yang di/terorganisir oleh sekolah dan institusi.

Tabel 2.1
Penelitian Yang Relevan

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Maya Rahmatia,	Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika	a. Sama-sama mengkaji mengenai <i>e-learning</i> b. Subjek penelitian	a. Fokus penelitian Maya pada hasil belajar matematika sedangkan peneliti ini adalah tematik b. Tempat penelitian Maya

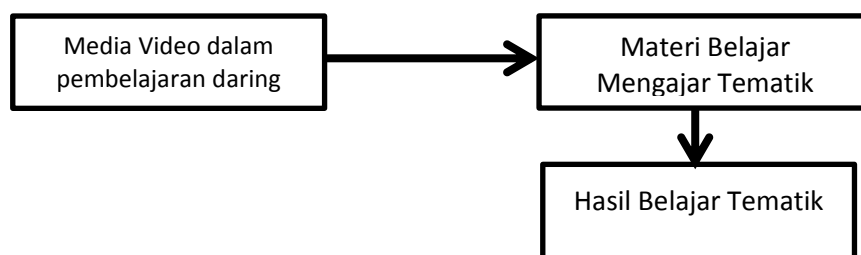
⁵⁹ Basinun, *Kompetensi Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Di Man Model Kota Bengkulu*, (Jurnal Ilmiah, 1st International Seminar on Islamic Studies , IAIN Bengkulu , March 28 2019)

		Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh	sama-sama anak SD c. Sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif	adalah di SDN 20 Banda Aceh sedangkan pada penelitian ini di SDN 16 Kota Bengkulu c. Jumlah sampel anak pada penelitian Maya adalah 32 sedangkan penelitian ini berjumlah 25
2	Sobron	Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar	a. Sama-sama mengkaji mengenai <i>e-learning</i> b. Subjek penelitian sama-sama anak SD	a. Fokus penelitian Sobron pada Hasil Belajar Tematik sedangkan peneliti ini adalah tematik b. Metode penelitian yang digunakan Sobron adalah <i>pre eksperiment dengan desain intact grup comparison</i> , sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.
3	Lina Novita	Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD	a. Sama-sama menggunakan media pembelajaran video b. Subjek penelitian sama-sama anak SD	a. Fokus penelitian Lina pada hasil belajar siswa sedangkan peneliti ini adalah tematik b. Metode penelitian yang digunakan Lina adalah <i>quasi eksperiment</i> sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat melalui bagan berikut :

Gambar 2.1.
Kerangka Berpikir Penelitian



Pembelajaran *Daring* Learning sendiri dapat di pahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah dasar yang peserta didiknya dan guru berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya. Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari gabungan dua kata yaitu "*hipo*" yang artinya "di bawah" dan "*thesa*" yang berarti kebenaran. Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan bersifat baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Dalam penelitian ini terdapat dua macam hipotesis yaitu :

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Hipotesis Alternatif (H_a) menyatakan bahwa: adakah pengaruh penggunaan media video dalam pembelajaran *Daring* terhadap Hasil Belajar Tematik siswa kelas III SD Negeri 16 Kota Bengkulu.

2. Hipotesis Nihil Nol (H_0)

Hipotesis nihil menyatakan bahwa : tidak ada pengaruh penggunaan media video dalam pembelajaran *Daring* terhadap Hasil Belajar Tematik siswa kelas III SD Negeri 16 Kota Bengkulu.

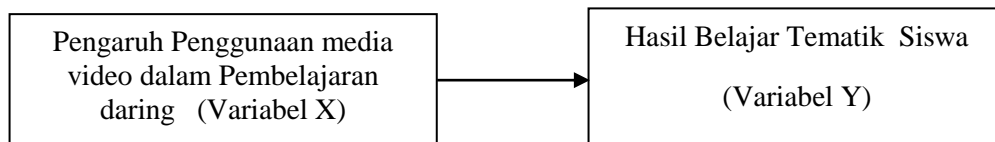
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam skripsi ini adalah penelitian lapangan, dan termasuk dalam penelitian kuantitatif. “Sesuai dengan namanya, penelitian kuantitatif banyak dituntut menggunakan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dari hasilnya”.⁶⁰

Dialam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Jadi, ada variabel independen (variabel yang mempengaruhi) dan variabel dependens (variabel yang dipengaruhi).⁶¹ Penulis meneliti antara Pengaruh Penggufnaan media video dalam Pembelajaran *Daring* sebagai variabel X dan Hasil Belajar Tematik siswa di sebagai variabel Y.



B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 16 Kota Bengkulu yang beralamat di jalan Bumi Ayu Raya. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 15 januari sampai 01 maret 2021.

⁶⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) hal. 12

⁶¹ Sugiyono, *Metode Peneliitian Kuantitatif kualitatif dan R n D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 59

C. Definisi Operasional variabel Penelitian

Definisi variabel secara teoritis yaitu sebagai atribut seseorang atau objek yang mempunyai "variasi" antara satu orang dengan yang lain. Sedangkan Kerlinger menyatakan bahwa variabel adalah sifat yang akan dipelajari seperti tingkat aspirasi, penghasilan pendidikan, status sosial, jenis kelamin, golongan gaji, dan produktivitas kerja.

Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu pengaruh penggunaan media video dalam pembelajaran ***Daring*** sebagai variabel X (*Variabel bebas atau yang mempengaruhi*), dan Hasil Belajar Tematik sebagai variabel Y (*Variabel terikat atau yang dipengaruhi*).

Untuk memudahkan dalam memahami pembahasan ini, perlu dijelaskan terlebih dahulu mengenai istilah yang dipakai dalam penelitian Pengaruh Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran ***Daring*** Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III SD Negeri 16 Kota Bengkulu.

1. Pembelajaran ***Daring***

Pembelajaran ***Daring*** merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ***Daring*** Learning sendiri dapat di pahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah dasar yang peserta didiknya dan instruktornya (guru) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya. Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa

informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik

2. Hasil Belajar Pembelajaran Tematik

Hasil belajar adalah setiap perubahan yang relative menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Makai dari itu belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku seseorang sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Belajar adalah suatu perubahan didalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari pada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian.

D. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi penelitian

Populasi menurut Suharsimi Arikunto dalam bukunya adalah keseluruhan subyek peneliti dimana terdiri dari individu-individu yang diteliti dan hasil penelitiannya akan diberlakukan.⁶² Sedangkan menurut Sugiono menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang dittapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁶³ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 16 Kota Bengkulu, yang berjumlah seluruhnya adalah anak 125 siswa.

⁶² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 102

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Rnd*,(Bandung: Alfabeta, 2016),hal: 80e

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi diteliti.⁶⁴ Menurut Sugiyono sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁶⁵ Mengingat populasinya lebih dari 100 orang, maka penulis mengutip pendapat Arikunto “Apabila subjeknya kurang dari 100 orang maka lebih baik diambil keseluruhan, akan tetapi jika subjeknya lebih dari seratus orang, maka lebih baik di ambil sekitar 10-15% atau 20-25% atau lebih”.⁶⁶

Diketahui bahwa jumlah total populasi siswa kelas III berjumlah 125, sehingga dengan adanya jumlah populasi tersebut sampel dalam penelitian ini adalah diambil 20% dari jumlah populasi, jadi sampel penelitian ini adalah kelas III yang berjumlah 25 siswa, dengan pertimbangan:

1. Hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik masih ada beberapa yang belum mencapai KKM 70
2. Sampel diambil dari setiap kelas masing-masing 6-7 siswa dari nilai yang terendah setiap kelas III.A – III.D

E. Data dan Sumber Data

1. Jenis data dalam penelitian

Data hasil penelitian dalam skripsi ini yaitu menggunakan data kuantitatif. Data kuantitatif adalah data pengukuran variabel yang

⁶⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 131i

⁶⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, h. 102

⁶⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, h. 102

dioperasikan dengan menggunakan instrumen.⁶⁷ Yang mengungkap segala fakta berbentuk angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi yaitu melalui observasi dan dokumentasi.

