

**PENERAPAN MEDIA KINEMASTER TERHADAP HASIL
BELAJAR TEMATIK DALAM BINGKAI BELAJAR
DARI RUMAH (BDR)**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

PUTRI NURSALSABILA
NIM : 1052017063

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
2021 M / 1442 H

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam
Negeri Langsa Sebagai Salah Satu
Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam
Ilmu Pendidikan dan Keguruan**

Diajukan Oleh :

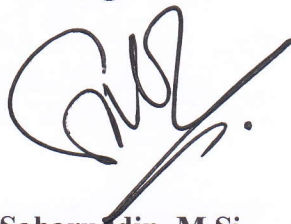
PUTRI NURSALSABILA

NIM : 1052017063

**Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
(PGMI)**

Disetujui oleh :

Pembimbing Pertama



**Dr. Sabaruddin, M.Si
NIP. 198108172003121007**

Pembimbing Kedua



**Rita Sari, M.Pd
NIDN. 2017108201**

**PENERAPAN MEDIA KINEMASTER TERHADAP HASIL BELAJAR
TEMATIK DALAM BINGKAI BELAJAR DARI RUMAH (BDR)**

SKRIPSI

Telah Dinilai Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta
Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan dan Keguruan

Pada Hari/Tanggal:

Kamis, 16 September 2021 M

9 Safar 1443 H

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua

Dr. Sabaruddin, M.Si
NIDN. 2017088103

Sekretaris

Rita Sari, M.Pd
NIDN. 2017108201

Anggota

Junaidi, M.Pd./
NIDN. 2001108303

Anggota

Siti Habsari Pratiwi, M.Pd
NIDN. 2008068801

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Faizal Abidin, S.Pd.i, MA
NIP. 197506032008011009

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Nursalsabila
Tempat, Tanggal Lahir : Langsa, 01 Juli 1999
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah
Alamat : Jln. Syah Kuala, Ir. Petua Gade, Gp. Tualang Tengoh, Kec.
Langsa Kota

Menyatakan bahwa sebenarnya skripsi saya yang berjudul **“PENERAPAN MEDIA KINEMASTER TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK DALAM BINGKAI BELAJAR DARI RUMAH (BDR)”** adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, tidak merupakan hasil pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi orang lain, maka saya siap menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa, 06 Agustus 2021

Yang Membuat Pernyataan



Putri Nursalsabila
PUTRI NURSALSABILA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat serta kasih-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa pula shalawat dan salam peneliti sanjung sajikan ke pangkuan Nabi Besar Muhammad S.A.W yang telah membawa kita dari alam kebodohan ke alam yang penuh ilmu pengetahuan. Selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini peneliti dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil secara langsung maupun tidak langsung kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, terutama kepada yang saya hormati:

1. Bapak H. Basri, MA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa.
2. Bapak Dr. Zainal Abidin, S.Pd I, MA Selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa.
3. Ibu Rita Sari, M.Pd selaku Ketua Prodi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Intitut Agama Islam Negeri Langsa dan sekaligus sebagai Pembimbing II yang telah memberikan kritik dan saran bimbingan maupun arahan yang sangat berguna dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Sabaruddin, M.Si, Pembimbing I yang telah memberikan kritik dan saran bimbingan maupun arahan yang sangat berguna dalam penyusunan skripsi ini.
5. Terima kasih kepada para dosen yang telah mendidik penulis selama menempuh pendidikan di IAIN Langsa.

6. Terima kasih kepada kedua orangtua tersayang, serta sanak keluarga yang telah berjasa dalam memberi dorongan serta kebutuhan dan selalu mendoakan agar pendidikan dapat selesai.
7. Terima kasih Muhammad Syahputra, Suci Afrida, Widiania Putri, Adinda Aisyah, Indriani Sapti Pratiwi atas dukungannya selama sehingga penulis sampai pada tahap sekarang.

Akhir kata peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan bagi dunia pendidikan.

Langsa, 01 Agustus 2021
Peneliti,


Putri Nursalsabila

ABSTRAK

Nama: Putri Nursalsabila/Tanggal Lahir: Langsa, 01 Juli 1999/NIM 1052017063/Judul Skripsi: Penerapan Media Kinemaster terhadap Hasil Belajar Tematik Dalam Bingkai Belajar Dari Rumah (BDR)

Penerapan pembelajaran online yang mengutamakan pembelajaran secara mandiri di rumah. Oleh sebab itu memerlukan sarana dan prasarana komputer dan jaringan internet yang memadai. Selain itu juga harus didukung dengan media pembelajaran yang tepat agar materi yang disampaikan mudah di pahami oleh siswa. Untuk mendukung kegiatan belajar dari rumah salah satunya dapat dilakukan melalui video pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di MIN 2 Langsa banyak keluhan baik dari pendidik, peserta didik, maupun orang tua terkait pelaksanaan belajar dari rumah. Banyak pendidik yang mengeluhkan terbatasnya ketersediaan sarana teknologi, kemampuan pengoperasian maupun keterbatasan jaringan internet di beberapa daerah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan media KineMaster terhadap hasil belajar siswa kelas V di MIN 2 Langsa dalam bingkai Belajar Dari Rumah (BDR). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V MIN 2 Langsa. Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Dari hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan pembelajaran dengan media KineMaster berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Bukti konkritnya dapat dilihat dari *posttest* sebesar 92,27 untuk kelas VA (eksperimen) dan VB (kontrol) memperoleh hasil nilai sebesar 73,88. Pada hasil uji hipotesis diperoleh nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,002 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka menggunakan media pembelajaran KineMaster pada subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan kelas V MIN 2 Langsa berpengaruh signifikan.