2. Sumber Data

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Data yang ditemukan dalam penelitian ini dapat digolongkan menjadi dua jenis yaitu data primer dan data skunder.

- a. Data primer adalah pengambilan data yang dihimpun langsung oleh peneliti. Dalam hal ini adalah siswa dan guru tematik kelas III SDN 16 Kota Bengkulu
- b. Data sekunder adalah data yang terlebih dahulu dikumpulkan dan dilaporkan oleh di luar penyelidik. Dalam hal ini data diperoleh dari pihak lain dan tidak langsung diperoleh dari subjek penelitian.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut S. Nasution observasi atau pengamatan adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Sutrisno Hadii mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses

⁶⁷. Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan Rnd*, hal: 81

yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis.⁶⁸

Penggunaan teknik observasi dalam penelitian ini dimaksud untuk memperoleh data tentang sebagian kondisi obyektif penelitian, seperti keadaan obyek, letak geografis, gedung, sarana dan prasarana. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi untuk mengamati temuan di lapangan dalam hal ini Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Daring* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III SD Negeri 16 Kota Bengkulu. Adapun instrumen observasi penelitian dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel 3.1.
iInstrumen Observasi Penelitian

No	Variabel	Yang di Observasi	Item
1	Penggunaan Media Video	1. Perencanaan pembelajaran a) Silabus b) RPP 2. Pelaksanaan pembelajaran 3. Evaluasi pembelajaran 4. Media yang digunakan	1 Item 1 Item 1 Item 1 Item
	Hasil Belajar Tematik	1. Lembar hasil nilai siswa 2. Kegiatan tes siswa 3. Kegiatan mengerjakan tematik siswa tugas	1 Item 1 Item 1 Item

2. Kuesioner (Angket)

⁶⁸. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif iDan Rnd*, (Bandung:Alfabeta, 2016) h.145

Menurut Sugiyono Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁶⁹

Dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah angket terstruktur atau sering disebut dengan angket tertutup karena berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang disertai dengan sejumlah jawaban yang terkait pada sejumlah kemungkinan jawaban yang sudah disediakan.

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya. Kuesioner yang digunakan oleh peneliti sebagai instrumen penelitian, metode yang digunakan adalah dengan kuesioner tertutup.⁷⁰

Instrument kuesioner harus diukur validitas dan reabilitas datanya sehingga penelitian tersebut menghasilkan data yang valid dan reliable. Instrumen yang valid berarti instrument tersebut dapat dipergunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan instrument yang reliable adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama pula. Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian ini dengan menggunakan skala likert 4 poin. Jawaban responden berupa pilihan dari lima alternatif yang ada, yaitu :

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Rnd*, h. 145

⁷⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Rnd*, h. 199

- a) SS : Selalu
- b) S : Sering
- c) K : Kadang-kadang
- d) TP : Tidak Pernah

Masing-masing jawaban memiliki nilai sebagai berikut :

- c) SS : 4
- d) S : 3
- e) K : 2
- f) TP : 1

Validitas berarti kesucian alat ukur dengan apa yang hendak diukur, artinya alat ukur yang digunakan dalam pengukuran dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Jadi, validitas adalah seberapa jauh alat dapat mengukur hal atau objek yang ingin diukur. Reabilitas artinya memiliki sifat yang dapat dipercaya. Suatu alat ukur dikatakan memiliki reabilitas apabila dipergunakan berkali-kali oleh peneliti yang sama atau oleh peneliti lain akan tetapi memberikan hasil yang sama. Jadi reabilitas adalah seberapa jauh konsistensi alat ukur untuk dapat memberikan hasil yang sama dalam mengukur dalam hal dan objek yang sama.

Adapun kuesioner dalam penelitian ini dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel 3.2.
Kisi-kisi Kuesioner

N o	Variabel Penelitian	Indikator	Item	Jumla h
1	Media Audio dalam Pembelajara n Daring	1. Kejelasan Media	1,2,3	15
		2. Dapat digunakan Secara Mandiri	4,5,6,	
		3. Media Mudah Dimengerti	7,8,9	
		4. Dapat dioperasikan dengan baik	10,11,12	
		5. Mengandung audio, teks ataupun animasi	13,14,15	
2	Pembelajara n Tematik	1. Perencanaan	1,2,3,4,5	15
		2. Pelaksanaan	6,7,8,9,10	
		3. Evaluasi	11,12,13,14,1 5	

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, dan lain-lain. Metode ini digunakan peneliti untuk mengetahui data tentang sejarah berdirinya sekolah yang akan diteliti, visi dan misi serta tujuan,

keadaan siswa struktu organisasi jumla guru dan dokumn-dokumen lain yang berhubungan dengan epenelitian. Adapun kisi-kisi pedoman dokumentasi dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel 3.3.
Kisi-kisi Dokumentasi

No	Aspek Yang Di Dokumentasikan	Format
1	Kegiatan Belajar Guru dan Siswa	Foto Dokumentasi
2	Media Pembelajaran	Foto Dokumentasi
3	Sumber Belajar	Foto Dokumentasi
4	Sarana Prasarana Sekolah	Foto Dokumentasi
5	Lingkungan Sekolah	Foto Dokumentasi

G. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Hasil penelitian dikatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Sedangkan instrumen yang valid adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid (instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur).⁷¹

Uji validitas instrumen dicobakan pada sampel dari populasi. Dalam penelitian ini peneliti tidak mengambil sampel tetapi peneliti menggunakan populasi sebagai sampel. Anggota yang digunakan uji coba instrumen dalam penelitian berjumlah 25 responden. Valid

⁷¹. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Rnd*, h. 146

tidaknya suatu item dapat diketahui dengan menggunakan rumus *korelasi product moment* dengan cara mengkorelasikan skor keseluruhan dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}[N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

KET :

R_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dengan Y

N : Jumlah subjek penelitian

$\sum xy$: Jumlah hasil perkalian pada tiap-tiap skor asli dari x dan y

$\sum x$: Jumlah skor asli x

$\sum y$: Jumlah skor asli y

2. Uji Reliabilitas

Hasil penelitian dikatakan reliabel jika terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Sedangkan instrumen yang reliabel adalah instrumen ya= bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Setelah instrumen di uji validitasnya, maka langkah selanjutnya uji reliabilitas. Adapun pengukuran reliabilitas dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu :

- a. Repeated Measure atau pengukuran ulang, yaitu seseorang akan diberikan pertanyaan yang sama pada waktu yang berbeda, kemudian dilihat apakah ya tetap konsisten dengan jawabannya.

- b. One Shot atau pengukuran sekali saja, yaitu pengukurannya hanya sekali dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan atau pengukur korelasi antar jawaban pertanyaan.