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Penjelasan Istilah	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Pembelajaran Kinemaster	8
1. Pengertian Media Pembelajaran	8
2. Pengertian Aplikasi Kinemaster	9
B. Pembelajaran Dari Rumah/ <i>E-Learning</i>	10
1. Pengertian Pembelajaran Dari Rumah	10
2. Manfaat Pembelajaran Dari Rumah	11
C. Hasil Belajar	11
1. Pengertian Hasil Belajar	11
2. Indikator Hasil Belajar	13
3. Pengkategorian Ranah Hasil Belajar	14
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	17
D. Pembelajaran Tematik	18
E. Materi Pembelajaran Tematik	19
F. Kerangka Konseptua	21
G. Penelitian Relevan	22
H. Hipotesis Penelitian	23
BAB III METODELOGI PENELITIAN	24
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	24
B. Populasi dan Sampel Penelitian	24
C. Variabel dan Desain Penelitian	25
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	26
E. Teknik Analsis Data	29

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Gambaran Objek Penelitian	39
B. Hasil Penelitian	40
C. Pembahasan	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel	
2.1 Kompetensi Inti Tema 3 Sub Tema 1	19
2.2 Kompetensi Dasar Tema 3 Sub Tema 1	19
3.1 Jumlah Siswa Kelas V MIN 2 Langsa	25
3.2 Kompetensi Dasar Tema 3 Sub Tema 1	27
3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen	30
3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes	32
3.5 Kriteria Reliabilitas	33
3.6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal	34
4.1 Tabel Statistik <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	40
4.2 Distribusi Frekuensi Data Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	41
4.3 Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Berdasarkan KKM	42
4.4 Tabel Statistik Kelas Kontrol	42
4.5 Distribusi Frekuensi Data Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	43
4.6 Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Berdasarkan KKM	44
4.7 Hasil Uji Normalitas	45
4.8 Hasil Uji Homogenitas	46
4.9 Hasil Uji Hipotesis	47
4.10 Rata-rata Group Statistics	48
4.11 Kategori Hasil Belajar	49

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar	
2.1 Interface Kinemaster	9
2.2 Kerangka Konseptual	21

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dengan adanya virus COVID-19 di Indonesia saat ini berdampak bagi seluruh masyarakat. Menurut Kompas, 28/03/2020 dampak virus COVID-19 terjadi diberbagai bidang seperti sosial, ekonomi, pariwisata dan pendidikan. Surat Edaran (SE) yang dikeluarkan pemerintah pada 18 Maret 2020 segala kegiatan didalam dan diluar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran corona terutama pada bidang pendidikan. Pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19.¹

Menindaklanjuti himbauan dari Mendikbud tersebut, Pemerintah Propinsi di seluruh Indonesia memberlakukan pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) secara online untuk siswa dan guru. Pelaksananaan BDR di seluruh sekolah ini diberlakukan mulai tanggal 23 Maret 2020 sampai 31 Maret 2020. Kemudian setelah itu pelaksanaan BDR ini terus diperpanjang sampai kondisi membaik.

¹ Wahyu Aji Fatma Dewi, "Dampak COVID-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2020): 55–61, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>.

BDR merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru di rumah masing-masing. Dengan BDR ini, diharapkan akan memutus rantai penyebaran penyakit Covid-19. Selama BDR siswa dihimbau untuk tetap melakukan semua aktivitas di rumah dan menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat. Dengan tetap beraktivitas dari rumah, siswa otomatis akan menjaga jarak dengan orang lain (physical distancing) dan menghindari kerumunan orang (social distancing).²

Pola pembelajaran selama BDR mengalami perubahan. Jika dalam kegiatan belajar mengajar sebelumnya dilakukan dengan tatap muka, menjadi pembelajaran jarak jauh. Dalam pembelajaran ini, guru tidak hadir dalam satu ruangan dengan murid tetapi berlangsung di tempat yang berbeda. Pembelajaran jarak jauh dilakukan dengan bantuan media berupa perangkat elektronik HP android yang terhubung melalui jaringan internet. Pembelajaran ini dinamakan pembelajaran online.

Pembelajaran online pertama kali dikenal karena pengaruh dari perkembangan pembelajaran berbasis elektronik (e-learning) yang diperkenalkan oleh Universitas Illionis melalui sistem pembelajaran berbasis komputer (Hardiyanto). Online learning merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi siswa belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, siswa dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih

² Susi Prasetyaningtyas, "Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) Secara Online Selama Darurat Covid-19 Di SMP N 1 Semin," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 5, no. 1 (2020): hlm 86, <https://jurnal-dikpora.jogjaprov.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/139/165>.

bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti visual, audio, dan gerak.³

Penerapan pembelajaran online yang mengutamakan pembelajaran secara mandiri di rumah. Oleh sebab itu memerlukan sarana dan prasarana komputer dan jaringan internet yang memadai. Selain itu juga harus didukung dengan media pembelajaran yang tepat agar materi yang disampaikan mudah di pahami oleh siswa. Untuk mendukung kegiatan belajar dari rumah salah satunya dapat dilakukan melalui video pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di MIN 2 Langsa banyak keluhan baik dari pendidik, peserta didik, maupun orang tua terkait pelaksanaan belajar dari rumah. Banyak pendidik yang mengeluhkan terbatasnya ketersediaan sarana teknologi, kemampuan pengoperasian maupun keterbatasan jaringan internet di beberapa daerah.⁴

Di sisi lain, ada beberapa pendapat dari orangtua siswa mengenai: *pertama*, penugasan yang terlalu berat dengan waktu yang singkat. *Kedua*, banyak tugas merangkum dan menyalin dari buku. *Ketiga*, jam belajar masih kaku. *Keempat*, keterbatasan kuota untuk mengikuti pembelajaran daring. Dan *kelima*, sebagian guru hanya memberikan tugas tanpa mendesain pembelajaran dengan menarik, seperti membuat video pembelajaran menarik agar materi yang disampaikan mudah dipahami.

Membuat video pembelajaran menarik saat ini menggunakan kinemaster. Kinemaster adalah salah satu program penyuntingan video secara profesional

³ Capi Riyana, 2008, *Media Pembelajaran*, (Bandung :Wacana, 2018), h. 15

⁴ *Wawancara Kepala Sekolah MIN 2 Langsa*, n.d.

yang bisa digunakan di smartphone. Sehingga walaupun siswa belajar dari rumah, siswa semangat untuk belajar dan tidak bosan. Hal ini akan berdampak pada keberhasilan belajar siswa. Menurut beberapa orangtua siswa, pembelajaran daring menggunakan aplikasi Kinemaster cukup membantu siswa memahami materi pelajaran, meskipun ada kendala lain seperti yang telah disebutkan diatas yaitu keterbatasan penggunaan internet, namun orangtua menyukai metode pembelajaran tersebut.

Adapun langkah-langkah menggunakan Kinemaster sebagai berikut: membuat proyek baru, memasukkan visuals/video dari media browser, memasukkan audio (recording atau file), memberikan efek dan menyunting timeline, menyimpan save video. Pada langkah terakhir menyimpan video (save video) bisa dimasukkan ke dalam beberapa sumber seperti gambar di bawah ini.⁵

Dari permasalahan di atas maka peneliti akan meneliti dengan judul **“Penerapan Media Kinemater terhadap Hasil Belajar Dari Rumah (BDR)”**.

B. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak terlalu meluas maka peneliti merasa perlu membatasi penelitian hanya pada :

1. Penelitian ini dilaksanakan di MIN 2 Langsa.
2. Penelitian ini fokus pada penerapan media KineMaster terhadap hasil belajar tematik dalam pembelajaran BDR.
3. Tema yang dibahas adalah tema 3 Makanan Sehat.

⁵Laily Amin Fajariyah, “PEMBELAJARAN TEKS REPORT DENGAN PROYEK ‘CERDIG’ BERBASIS KINEMASTER,” *Jurnal Dikdaktika Pendidikan Dasar* Vol 2, No (2018): hlm 183.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam proposal skripsi ini yaitu: "Apakah penerapan media KineMaster berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V di MIN 2 Langsa dalam bingkai Belajar Dari Rumah (BDR)?"

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan media KineMaster terhadap hasil belajar siswa kelas V di MIN 2 Langsa dalam bingkai Belajar Dari Rumah (BDR).

E. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini ada dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dalam penggunaan media kinemaster selama BDR di MIN 2 Langsa. Harapan lainnya adalah agar para pengajar dapat lebih kreatif lagi dalam menerapkan pembelajaran selama BDR.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa : Dapat memotivasi siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran.
- b. Bagi Guru : mampu menambahkan pengetahuan dan menambah inspirasi tentang penggunaan media kinemaster .
- c. Bagi Sekolah : Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta kondisinya iklim pendidikan di sekolah.

F. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan penafsiran penelitian ini, maka akan diuraikan masing-masing istilah yang dipakai dalam penulisan proposal ini, diantaranya ialah sebagai berikut :

1. Media

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pelajar, pengajar dan bahan ajar. Menurut Azhar Arsyad media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.⁶

2. KineMaster

KineMaster adalah sebuah perangkat lunak ponsel pintar yang khusus digunakan untuk keperluan pengeditan video.⁷

3. Belajar Dari Rumah

Belajar dari rumah saat ini terkait dengan pembelajaran atau pengalaman belajar secara elektronik menggunakan komputer dan media berbasis komputer.⁸

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 5

⁷ <https://id.wikipedia.org/wiki/KineMaster>, diakses pada tanggal 04 Maret 2021 Pukul 20.00 WIB

⁸ N.H Waryanto, dan N. Insani, N, *Tingkat Kesiapan (Readiness) Implementasi E-Learning di Sekolah Menengah Atas Kota Yogyakarta*. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 2, 117-124, 2013

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar.⁹

⁹ Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012), h. 21

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran Kinemaster

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pelajar, pengajar dan bahan ajar. Menurut Azhar Arsyad media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.¹⁰

Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Penjelasan tentang media dari sisi keislaman berdasarkan Al Qur'an, surah Al- Alaq ayat 4 -5:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۖ عَلَّمَ الْإِنسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: *Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.*¹¹

Kedua ayat di atas dapat berarti "Dia (Allah) mengajarkan dengan pena (tulisan) (hal-hal yang telah diketahui manusia sebelumnya) dan Dia mengajarkan manusia (tanpa pena) apa yang belum diketahui sebelumnya. Kita dapat menyatakan bahwa kedua ayat diatas menjelaskan dua cara yang ditempuh Allah

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 5

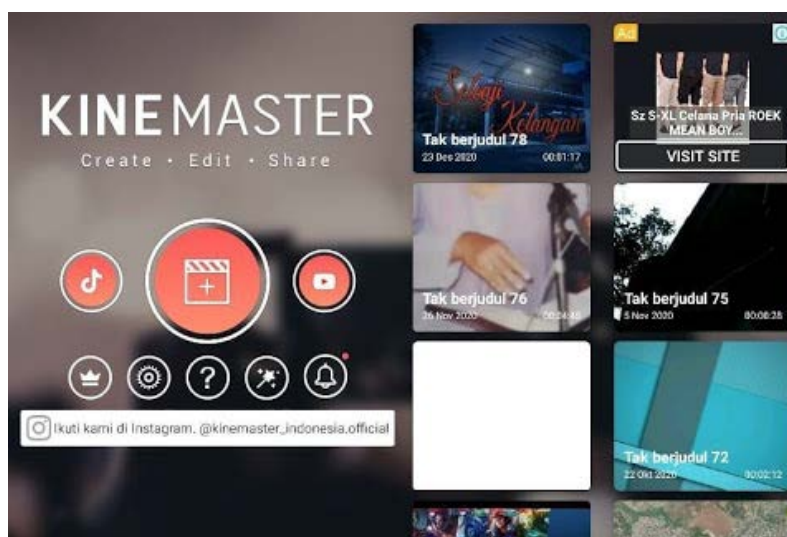
¹¹ Kemenag, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Jamanatul Art, 2004), h. 597