Adapun rumus dari Alpha Cronbach yaitu sebagai berikut :⁷²

$$r_{11} = \frac{k}{(k-n)} \left[1 - \frac{\sum \delta b^2}{\delta t^2} \right]$$

Ket :

r_{11} : reliabilitas instrumen

k : banyaknya butiran pertanyaan

$\sum \delta b^2$: jumlah varians butiran

δt^2 : varians total

H. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua macam, yakni analisis deskriptif dan inferensial. “Analisis deskriptif yaitu teknik analisis yang bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai objek penelitian berdasarkan data dari variabel yang diperoleh dari kelompok subyek yang diteliti dan tidak untuk pengujian hipotesis.”⁷³

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik korelasi Product Moment. Teknik ini untuk mengukur kuat tidaknya hubungan antara variabel pembelajaran *Daring* (X) dengan variabel hasil belajar anak (Y). Adapun langkah-langkahnya yaitu :

1. Mencari Presentase

⁷². Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, h. 105

⁷³ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta:pustaka pelajar,2001), hal. 132

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

Ket: f = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Number of cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

p = Angka persentase⁷⁴

2. Mencari luas penyebaran nilai atau Total range (R)

$$R = (H-L) + 1$$

Ket: R = Total Range

H = Highest score (nilai tertinggi)

L = Lowest score (nilai terendah)

1 = Bilangan konstan⁷⁵

3. Mencari rata-rata hitung (mean)

$$M_x = \frac{\sum fx}{N}$$

Ket: M_x = Mean yang dicari

$\sum fx$ = Jumlah dari hasil perkalian antara masing-masing skor dengan frekuensinya

N = Number of Cases

4. Mencari Deviasi Standar

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N}}$$

Ket: SD = Deviasi Standar

$\sum fx$ = Jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-

⁷⁴ Anas Sudijono, Pengantar Statistik Pendidikan, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006) hal. 40

⁷⁵ Anas Sudijono, Pengantar Statistik Pendidikan. Hal. 49

masing skor dengan deviasi skor yang telah dikuadratkan

N = Number of cases

5. Mengubah skor menjadi norma skala lima dengan patokan

—————→	Sangat tinggi
Mean + 1,5 SD	
—————→	Tinggi
Mean + 0,5 SD	
—————→	Sedang/cukup
Mean – 0,5 SD	
—————→	Rendah
Mean – 1,5 SD	
—————→	Sangat rendah

Teknik analisis inferensial yaitu teknik analisis data yang dimaksudkan untuk mengambil kesimpulan dengan menguji hipotesis. Dalam analisis inferensial, digunakan teknik analisis product moment dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{(N\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2)(N\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

Σxy = Jumlah perkalian antara variabel x dan Y

Σx^2 = Jumlah dari kuadrat nilai X

Σy^2 = Jumlah dari kuadrat nilai Y

$(\Sigma x)^2$ = Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

$(\Sigma y)^2$ = Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan⁷⁶

Untuk mengetahui kuat lemahnya koefisien korelasi yang diperoleh, hasil perhitungan selanjutnya diinterpretasikan kepada pedoman berikut,

⁷⁶ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*. Hal. 212

Tabel. 3.4
Pedoman untuk Memberikan Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi

Interval Korelasi	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Cukup
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat kuat

Sedangkan untuk menguji signifikansi hubungan antara kedua variabel yang dikorelasikan, maka hasil perhitungan dikonsultasikan pada tabel nilai “r” *product moment*.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Sekolah .

Awal berdirinya SD Negeri 16 Kota Bengkulu berlokasi didekat Pasar Ikan yang tidak brjauhan dengan SD Negeri 11 Kota Bengkulu, karena lokasi yang tidak strategis yang menyebabkan air laut selalu naik kepermukaan SD Negeri 16 Kota Bengkulu. Maka SD Negeri 16 Kota Bengkulu pindah ke Jl. Raya Bumi Ayu, Kelurahan Bumi Ayu, Kecamatan Selebar. SD Negeri 16 Kota Bengkulu berdiri pada tahun 1995 dan merupakan tanah milik pemerintah setempat yang memiliki luas tanah 5.040 m² serta status bangunannya Pemerintah Inpuls 1975.

SK pendirian SD Negeri 18 Kota Bengkulu 01/HP. B3HT.I/28/96. Tanggal SK pendirian 23-11-1996. SK izin operasional 30-06-2016. SD Negeri 16 Kota Bengkulu memiliki AKREDITASI A.

2. Keadaan Guru dan Staf

Berdasarkan data yang diperoleh, jumlah guru dan staff di SD Negeri 16 Kota Bengkulu pada tahun 2021 terdiri dari 18. dari : ⁷⁷

Tabel 4.1
Daftar Guru dan Staff SDN 16 Kota Bengkulu

No.	Nama Guru PNS	No.	Nama Guru Non-PNS
1.	Titien komaryati,S.Pd.,MM NIP. 96703271986042001	22.	Leni Darliya,S.Pd
2.	Ismulyani, S.Pd NIP. 97509181999112001	23.	Yensi Efriani,S.Pd.I

⁷⁷ Sumber: Dokumentasi (TU) SD Negeri 16 Kota Bengkulu tahun 2021

3.	Yanti Sumarni,S.Pd NIP196802221991032002	24.	Wan Akbar,A.Ma
4.	Hanna Yusnita,S.Pd NIP. 98205052008012008	25.	Yosi Purwanto,S.Pd
5.	Sumartini,S.Pd NIP. 97208131992062001	26.	Donna T Siska,A.Md
6.	Zakia Juwita,S.Pd NIP. 97412281997042001	27.	Yoncu Hari Yogi,S.Pd
7.	Wini Puspanida,S.Pd NIP. 97407102001032001	28.	Peni Cendra Kasih,S.Pd
8.	Hermayeni,S.Pd NIP. 97005081994052001	29.	Olya Pebriyanti, S.Pd
9.	Kasrah.Bihasti,S.Pd NIP.197306201996092001	30.	Wellie Wahyuni, S.Pd
10.	Sulasmı,S.Pd NIP.197401011996092001	31.	Pemby Agustan, A.Ma
11.	Miharti,S.Pd NIP. 97201212006042003	32.	Yensi Cendra Kasih, S.Pd
12.	Nahita Dartini NIP. 96105021983072001	33.	Siti Fiprotullaila, S.Pd
13.	Siti Masita,S.Pd.I NIP. 97208131992062001	34.	Resti Febriyanti, S.Pdi
14.	Saptedi Biwansyah,S.Pd NIP. 97505041997031005	35.	Welly Saputri, S.Pd
15	Deta Wahyuni,S.Pd NIP. 98506262010012029		
16	Wirda Violita, S. Pd NIP. 198904162012122001		
17	Desfitriyani, S.Pd NIP. 196912131991122002		
18	Miharti NIP. 197201212008012008		
19	Sri Rezeki Rahayu, S.Pd, SD NIP. 198002172008012004		
20	Ana Uswatun Khasanah, S.Pd NIP. 198907042012122002		
21	Muslimin, S.Pd NIP.197709062008031001		

Tenaga Administrasi

No	Pengurus	Jabatan
1.	Titien Komaryati, S.Pd. MM	Kepala Sekolah
2.	Destriyani, S.Pd	Wakil Kepala Sekolah
3.	Veni Cendra Kasih, S.Pd	Tata Usaha
4.	Sri Rejeki Rahayu, S.Pd	Bendahara BOS
5.	Zakiah Juwita, S.Pd	Bendahara DOP
6.	Donna Trisna, A.Md	Perpustakaan
7.	Welly Saputri, S.Pd	UKS
8.	Syamsuri	Satpam
9.	M. Dani	Penjaga Sekolah/Tukang Kebun

Sumber : Data Guru dan Staf Administrasi SDN 16 Kota Bengkulu, tahun 2021

3. Keadaan Siswa

Jumlah lokal atau kelas di SD Negeri 16 Kota Bengkulu 22 ruangan

dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4.2
Jumlah Siswa SDN 16 Kota Bengkulu