SWT dalam mengajar manusia. Pertama melalui pena (tulisan) yang harus dibaca oleh manusia dan yang kedua melalui pengajaran secara langsung tanpa alat.¹²

2. Pengertian Aplikasi KineMaster

KineMaster adalah sebuah perangkat lunak ponsel pintar yang khusus digunakan untuk keperluan pengeditan video. Perangkat lunak ini dikembangkan oleh Nex Streaming. Perangkat lunak ini pertama kali dirilis pada tahun 2013 tepatnya pada tanggal 26 Desember 2013.¹³

Gambar 2.1 Interface KineMaster



KineMaster menjadi salah satu alasan aplikasi pilihan editor alasan dari aplikasi ini mempunyai gaya artistik dengan berbagai filter yang menarik. Filter dengan gaya yang terinspirasi dari piccasso dan juga mozaik serta terdapat berbagai banyak fitur yang unik dan juga emoji yang memberikan efek lucu dan juga menghibur. KineMaster juga dapat dinilai mampu memecahkan masalah

¹² M.Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, (Jakarta: Lentera Hati, 2010), h. 463

¹³ <https://id.wikipedia.org/wiki/KineMaster>, diakses pada tanggal 04 Maret 2021 Pukul 20.00 WIB

dalam pembelajaran sehingga pembelajaran bernuansa menarik dan di dalam terdapat sajian berupa animasi yang berbagai macam bentuknya serta terdapat suara atau musik dalam pembuatan video tersebut. Dalam hal ini Kinemaster sangat berpengaruh terhadap proses peningkatan kegiatan pembelajaran dan memberikan keefektivan untuk memahami materi yang sudah disampaikan serta meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

B. Pembelajaran Dari Rumah/*E-Learning*

1. Pengertian Pembelajaran Dari Rumah

Pembelajaran dari rumah saat ini menjadi metode pembelajaran yang modern karena tidak terbatas oleh ruang dan waktu. *E-learning* menurut Waryanto dan Insani didefinisikan sebagai penyampaian konten pembelajaran atau pengalaman belajar secara elektronik menggunakan komputer dan media berbasis komputer.¹⁴ Menurut Munir bahwa pembelajaran jarak jauh/*e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan media atau jasa bantuan perangkat elektronik.¹⁵

Dari beberapa pendapat mengenai pengertian pembelajaran dari rumah/*e-learning*, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dari rumah/*e-learning* merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja.

¹⁴ N.H Waryanto, dan N. Insani, N, *Tingkat Kesiapan (Readiness) Implementasi E-Learning di Sekolah Menengah Atas Kota Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains, 2, 117-124, 2013

¹⁵ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh: Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta), h. 203

2. Manfaat Pembelajaran Dari Rumah

Bilfaqih dan Qomarudin menjelaskan beberapa manfaat dari pembelajaran jarak jauh/*e-learning* sebagai berikut:¹⁶

- a. Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
- b. Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.
- c. Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Susanto secara sederhana hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar hasil belajar.¹⁷ Selanjutnya Sudjana mengemukakan bahwa hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar.¹⁸ Sehubungan dengan pendapat itu, maka Wahidmurni menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya.¹⁹

¹⁶ Y. Bilfaqih dan M.N Qomarudin, *Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), h. 4

¹⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*,. (Jakarta: Kencana, 2013), h 5

¹⁸ Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012), h. 21

¹⁹ Wahidmurni., *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Nuha Litera, 2010), h. 18

Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek. Jika dikaji lebih mendalam, maka hasil belajar dapat tertuang dalam taksonomi Bloom, yakni dikelompokkan dalam tiga ranah (domain) yaitu domain kognitif atau kemampuan berpikir, domain afektif atau sikap, dan domain psikomotor atau keterampilan. Sehubungan dengan itu, Gagne mengembangkan kemampuan hasil belajar menjadi lima macam antara lain:²⁰

- a. hasil belajar intelektual merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingsikolastik;
- b. strategi kognitif yaitu mengatur cara belajar dan berfikir seseorang dalam arti seluas-luasnya termasuk kemampuan memecahkan masalah;
- c. sikap dan nilai, berhubungan dengan arah intensitas emosional dimiliki seseorang sebagaimana disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang dan kejadian;
- d. informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta; dan
- e. keterampilan motorik yaitu kecakapan yang berfungsi untuk lingkungan hidup serta memprestasikan konsep dan lambang.

Hamalik memberikan gambaran bahwa hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap dan keterampilan.

²⁰ Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar.....*, h. 22

Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.²¹

Berdasarkan konsepsi di atas, pengertian hasil belajar dapat disimpulkan sebagai perubahan perilaku secara positif serta kemampuan yang dimiliki siswa dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar yang berupa hasil belajar intelektual, strategi kognitif, sikap dan nilai, inovasi verbal, dan hasil belajar motorik. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

2. Indikator Hasil Belajar

Adapun kriteria hasil belajar yaitu sebagai berikut:²²

a. Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya

Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya menekankan pada pembelajaran sebagai suatu proses yang merupakan interaksi dinamis sehingga siswa mampu mengembangkan potensinya melalui belajar sendiri. Mengukur keberhasilan dan sudut prosesnya dapat diketahui dari:

- 1) Siswa dilibatkan secara sistematis dan penuh oleh guru dalam pembelajaran.
- 2) Motivasi dan guru yang diberikan kepada siswa, sehingga siswa belajar dengan penuh kesabaran, kesungguhan, tanpa paksaan untuk memperoleh penguasaan, pengetahuan, kemampuan serta sikap yang dikehendaki dari pembelajaran.

²¹ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 155

²² Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), h. 71

- 3) Pemakaian multimedia oleh guru, untuk meningkatkan keaktifan siswa
- 4) Kesempatan siswa untuk mengontrol dan menilai hasil belajarnya sendiri.
- 5) Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang siswa untuk berfikir dalam belajar.
- 6) Adanya sarana belajar yang memadai dalam proses pembelajaran.

b. Kriteria ditinjau dari hasilnya

Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya menekankan pada hasil dari pembelajaran, untuk keberhasilan pembelajaran yang ditinjau dari segi hasil atau produk dapat diketahui dari:

- 1) Perubahan tingkah laku secara menyeluruh dari hasil belajar siswa dalam pembelajaran.
- 2) Hasil belajar yang dicapai siswa selama proses pembelajaran dapat diaplikasikan di kehidupan siswa.
- 3) Hasil belajar siswa dapat diingat dan membudaya dalam pikirannya serta mempengaruhi perilakunya.
- 4) Adanya perubahan yang ditunjukkan siswa akibat proses pembelajaran.

3. Pengkategorian Ranah Hasil Belajar

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin S. Bloom secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu:²³

- a. Ranah Kognitif Ranah kognitif berkaitan dengan ke mampuan intelektual seseorang. Hasil belajar kognitif melibatkan siswa kedalam proses berpikir

²³ Tri Ani, *Psikologi Belajar*, (Semarang: UPT MKK UNNES, 2012), h. 7

seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisa sintesis dan evaluasi.

- b. Ranah Afektif Ranah afektif berkaitan dengan kemampuan yang berkenaan dengan sikap, nilai perasaan dan emosi. Tingkatan-tingkatannya aspek ini dimulai dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang kompleks, yaitu penerimaan, penanggapan penilaian, pengorganisasian, dan karakterisasi nilai.
- c. Ranah Psikomotor Ranah Psikomotor berkaitan dengan kemampuan yang menyangkut gerakangerakan otot. Tingkatan-tingkatan aspek ini, yaitu gerakan refleks keterampilan pada gerak dasar kemampuan perseptual, kemampuan dibidang pisik, gerakangerakan skil mulai dari keterampilan sederhana sampai kepada keterampilan yang kompleks dan kemampuan yang berkenaan dengan non discursive komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Sudjana yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris yang pada setiap ranahnya memiliki kategori lebih rinci.

a. Ranah Kognitif

Penjelasan mengenai ranah kognitif bahwa terdapat enam kategori yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan yang menekankan pada mengingat;
- 2) Pemahaman yang menekankan pada pengubahan bentuk informasi ke bentuk yang lebih mudah dipahami;
- 3) Aplikasi yang hasil belajarnya menggunakan abstraksi pada situasi

tertentu dan konkret;

- 4) Analisis yang hasil belajarnya diperoleh dari memilah informasi ke dalam satuan yang lebih rinci;
- 5) Sintesis, hasil belajar dari klasifikasi ini yaitu penyatuan bagian-bagian ke dalam bentuk satuan yang baru dan unik;
- 6) Evaluasi, hasil yang diperoleh merupakan pertimbangan-pertimbangan tentang nilai dari suatu tujuan tertentu.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif mencakup *receiving* (sikap menerima), *Responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), dan *Characterization* (karakterisasi).

c. Ranah Psikomotorik

Pada ranah psikomotorik ini mencakup beberapa kategori, yaitu:

- 1) Peniruan (*imitation*) yaitu berperilaku menjiplak, mengamati, dan kemudian menirukan.
- 2) Manipulasi yaitu berupa memproduksi kegiatan dari intruksi atau ingatan.
- 3) Ketepatan (*precision*) yaitu dengan menjalankan keterampilan yang handal, mandiri tanpa bantuan.
- 4) Penekanan (*articulation*) yaitu beradaptasi dan memadukan keahlian untuk memenuhi tujuan yang tidak baku.
- 5) Naturalisasi yaitu secara otomatis, dibawah sadar menguasai aktivitas dan keterampilan terkait pada level yang strategis.²⁴

²⁴ Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar.....*, h. 23

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor ini merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri.

- 1) Faktor Jasmaniah meliputi: faktor kesehatan atau cacat tubuh.
- 2) Faktor psikologis meliputi: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan.
- 3) Faktor kelelahan, meliputi: kelelahan fisik, jasmani, kelelahan batin dan rohani

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Ada tiga bagian faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor eksternal meliputi: keluarga, sekolah, dan masyarakat.

- 1) Faktor Keluarga, meliputi: cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga dan latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor sekolah, meliputi: metode mengajar guru, model pembelajaran, media pembelajaran yang guru pakai, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah dan keadaan gedung.
- 3) Faktor masyarakat, meliputi: kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, dan teman bergaul.²⁵

²⁵ Tri Ani, *Psikologi Belajr.....*, h. 9

D. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan siswa akan belajar lebih baik dan bermakna.²⁶ Sumber lain yang ditemukan mengatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan sistem pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga siswa memiliki pengalaman yang bermakna.²⁷

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran tematik menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari pembelajaran tematik yaitu pengintegrasian suatu materi dari beberapa mata pelajaran menjadi suatu tema atau topik pembelajaran sehingga siswa akan belajar lebih baik dan bermakna.