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	I A	12	18	30
2	I B	12	16	27
3	I C	12	18	30
4	I D	14	16	30
Jumlah		50	68	117
5	II A	16	13	29
6	II B	16	13	29
7	II C	17	11	28
8	II D	8	19	27
Jumlah		57	56	113
9	III A	16	15	30
10	III B	17	16	33
11	III C	17	16	31
12	III D	15	15	32
Jumlah		65	62	126
13	IV A	13	17	30
14	IV B	15	18	33
15	IV C	16	15	31
16	IV D	16	15	32

Jumlah		60	65	126
17	V A	16	20	36
18	V B	13	23	36
19	V C	19	17	36
20	V D	15	21	36
Jumlah		63	81	144
21	VI A	17	23	40
22	VI B	19	21	40
23	VI C	20	20	40
24	VI D	19	22	41
Jumlah		75	86	161
Jumlah Total		370	418	643

Sumber : Tata Usaha SDN 16 Kota Bengkulu, tahun 2021

4. Keadaan Sarana Prasarana

Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SDN 04 Kota Bengkulu

adalah :

Tabel 4.3
Data Sarana dan Prasarana SDN 16 Kota Bengkulu tahun 2021

No	Jenis Ruangan	Jumlah	Keterangan
1	Ruang kepala sekolah	1	Baik
2	Ruang guru	1	Baik
3	Ruang TU	1	Baik
4	Ruang kelas	11	Baik
5	Ruang perpustakaan	1	Baik
6	Ruang UKS	1	Baik
7	WC Siswa	6	Baik
8	WC Guru	2	Baik
9	Rumah Dinas	2	Baik
10	Musholah	1	Baik
11	Tempat parkir motor	1	Baik
12	Computer	1	Baik
13	Printer	1	Baik
14	Meja siswa	317	Baik
15	Kursi Siswa	404	Baik
16	Meja guru di kelas	11	Baik
17	Kursi guru yang dikelas	11	Baik
18	Meja dan kursi guru di kantor	36	Baik
19	Microphone	2	Baik

20	Alat olahraga a. Matras b. Bola futsal c. Kaset senam d. Gawang futsal	4 2 1 2	Baik
21	Kursi/meja tamu	1	Baik
22	Lemari kelas	11	Baik
23	Lemari dokumen ruang TU	4	Baik
24	Lemari arsip guru	2	Baik
25	Papan pengumuman	2	Baik
26	Lemari UKS	1	Baik
27	Meja/kursi UKS	4	Baik
28	Tempat Tidur UKS	1	Baik
29	Meja/kursi bagian TU	5	Baik
30	Jam dinding	13	Baik
31	Tempat sampah	11	Baik
32	Rak buku perpustakaan	6	Baik
33	Meja/kursi perpustakaan	35	Baik
34	Papan tulis	11.	Baik

5. Visi, Visi dan misi lembaga

a. Visi

Membentuk siswa yang beriman dan bertaqwa, berprestasi, berakhlak mulia, menguasai IPTEK, dan peduli lingkungan.

b. Misi

1. Mewujudkan lingkungan sekolah yang religius
2. Melaksanakan kegiatan-kegiatan keagamaan
3. Melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran yang variatif
4. Melaksanakan pembinaan dan latihan untuk mengembangkan minat dan bakat melalui kegiatan ekstrakurikuler .
5. Mengembangkan pembelajaran berbasis Pendidikan karakter

6. Melaksanakan pembelajaran yang kompetitif di bidang akademik dan non akademik berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi
7. Membudayakan warga sekolah untuk peduli lingkungan.

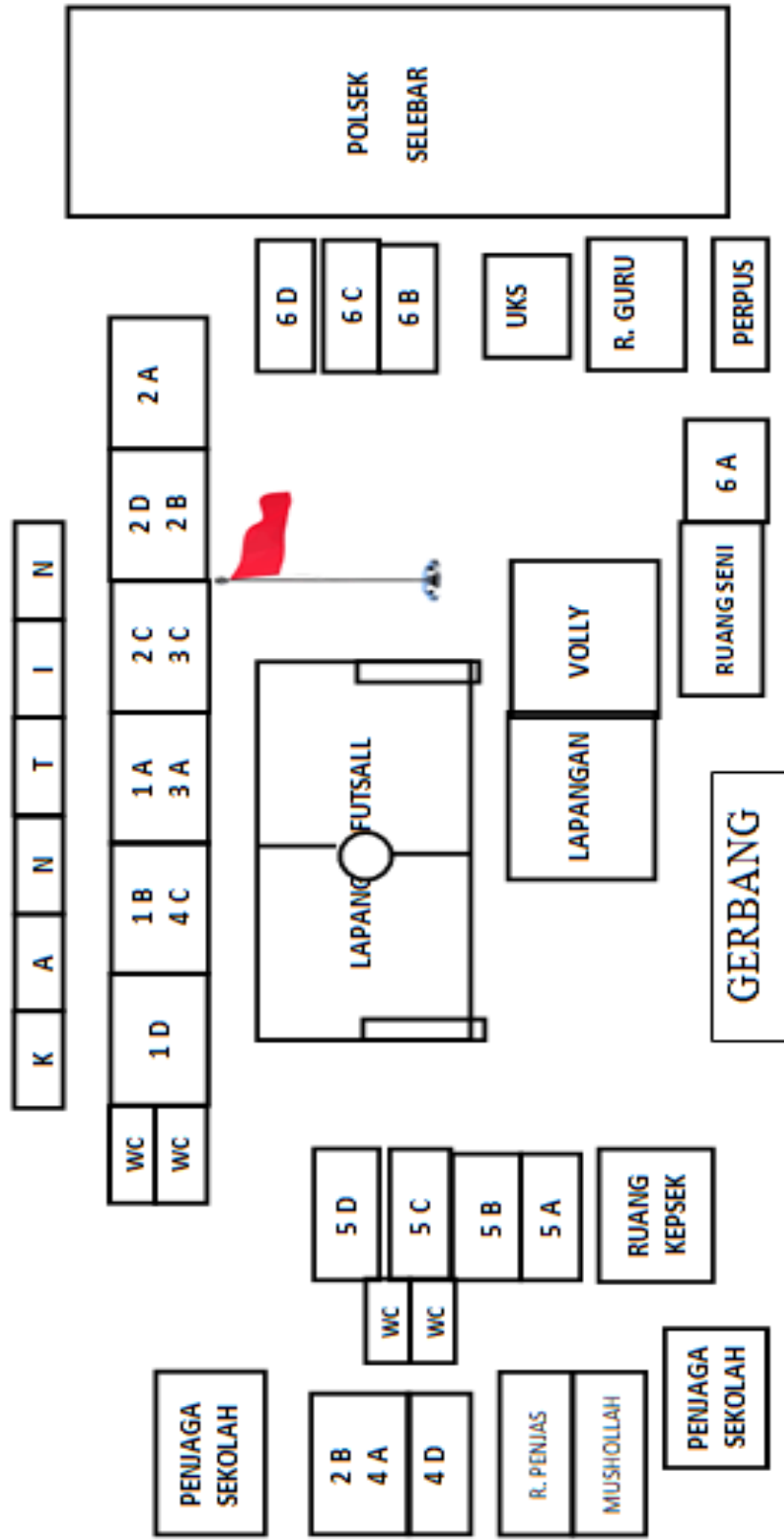
c. Tujuan

1. Membentuk pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta dapat mengamalkan ajaran agama yang dianutnya sebagai landasan berperilaku sehari-hari
2. Meraih prestasi akademik dan non-akademik
3. Mengoptimalkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi
4. Meningkatkan aktivitas dan kreatifitas siswa melalui kegiatan intrakulikuler dan ekstrakulikuler
5. Mengembangkan kedisiplinan dari seluruh komponen sekolah untuk membentuk kepribadian yang tangguh, kokoh dan berakhlak mulia
6. Menguasai dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi bagi guru dan siswa untuk menyongsong era revolusi 4.0
7. Terbentuknya perilaku siswa yang selalu mencintai lingkungan, sehingga terwujudnya sekolah yang bersih dan hijau.

6. Struktur Organisasi dan Denah Lokasi Sekolah

Sistem struktur organisasi SDN 16 Kota Bengkulu dapat dilihat melalui gambar berikut :

DENAH SD NEGERI 16 KOTA BENGKULU TAHUN 2021



B. Hasil Penelitian

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran tematik di SD Negeri 16 Kota Bengkulu, maka peneliti mengadakan penelitian terhadap siswa kelas III di SD Negeri 16 Kota Bengkulu dengan cara menyebarkan angket untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa dan mengambil nilai akhir siswa semester genap pada mata pelajaran tematik kelas III untuk mengetahui hasil belajar siswa yang kemudian disusun dan ditabulasikan oleh peneliti dalam sebuah laporan. Dimana angket penggunaan media video telah diuji cobakan terlebih dahulu dan hasilnya dapat dilihat pada bab III yaitu pada hasil validitas dan reliabilitas angket. Berikut adalah hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap sampel penelitian yaitu siswa kelas III SD Negeri 74 Kota Bengkulu.

1. Penggunaan Media Video

Pada bagian ini peneliti akan menyajikan hasil penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media video di kelas III di SDN 16 Kota Bengkulu. Data ini didapatkan dari hasil jawaban angket 25 orang sampel dengan 16 item pertanyaan.

Tabel 4.4
Frekuensi Angket Penggunaan Media Video (Variabel X)

NO	X	F	FX	X ²	F(X ²)
1.	64	1	64	4096	4096
2.	63	1	63	3969	3969
3.	61	1	61	3721	3721

4.	60	1	60	3600	3600
5.	59	2	118	3481	6962
6.	57	1	57	3249	3249
7.	56	1	56	3136	3136
8.	53	3	159	2809	8427
9.	52	1	52	2704	2704
10.	51	3	153	2601	7803
11.	50	2	100	2500	5000
12.	48	1	48	2304	2304
13.	47	2	94	2209	4418
14.	46	2	92	2116	4232
15.	44	2	88	1936	3872
16.	42	1	42	1764	1764
Σ		25	1307	46195	69257

Setelah tabulasi dan skor angket sampel dalam hal ini pengaruh penggunaan media video di SD Negeri Kota Bengkulu, maka dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

- a. Mencari mean dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 M &= \frac{\Sigma FX}{N} \\
 &= \frac{1307}{25} \\
 &= 52,28
 \end{aligned}$$

- b. Mencari standar deviasi dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 SD &= \frac{1}{N} \sqrt{(N)(\Sigma F(x^2)) - (\Sigma FX)^2} \\
 &= \frac{1}{25} \sqrt{(25)(69257) - (1307)^2} \\
 &= \frac{1}{25} \sqrt{1731425 - 1708249}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= 25\sqrt{23176} \\
 &= \frac{1}{25} \times 152,23 \\
 &= 6,09
 \end{aligned}$$

c. Penentuan criteria TSR sebagai berikut :

Setelah diketahui mean dan standar deviasi penggunaan media video di SD Negeri 16 Kota Bengkulu, maka langkah selanjutnya menetapkan TSR sebagai berikut :

Tinggi = $M + 1.SD$ ke atas

$$= 52,28 + 1. 6,09$$

$$= 58,37 \text{ ke atas}$$

Sedang = $M - 1.SD$ sampai dengan $M + 1.SD$

$$= 52,28 - 1. 6,09 \text{ sampai dengan } 52,28 + 1. 6,09$$

$$= 46,19 \text{ sampai dengan } 58,37$$

Rendah = $M - 1.SD$ ke bawah

$$= 52,28 - 1. 6,09$$

$$= 46,19 \text{ ke bawah}$$

Berdasarkan data diatas, maka skor penggunaan media video di SDN 16 Kota Bengkulu. Sebagai berikut :

Tabel 4.5
Kategori TSR Dalam Persentase Penggunaan Media Video (Variabel x)

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	6	24%
2	Sedang	14	56%
3	Rendah	5	20%
Jumlah		25	100%

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video di SDN 16 Kota Bengkulu termasuk dalam kategori sedang. Hal ini terlihat dari tabel persentase di atas yaitu sebanyak 14 sampel (56%) berada pada kategori sedang.

2. Hasil Belajar

Pada bagian ini peneliti menyajikan hasil penelitian yang berkaitan dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik di kelas III pada semester genap di SDN 16 Kota Bengkulu. Data ini didapatkan dari nilai siswa kelas III pada semester genap mata pelajaran tematik dari 25 orang sampel.

Tabel 4.6
Frekuensi Nilai Mata Pelajaran Tematik (VARIABEL Y)

NO	Y	F	FY	Y ²	f(Y ²)
1	93	3	279	8649	25947
2	91	1	91	8281	8281
3	89	2	178	7921	15842
4	88	3	264	7744	23232
5	87	6	522	7569	45414
6	86	2	172	7396	14792
7	84	3	252	7056	21168
8	81	2	162	6561	13122
9	80	1	80	6400	6400
10	79	1	79	6241	6241
11	77	1	77	5929	5929
Σ	25	2156	79747	186368	

Setelah tabulasi dan skor hasil belajar sampel dalam hal ini hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik maka dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

- a. Mencari mean dengan rumus :

$$\begin{aligned} M &= \frac{\sum FX}{N} \\ &= \frac{2156}{25} \\ &= 86 \end{aligned}$$

- b. Mencari standar deviasi

$$\begin{aligned} SD &= \frac{1}{N} \sqrt{(N)(\sum F(x^2)) - (\sum FX)^2} \\ &= \frac{1}{25} \sqrt{(25)(186368) - (2156)^2} \\ &= \frac{1}{25} \sqrt{4659200 - 4648336} \\ &= \frac{1}{25} \sqrt{10864} \\ &= \frac{1}{25} \times 104,2 \\ &= 4,17 \end{aligned}$$

- c. Penentuan kriteria TSR

Setelah diketahui mean dan standar deviasi hasil belajar, maka langkah selanjutnya menetapkan TSR sebagai berikut :

Tinggi = $M + 1.SD$ ke atas

$$= 86 + 1.4,17$$

$$= 90,17 \text{ ke atas}$$

Sedang = $M - 1.SD$ sampai dengan $M + 1.SD$

$$= 86 - 1.4,17 \text{ sampai dengan } 86 + 1.4,17$$

= 81,83 sampai dengan 90,17

Rendah = $M - 1.SD$ ke bawah

= $86 - 1.4,17$

= 81,83 ke bawah

Berdasarkan data di atas, maka skor hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik sebagai berikut :

Tabel 4.7
Kategori Tsr Dalam Persentase Hasil Belajar (Variabel Y)

NO	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	4	10%
2	Sedang	16	70%
3	Rendah	5	20%
Jumlah		25	100%

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran tematik termasuk dalam kategori sedang. Hal ini terlihat dari tabel persentase di atas yaitu sebanyak 16 sampel (70%) berada pada kategori sedang.