Karakteristik Pembelajaran Tematik Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik. Menurut Majid karakteristik-karakteristik pembelajaran tematik sebagai berikut:²⁸

Karakteristik pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*) artinya siswa lebih banyak berperan aktif dan menempatkan dirinya sebagai objek belajar. Sedangkan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Yaitu memberi kemudahan kepada siswanya dalam melakukan aktivitas belajar. Karakteristik pembelajaran tematik yang kedua yaitu memberi pengalaman langsung. Artinya dalam pembelajaran tematik siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sehingga dapat digunakan untuk memahami hal-hal yang bersifat abstrak.

²⁶ Abdul Majid, 2014, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 87

²⁷ Pebriana, *Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Kelas V*, Jurnal PGSD, Vol 1. No 1, 2017

²⁸ Abdul Majid, 2014, *Strategi Pembelajaran*, h. 89

Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, artinya dalam pembelajaran tematik menampilkan materi materi yang dikemas menjadi suatu tema atau topik tertentu dan berkaitan dengan kehidupan nyata siswa. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Artinya pembelajaran tematik menyajikan konsep yang diambil dari berbagai mata pelajaran dengan tujuan siswa mampu memahami konsep tersebut secara utuh dan membantu siswa dalam memecahkan masalah dalam kehidupan yang ada disekitarnya.

E. Materi Pembelajaran Tematik

Acuan yang digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan indikator, materi pembelajaran, tujuan pembelajaran dan penilaian yaitu menggunakan Kompetensi inti dan Kompetensi Dasar. Kompetensi inti dan Kompetensi Dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Tabel 2.1 Kompetensi Inti Tema 3 Sub Tema 1

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

Tabel 2.2 Kompetensi Dasar Tema 3 Sub Tema 1

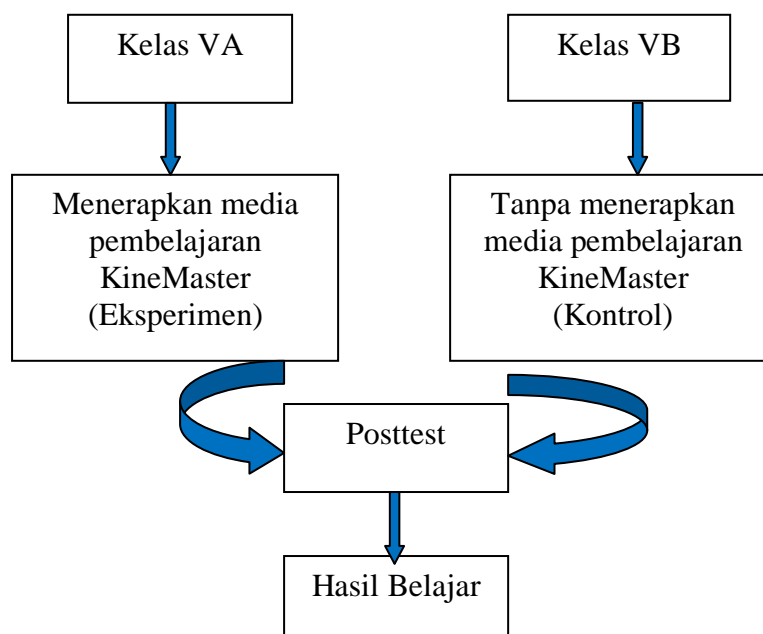
NO	MUATAN PELAJARAN	KOMPETESI DASAR	INDIKATOR
1	PKN	3,2	Memahami hak, kewajiban, dan <ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu memahami hak,

		3,3	tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari Memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari	kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga • Siswa mampu menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat
		3,4	Menggali manfaat persatuan dan keastuan untuk membangun kerukunan hidup	• Siswa mampu menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan
2	Bahasa Indonesia	3,4	Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.	Disajikan soal, siswa mampu menuliskan informasi yang terdapat pada sebuah iklan. Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan kata kunci yang terdapat pada sebuah kalimat iklan. Disajikan soal, siswa mampu mendiskripsikan adat istiadatyan terdapat pada sebuah teks. Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan pesan yang terdapat pada sebuah iklan.
3	IPA	3,3	Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara	Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan fungsi system pencernaan pada

			memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.	manusia.
				Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan bagian- bagian dari system pencernaan manusia.
				Disajikan soal, siswa mampu menjelaskan bagaimana system pencernaan makanan pada hewan.
				Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan fungsi lambung pada system pencernaan manusia.

F. Kerangka Konseptual

Gambar 2.2 Kerangka Konseptual



G. Penelitian Relevan

1. Penelitian Lina Novita berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Video terhadap Hasil Belajar Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa. Pendekatan yang diambil 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 Siswa, penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual video terhadap hasil belajar subtema 1 keberagaman budaya bangsa. Hal ini terlihat dari 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 $t_{hitung} (2,541) > t_{tabel} (1,998)$. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa penelitian memiliki pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran audio visual video terhadap hasil belajar subtema 1 keberagaman budaya bangsa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru mengenai

penggunaan media pembelajaran sehingga menggunakan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan hasil belajar.²⁹

2. Penelitian Elsani berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Siklus Hidup Hewan terhadap Hasil Belajar Siswa pada Siswa Kelas IV SD N Mugarsari”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan model penelitian eksperimen semu. Instrumen yang digunakan adalah tes tertulis dalam bentuk obyektif, dilakukan dengan pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan media video lebih tinggi daripada kelas kontrol yang tidak menggunakan media video. Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan program SPSS versi 20.0 diperoleh nilai thitung = 2.127 dan t tabel = 2.034 dengan tingkat signifikan ($\alpha = 0.05$) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut.