C. Analisis Data

1. Uji Normalitas Data Angket

Untuk melakukan uji normalitas data variabel terlebih dahulu dilakukan tabulasi skor total. Dari tabulasi skor angket, selanjutnya dilakukan analisis uji normalitas data dengan langkah berikut:

a) Menentukan skor terbesar dan terkecil

Skor terbesar yaitu: 64

Skor terkecil yaitu: 42

b) Menentukan rentangn

$$R = 64 - 42 = 22$$

c) Menentukan banyak kelas

$$\begin{aligned} BK &= 1 + 3,3 \log_n \\ &= 1 + 3,3 \log_{25} \\ &= 1 + 3,3(1,3979) \\ &= 1 + 4,6132 \\ &= 5,6132 \text{ (dibulatkan)} \\ &= 6 \end{aligned}$$

d) Menentukan panjang kelas

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas} &= \frac{\text{rentang kelas}}{K} \\ &= \frac{22}{6} \\ &= 3,6 \text{ (dibulatkan)} = 4 \end{aligned}$$

Tabel 4.8
Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel x

No	Interval	F	Xi	Fxi	Xi-X	Fi (Xi-X) ²
1	42 – 45	3	43,5	130,5	-7,5	168,7
2	46 – 49	5	47,5	237,5	-3,5	61,25
3	50 – 53	9	51,5	463,5	0,5	2,25
4	54 – 57	2	55,5	111	4,5	40,5
5	58 – 61	4	59,5	198	8,5	289
6	62 – 65	2	63,5	127	12,5	312,5
Σ		25	321	1267,5		874,2

e) Mencari mean

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{n} = \frac{1267,5}{25} = 50,7 = 51$$

f) Menentukan simpangan baku

$$\begin{aligned} SD &= \sqrt{\frac{\sum fi(Xi - \bar{X})^2}{n}} \\ &= \sqrt{\frac{874,2}{25}} \\ &= \sqrt{34,968} \\ &= 5,9 \text{ (dibulatkan)} = 6 \end{aligned}$$

g) Membuat daftar frekuensi

a. Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 41,5 /45,5 /49,5 /53,5 /57,5 /61,5/ 65,5

b. Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$\begin{aligned} Z &= \frac{Bk - \bar{X}}{s} \\ Z_1 &= \frac{41,5 - 51}{6} = 1,58 \\ Z_2 &= \frac{45,5 - 51}{6} = 0,91 \\ Z_3 &= \frac{49,5 - 51}{6} = 0,25 \\ Z_4 &= \frac{53,5 - 51}{6} = 0,41 \\ Z_5 &= \frac{57,5 - 51}{6} = 1,08 \\ Z_6 &= \frac{61,5 - 51}{6} = 1,75 \\ Z_7 &= \frac{65,5 - 51}{6} = 2,42 \end{aligned}$$

- c. Mencari luar O-Z dari tabel krva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,4429/ 0,3136/ 0,0987/ 0,1591/ 0,3599/ 0,4599/ 0,4920
- d. Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka O-Z, yaitu angka bars pertama dikurang baris kedua, angka baris kedua dikurang angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka berbda pada baris tengan ditambahkan.

$$0,4429-0,3136=0,1293$$

$$0,3136-0,0987=0,2149$$

$$0,0987+0,1591=0,4923$$

$$0,1591-0,3599=0,2578$$

$$0,3599-0,4599=0,2108$$

$$0,4599-0,4920=0,0321$$

- e. Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n=25)

$$0,1293 \times 25 = 3,2325$$

$$0,2149 \times 25 = 5,3725$$

$$0,4923 \times 25 = 12,3175$$

$$0,2578 \times 25 = 6,445$$

$$0,2108 \times 25 = 5,27$$

$$0,0321 \times 25 = 0,80$$

Tabel 4.9
Frekuensi Yang Diharapkan Dari Hasil Pengamatan (FO) Untuk
Variabel X

No	Bk	Z	Luas 0-Z	Luas Tiap Kelas Interval	Fe	Fo
1	41,5	1,58	0,442 9	0,1293	3,2325	3
2	45,5	0,91	0,313 6	0,2149	5,3725	5
3	49,5	0,25	0,098 7	0,4923	12,307 5	9
4	53,5	0,41	0,159 1	0,2578	6,445	2
5	57,5	1,08	0,359 9	0,2108	5,27	4
6	61,5	1,75	0,459 9	0,012	0,80	2
	62,5	1,91	0,471 9			2 5

Mencari Chi Kuadrat (X^2_{hitung}) dengan rumus:

$$X^2 = \sum_l^k \frac{(fo-fe)^2}{fe}$$

$$= \frac{(3-3,2325)^2}{3,2325} + \frac{(5-5,3725)^2}{5,3725} + \frac{(9-12,3075)^2}{12,3075} + \frac{(2-6,445)^2}{6,445} + \frac{(4-5,27)^2}{5,27} + \frac{(2-0,80)^2}{0,80}$$

$$= 0,01+0,02+0,88+3,06+0,31+2$$

$$x^2 = 6,28$$

Selanjutnya dibandingkan nilai $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ pada derajat kebebasan (dk) = 25 maka diperoleh χ^2_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 24,33 dan diperoleh χ^2_{hitung} 13,88 maka $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ atau $6,28 \leq 24,33$ maka datao dalam penelitian ini adalah berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Teknik yang digunakan untuk pengujian homogenitas data adalah ujiF (Fisher). Rumus = F Hitung = $\frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$

Data tabel penolong perhitungan *uji fisher* nilai angket (Variabel X) dan nilai hasil belajar (Variabel Y), dapat digunakan untuk menghitung nilai varian tiap variabel sebagai berikut:

a. Nilai varian variabel X

$$\begin{aligned} S_i^2 &= \frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)} = \frac{25.69257 - (1307)^2}{25(25-1)} \\ &= \frac{1731425 - 1708249}{600} = \frac{23176}{600} = 38,626666667 \\ S_i &= \sqrt{38,626666667} \\ &= 6,22 \end{aligned}$$

b. Nilai varian variabel Y

$$\begin{aligned} S_i^2 &= \frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)} = \frac{25.186368 - (2156)^2}{25(25-1)} \\ &= \frac{4659200 - 4648336}{600} = \frac{10864}{600} = 18,106666667 \\ S_i &= \sqrt{18,106666667} = 4,26 \end{aligned}$$

Hasil hitung diatas, menunjukkan nilai varian (variabel X) = 6,22 dan nilai varian (variabel Y) = 4,26. Dengan demikian, nilai varian terbesar adalah variabel X dan varian terkecil variabel Y. Sehingga dapat dilakukan penghitungan *uji Fisher* sebagai berikut:

$$F \text{ Hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$F \text{ Hitung} = \frac{6,22}{4,26} = 1,46$$

Perhitungan Uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk_{pembilang} = n_a - 1$ dan $dk_{penyebun} = n_b - 1$. apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

Hasil hitung menunjukkan $F_{hitung} = 1,46$. Selanjutnya nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan $dk_{pembilang} = 25$ dan $dk_{penyebun} = 25$ diperoleh nilai $F_{tabel} = 1,98$. Ternyata nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ ($1,46 \leq 1,98$). Maka dapat disimpulkan kedua kelompok data memiliki varian yang sama atau homogen.

3. Uji Linearitas

Uji prasyarat terakhir adalah uji linieritas. Selanjutnya, berdasarkan data dari tabel penolong perhitungan uji linieritas diatas, maka akan dihitung uji linieritas sebagai berikut:

- a. Mencari jumlah kuadrat total/JK(T)

$$JK(T) = \sum Y^2 = 186368$$

- b. Mencari jumlah kuadrat koefisien a/JK(A)

$$\begin{aligned} JK(A) &= \frac{(\sum Y)^2}{N} \\ &= \frac{(2156)^2}{25} \\ &= \frac{4648336}{25} = 185933 \end{aligned}$$

- c. Mencari koefisien b

$$b = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{N \sum x^2 - (\sum x)^2} = \frac{25 \cdot 112812 - (1307)(2156)}{25(69257) - (1307)^2}$$

$$= \frac{2820300 - 2817892}{1731425 - 1708249} = \frac{2408}{23176}$$

$$= 0,103$$

d. Mencari jumlah kuadrat regresi/JK(b/a)

$$\begin{aligned} JK(b/a) &= b \left\{ \sum xy - \frac{(\sum x)(\sum y)}{N} \right\} \\ &= 0,103 \left\{ 112812 - \frac{(1307)(2156)}{25} \right\} \\ &= 0,103 \left\{ 112812 - \frac{2817892}{25} \right\} \\ &= 0,103 \{ 112812 - 112715,68 \} \\ &= 9,920 \text{ dibulatkan } = 10 \end{aligned}$$

e. Mencari jumlah kuadrat sisa/JK(S)

$$\begin{aligned} JK(S) &= JK(T) - JK(A) - JK(b/a) \\ &= 186368 - 185933 - 10 \\ &= 425 \end{aligned}$$

f. Mencari jumlah kuadrat galat/JK(G)

$$\begin{aligned} JK(G) &= \sum k \left\{ \sum Y_i^2 - \frac{(\sum Y_i)^2}{N} \right\} \\ &= 186368 - \frac{(2156)^2}{25} \\ &= 186368 - 185933 = 435 \end{aligned}$$

g. Mencari jumlah kuadrat tuna cocok/JK(TC)

$$\begin{aligned} JK(TC) &= JK(S) - JK(G) \\ &= 425 - 435 \\ &= -10 \end{aligned}$$

Uji Linieritas

$$F = \frac{STC^2}{SG^2}$$

$$STC^2 = \frac{JK(TC)}{k-2} = \frac{10}{2} = 5$$

$$SG^2 = \frac{JK(G)}{n-k} = \frac{435}{21} = 20,7$$

$$F = \frac{STC^2}{SG^2} = \frac{5}{20,7} = 0,2415$$

Perhitungan uji linieritas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk_{pembilang} = k - 2$ dan $dk_{penyebut} = n - k$. Apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka dapat disimpulkan model regresi berpola linier.

Hasil hitung menunjukkan nilai $F_{hitung} = 0,0503$ selanjutnya nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan $dk_{pembilang} = 2$ dan $dk_{penyebut} = 21$ diperoleh nilai $F_{tabel} = 3,47$ ternyata nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ ($0,2415 \leq 3,10$) maka dapat disimpulkan model gresi berpola linier.

4. Uji Hipotesis Penelitian

a) Uji Regresi Linier Sederhana

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, dan uji homogenitas maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik di SDN 16 Kota Bengkulu, maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$Y = a + b$$

Keterangan:

Y = subjek dalam variable Y yang dipredisikan

a = harga Y ketika harga $X = 0$ (harga kontan)

b = angka arah atau koefinsien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan (+) ataupun penurunan (-) variable Y yang d idasarkan pada perubahan variable X .

x = subjek pada variable X yang mempunyai nilai tertentu.

Tabel 4.10
Nilai Variabel X dan Variabel Y

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	53	79	2809	6241	4187
2	42	81	1764	6561	3402
3	47	87	2209	7569	4089
4	46	84	2116	7056	3864
5	63	80	3969	6400	5040
6	46	86	2116	7396	3956
7	57	87	3249	7569	4959
8	51	81	2601	6561	4131
9	53	86	2809	7396	4558
10	44	84	1936	7056	3696
11	61	88	3721	7744	5368
12	52	87	2704	7569	4524
13	53	87	2809	7569	4611
14	51	87	2601	7569	4437
15	60	93	3600	8649	5580
16	59	87	3481	7569	5133
17	50	88	2500	7744	4400

18	47	93	2209	8649	4371
19	56	89	3136	7921	4984
20	51	84	2601	7056	4284
21	48	77	2304	5929	3696
22	64	89	4096	7921	5696
23	50	93	2500	8649	4650
24	44	91	1936	8281	4004
25	59	88	3481	7744	5192
Jumlah	1307	2156	69257	186368	112812

Untuk menentukan harga a dan b dapat dihitung menggunakan rumus

berikut:

$$\begin{aligned}
 A &= \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \\
 &= \frac{(2156)(69257) - (1307)(112812)}{(25)(69257) - (1307)^2} \\
 &= \frac{149318092 - 147445284}{1731425 - 1708249} \\
 &= \frac{1872808}{23176} \\
 &= 80,81
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 B &= \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \\
 &= \frac{(25)(112812) - (1307)(2156)}{(25)(69257) - (1307)^2} \\
 &= \frac{2820300 - 2817892}{1731425 - 1708249} \\
 &= \frac{2408}{23176} \\
 &= 0,104
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil hitung di atas, diperoleh persamaan regresi linier sederhana yaitu:

$$Y = a + Bx$$

$$= 80,81 + 0,104X$$

Hasil perhitungan yang telah dilakukan menghasilkan suatu persamaan yang menunjukkan besarnya nilai X merupakan regresi yang diestimasi sebagai berikut:

- 1) Harga konstanta (a) sebesar 80,81 artinya apabila variabel X (penggunaan media video) = 0 (harga konstan), maka variabel Y (hasil belajar) nilainya sebesar 80,81
- 2) b (koefisien regresi) sebesar 0,104 artinya setiap kenaikan satu nilai X (subyek pada variable penggunaan media video) maka nilai variabel Y akan naik sebesar 0,104 tindakan.
- 3) Tanda (+) pada koefisien regresi menunjukkan adanya pengaruh positif variabel X terhadap variabel Y dan juga menunjukkan adanya peningkatan variabel Y yang didasarkan pada perubahan variabel X.

b) Uji koefisien determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mencari pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar tematik siswa kelas III di SDN 16 Kota Bengkulu, besarnya harga koefisien determinasi didasarkan pada kuadrat dari nilai koefisien korelasi dikali 100%.

Rumus koefisien determinasi yaitu:

$$D = r^2 \times 100\%$$

Oleh karena itu, untuk menentukan harga koefisien determinasi, maka terlebih dulu menghitung nilai koefisien korelasi melalui rumus product momen:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 &= \frac{(25 \times 112812) - (1307 \times 2156)}{\sqrt{\{(25 \times 69257) - (1307)^2\} \{(25 \times 186368) - (2156)^2\}}} \\
 &= \frac{2831320 - 2817892}{\sqrt{\{1731425 - 1708249\} \{4659200 - 4648336\}}} \\
 &= \frac{13428}{\sqrt{23176 \times 10864}} \\
 &= \frac{13428}{15867,70} \\
 &= 0,85
 \end{aligned}$$

Diketahui nilai korelasi sebesar 0,85. Kemudian selanjutnya menghitung koefisien determinasi mengkwadratkan nilai koefisien korelasi $r^2 \times 100\%$.

$$\begin{aligned}
 D &= r^2 \times 100\% \\
 &= (0,85)^2 \times 100\% \\
 &= 0,7225 \times 100\% \\
 &= 72,25\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas, dapat diketahui nilai koefisien determinasi adalah 72,25% menyatakan bahwa variabel X yaitu penggunaan media video mempengaruhi variabel Y yaitu hasil belajar tematik pada siswa kelas III di SDN 16 Kota Bengkulu, sebesar 72,25%

sedangkan sisanya sebesar 27,75% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik. Temuan di dalam penelitian ini membuktikan bahwa, hasil belajar siswa sangatlah baik. Penggunaan media video telah terlaksana dengan baik. Penggunaan media video dilihat dari hasil angket yang sudah disebar kepada siswa. Dalam proses pembelajaran berbasis penggunaan media video siswa sangat aktif saat mengikuti proses pembelajaran tematik.

Pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 16 Kota Bengkulu. Dilihat dari nilai siswa kelas III pada semester genap rata-rata berada di atas kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hasil belajar siswa berdasarkan pengolahan data menunjukkan bahwa hasil belajar tematik siswa kategori tinggi sebanyak 4 responden atau 16 %. Kemudian kategori sedang sebanyak 16 responden atau 70%. Sedangkan kategori rendah sebanyak 5 responden atau 20%. Jadi, dapat disimpulkan tingkat hasil belajar tematik siswa SDN 16 Kota Bengkulu berada dalam kategori sedang.

Hasil analisis mengenai pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran tematik, di dapatkan persamaan linier sederhana $Y = 80,81 + 0,104X$ Nilai (koefisien regresi) sebesar + 0,104 menunjukkan adanya pengaruh yang positif variabel X. Jadi, dapat

disimpulkan terdapat pengaruh yang positif penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik di SDN 16 Kota Bengkulu. Dengan demikian (H_a) pada penelitian ini dapat diterima dan (H_o) pada penelitian ditolak. Seberapa besar kontribusi (sumbangan) variabel X dalam mempengaruhi variable Y dapat dilihat dari nilai koefisien determinasi. Dari hasil hitung, didapatkan nilai koefisien determinasi sebesar 72,25%. Dengan kata lain, penggunaan media video memberikan kontribusi atau mempengaruhi secara positif hasil belajar siswa sebesar 72,25%.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa tingkat pengaruh penggunaan media video dalam pembelajaran daring berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran tematik di SDN 16 Kota Bengkulu. pada $\alpha = 5\%$ atau (*confidence interval* sebesar 95%), dengan persamaan regresi linier sederhana $Y = 80,81 + 0,104X$ yang artinya setiap kenaikan satu variable X (Penggunaan media video dalam pembelajaran daring) maka nilai variable Y (Hasil belajar siswa) akan naik 0,104 tindakan, dimana penggunaan media video dalam pembelajaran daring mempengaruhi hasil belajar tematik siswa sebesar, 0,85% (0,85% dilihat dari perhitungan koefisien determinasi 72,25 % sedangkan 27,25 % dipengaruhi oleh variabel yang lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan hipotesis alternatif (H_a) pada penelitian dapat diterima, yaitu hasil belajar siswa kelas III mata pelajaran tematik di SD Negeri 16 Kota Bengkulu lebih baik daripada belum menggunakan penggunaan media video. Dibuktikan dengan hasil data Frekuensi nilai raport siswa mata pelajaran tematik sebesar 70%

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis memberi saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada guru kelas khususnya pada bidang studi TEMATIK, untuk dapat menggunakan model pembelajaran yang lebih aktif dalam proses pembelajarannya yang dilaksanakan di SD Negeri 16 Kota Bengkulu.
2. Kepada guru-guru di SD Negeri 16 Kota Bengkulu sebaiknya tetap menggunakan model pembelajaran yang aktif dalam menumbuh kembangkan hasil belajar siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat dalam proses pembelajaran baik dalam bentuk pemberian peringkat kelas maupun dalam bentuk yang lain.
3. Kepada siswa SD Negeri 16 Kota Bengkulu untuk lebih meningkatkan cara belajar dan mengembangkan hasil belajar dan daya pikir kritis yang ada pada diri melalui model pembelajaran yang disampaikan guru yang pernah diterapkan oleh peneliti di sekolah.
4. Perlu penelitian lanjutan dengan penyempurnaan model pembelajaran aktif dan uji coba pada mata pelajaran lain agar model pembelajaran aktif dapat diterapkan pada seluruh mata pelajaran di tingkat SD/MI.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. *Pengelolaan Pengajaran*. (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2004)
- Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006)
- Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015)
- Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Jakarta:Kencana, 2014)
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Penerbit Rajawali Pers, 2011)
- Barnawi, Dan Arifin Muhammad. *Kinerja Guru Profesional*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. 2014)
- Basinun, *Membangun E-Learning Paiberbasis Jejaring Sosial Edmodo*, (Jurnal Ilmiah, At-Ta'lim, Vol. 15, No. 2, Juli 2016)
- Bobbi Deporter. *Quantum Teaching*. (Bandung: Penerbit Kaifa, 2014)
- E, Mulyasa. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009)
- Elizabet B. Hurlock. *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, 2006)
- Guru Berbagi, *Langkah Pembelajaran Daring*, (Sumber: <https://files1.simpkb.id> diakses pada 5/09/2020 pukul 20.30 Wib)
- Hari Wibowo, *Instrumen Evaluasi Kualitas Pembelajaran dalam SPADA Indonesia*, (Jurnal Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang)
- Hartanto & Purbo, *Buku Pintar Internet Teknologi E-learning Berbasis PHP dan MySQL*, (Jakarta:PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, 2002)
- Isman. *Pembelajaran Moda Dalam Jaringan (MODA DARING)*. (Jurnal Ilmiah, ISBN: 978-602-361-045-2016)
- Jasa Ungguh Mulaiawan, *45 Model Pembelajaran Spektakuler*. (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2016)

- Kemendikbud, Permendikbud No. 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah, (Jakarta: Kemendikbud, tahun 2016)
- Maya Rahmatia, Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh (Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah Volume 2 Nomor 1, 212-227, Februari 2017)
- Nur Hayati, Metode Pembelajaran Daring/E-Learning Yang Efektif, (Artikel Pdf, jurusan ilmu pendidikan psikologi dan bimbingan prodi bimbingan konseling universitas pendidikan ganesha singaraja)
- Rusman, Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta: Kencana, 2017)
- Saifuddin Azwar, Metode Penelitian, (Yogyakarta:pustaka pelajar,2001)
- Sobron A.N, dengan judul Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar, (Jurnal Ilmiah Universitas Veteran Bangun Nusantara, ISBN 978-602-99975-3-8, tahun 2020)
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R n D (Bandung: Alfabeta, 2016)
- Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)
- Trianto Ibnu Badar al-Tabany, Desain Pengembangan Pembelajaran Temarik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI
- Undang-undang Nomor14 tahun 2005 tentang guru dan dosen
- Yazdi, M. E-Leraning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif BerbasisTeknologi Informasi. Jurnal Ilmiah Foristek. (Jurnal Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Tadulako. 2012)
- Yohanes Enggar Harususilo, Kunci Pembelajaran di Rumah Bermakna danMenyenangkan, (Sumber: <https://edukasi.kompas.com> diunggah pada 14/04/2020, diakses pada 05/09/2020 pukul 21.00 Wib

**L
A
M
P
I
R
A
N**

FOTO DOKUMEN



Dokumentasi Gerbang dan Lingkungan SDN 16 Kota Bengkulu



Foto Dokumentasi Bersama Kepala Sekolah dan Wali Kelas SDN 16 Kota Bengkulu



Foto Dokumentasi Fasilitas Sarana Prasarana SDN 16 Kota Bengkulu



Foto Dokumentasi Proses Belajar Siswa Dengan Media Video



Foto Dokumentasi Kegiatan Belajar Siswa Di Rumah



Foto Dokumentasi Pengisian Angket Siswa