H. Hipotesis Penelitian

Ho = tidak adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media KineMaster terhadap hasil belajar s kelas V MIN 2 Langsa.

Ha = adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media KineMaster terhadap hasil belajar kelas V MIN 2 Langsa.

²⁹ Lina Novita berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD”, *Indonesian Journal of Primary Education*, Vol 3, No 2, 2019

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana proses studi yang digunakan untuk memperoleh pemecahan masalah penelitian.³⁰ Adapun yang menjadi lokasi dalam penelitian ini adalah di MIN 2 Langsa. Alasan peneliti memilih madrasah ini, dikarenakan terdapatnya masalah yang akan diteliti di sekolah tersebut, yang beralamat di Jl. Jend. A Yani No. 150, Kecamatan Langsa Baro, Kota Langsa. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 16 Juli 2021.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Arikunto populasi merupakan keutuhan subjek suatu penelitian. Suatu peneliti yang menjadikan semua elemen yang ada di wilayah penelitian, maka penelitian tersebut adalah penelitian populasi. Hasilnya akan dianalisis, disimpulkan hal itu juga bisa untuk seluruh populasi.³¹ Populasi yang masuk ke dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas V MIN 2 Langsa yang berjumlah 70 siswa yang dijadikan 2 kelompok belajar yakni kelas eksperimen (VA) dan kelas kontrol (VB).

Populasi dalam penelitian ini dirincikan sebagai berikut.

³⁰Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 53

³¹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 161

Tabel 3.1 Jumlah Siswa kelas V MIN 2 Langsa

No	Kelas	Jumlah Per Kelas
1	VA	35
2	VB	35
Jumlah Siswa		70

C. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu objek yang dijadikan sasaran peneliti. Data yang dihasilkan peneliti berupa fakta ataupun angka. Sehingga apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diperolehnya informasi merupakan suatu hasil dari sebuah pengolahan data sehingga bisa digunakan untuk suatu keperluan seperti dapatnya ditarik kesimpulan.³² Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) adalah media KineMaster, sedangkan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar.

2. Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang dituntut banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.³³ Sedangkan jenis dari penelitian ini adalah korelasional, sebab penelitian ini dirancang untuk menentukan besarnya pengaruh variabel independen (penerapan media KineMaster) terhadap variabel dependen (hasil belajar). Arikunto mengemukakan bahwa penelitian korelasional bertujuan untuk

³² Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, h. 161

³³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 12

menemukan ada tidaknya hubungan dan apabila ada, berapa eratnya hubungan serta berarti atau tidak hubungan itu.³⁴

D. Teknik Pengumpulan dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti agar mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Tes

Instrumen jenis tes merupakan upaya untuk digunakan dalam melihat sejauh mana kemampuan dasar serta pencapaian suatu prestasi setelah memahami dan mempelajari pokok bahasan tertentu.³⁵ melalui tes dapat pula untuk ditinjau mengenai hasil pembelajaran yang telah dilakukan sehingga guna melihat kekurangan mengenai hasil dari proses pembelajaran sehingga dapat dilakukannya evaluasi serta kebutuhan untuk mengukur suatu data penelitian.

Tes ini dipergunakan dalam menghitung pencapaian individu setelah mengetahui pelajaran sehingga ada upaya memahami sesuatu. Tes yang dilakukan berupa *posttest* untuk melihat evaluasi dalam bentuk tes siswa kelas V MIN 2 Langsa.

b. Observasi (Pengamatan)

Observasi merupakan pondasi dari seluruh ilmu pengetahuan. Sehingga segenap fakta terkait oleh ilmu yang ada didunia penjabarannya melalui sebuah

³⁴ *Ibid*, h. 270

³⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, h. 223

observasi.³⁶

Fokus peneliti ialah mengenai media pembelajaran yang digunakan selama kegiatan pembelajaran di kelas serta mendapat informasi mengenai keadaan dalam suatu kondisi siswa kelas V secara langsung dalam bingkai belajar dari rumah.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian diperlukan sebagai alat yang akan memfasilitasi penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti serta memiliki kepentingan dalam pengumpulan data agar penelitian tersebut lebih mudah dan mendapatkan hasil yang baik, lengkap, dan sistematis sehingga mudah untuk dijabarkan dan diolah penelitian tersebut. Instrumen yang dipakai oleh peneliti ialah instrumen berupa tes. Tes ini dilakukan setelah adanya upaya perlakuan yang menggunakan media pembelajaran KineMaster.

Tabel 3.2 Kompetensi Dasar Tema 3 Sub Tema 1

NO	MUATAN PELAJARAN	KOMPETESI DASAR	INDIKATOR SOAL
1	PKN	3,2 Memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga
		3,3 Memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat
		3,4 Menggali manfaat persatuan dan keastuan untuk membangun	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu menggali manfaat persatuan dan

³⁶ *Ibid*, h. 223

			kerukunan hidup	kesatuan untuk membangun kerukunan
2	Bahasa Indonesia	3,4	Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.	<p>Disajikan soal, siswa mampu menuliskan informasi yang terdapat pada sebuah iklan.</p> <p>Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan kata kunci yang terdapat pada sebuah kalimat iklan.</p> <p>Disajikan soal, siswa mampu mendiskripsikan adat istiadatyan terdapat pada sebuah teks.</p> <p>Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan pesan yang terdapat pada sebuah iklan.</p>
3	IPA	3,3	Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.	<p>Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan fungsi system pencernaan pada manusia.</p> <p>Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan bagian- bagian dari system pencernaan manusia.</p> <p>Disajikan soal, siswa mampu menjelaskan bagaimana system pencernaan makanan pada hewan.</p>

				Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan fungsi lambung pada system pencernaan manusia.
--	--	--	--	--

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan kegiatan setelah seluruh sumber data terkumpul. Tahap ini merupakan tahap yang paling penting karena tahap ini merupakan tahap penentuan dari hasil penelitian. Untuk mendeskripsikan data penelitian menggunakan teknik analisis data sebagai berikut:

1. Uji Validitas Instrumen

Pengujian validitas ini dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan taraf *signifikan* 5% yang dikemukakan oleh Pearson sebagai berikut: Rumus korelasi *product moment* :³⁷

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

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara skor butir soal (X) dan total skor (Y)

N = banyak subjek

X = skor butir soal atau skor item pernyataan/pertanyaan

Y = total skor

³⁷ Eka Karunia Lestasi, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Bandung : Refika Aditama, 2015), h. 193

Analisis uji instrumen menggunakan aplikasi SPSS versi 20. Adapun cara hitungnya adalah sebagai berikut:

- a. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 0,05 maka instrumen tersebut dapat dinyatakan valid.
- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 0,05 maka instrumen tersebut dapat dinyatakan tidak valid.
- c. Perlu dilakukan adanya uji validitas pada instrumen ialah berguna untuk melihat seberapa jauh instrumen mampu mengukur secara cermat aspek hasil belajar yang diukur. Hasil uji validitas soal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal

No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,533	0,233	Valid
2	0,418	0,233	Valid
3	0,620	0,233	Valid
4	0,311	0,233	Valid
5	0,309	0,233	Valid
6	0,444	0,233	Valid
7	0,372	0,233	Valid
8	0,591	0,233	Valid
9	0,511	0,233	Valid
10	0,618	0,233	Valid
11	0,389	0,233	Valid
12	0,330	0,233	Valid
13	0,428	0,233	Valid
14	0,281	0,233	Valid
15	0,290	0,233	Valid
16	0,337	0,233	Valid
17	0,260	0,233	Valid
18	0,245	0,233	Valid
19	0,391	0,233	Valid
20	0,427	0,233	Valid
21	0,308	0,233	Valid
22	0,298	0,233	Valid

23	0,306	0,233	Valid
24	0,388	0,233	Valid
25	0,451	0,233	Valid
26	0,627	0,233	Valid
27	0,307	0,233	Valid
28	0,277	0,233	Valid
29	0,495	0,233	Valid
30	0,508	0,233	Valid
31	0,331	0,233	Valid
32	0,265	0,233	Valid
33	0,297	0,233	Valid
34	0,412	0,233	Valid
35	0,566	0,233	Valid
36	0,296	0,233	Valid
37	0,395	0,233	Valid
38	0,473	0,233	Valid
39	0,405	0,233	Valid
40	0,582	0,233	Valid
41	0,319	0,233	Valid
42	0,373	0,233	Valid
43	0,244	0,233	Valid
44	0,270	0,233	Valid
45	0,281	0,233	Valid
46	0,363	0,233	Valid
47	0,391	0,233	Valid
48	0,524	0,233	Valid
49	0,712	0,233	Valid
50	0,238	0,233	Valid
51	0,222	0,233	Valid
52	0,306	0,233	Valid
53	0,270	0,233	Valid
54	0,295	0,233	Valid
55	0,645	0,233	Valid
56	0,361	0,233	Valid
57	0,534	0,233	Valid
58	0,558	0,233	Valid
59	0,255	0,233	Valid
60	0,290	0,233	Valid
61	0,371	0,233	Valid
62	0,440	0,233	Valid
63	0,529	0,233	Valid
64	0,335	0,233	Valid
65	0,471	0,233	Valid
66	0,602	0,233	Valid

67	0,387	0,233	Valid
68	0,325	0,233	Valid
69	0,280	0,233	Valid
70	0,526	0,233	Valid
71	0,337	0,233	Valid
72	0,521	0,233	Valid

Hasil uji validitas soal di atas dapat dijelaskan bahwa nilai rhitung < rtabel maka instrumen tidak valid. Oleh karena pada perhitungan di atas seluruh item pertanyaan memiliki nilai rhitung > rtabel (0,233) maka dinyatakan valid.

2. Uji Validitas Tes

Validator ahli materi dalam penelitian ini diperlukan untuk menilai kualitas soal yang akan diberikan kepada siswa. Adapun validator ahli dalam penelitian ini yaitu Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd.

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Aspek	Indikator
Kejelasan	1. Kejelasan setiap butir soal
	2. Kejelasan petunjuk pengisian soal
Ketepatan isi	3. Ketepatan bahasa pada soal
	4. Ketepatan bentuk soal
Relevansi	5. Butir soal berkaitan dengan materi
Kevalidan isi	6. Tingkat kebenaran butir
Tidak ada bias	7. Butir soal berisi satu gagasan yang lengkap
	8. Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda
Ketepatan bahasa	9. Bahasa yang digunakan mudah dipahami
	10. Bahasa yang digunakan efektif
	11. Penulisan sesuai dengan EYD

Keterangan

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Tidak Layak

Data interval dari hasil skala likert tersebut harus diketahui melalui analisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban.

Indeks (%) = jumlah skor/skor maksimal x 100%

Angka 0%,-19,99% = Sangat Tidak Layak

Angka 20%-39,99% = Kurang Layak

Angka 40%-59,99% = Cukup

Angka 60%-79,99% = Layak

Angka 80%-100% = Sangat Layak

3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan sebagai alat untuk pengumpulan data untuk melihat instrumen tersebut sudah baik. reliabilitas atau yang biasa disebut sebagai keandalan merupakan suatu ukuran untuk kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan sama dengan kontruksi pertanyaan yang ada di suatu variabel. Berikut kriteria penentuan reliabilitas.

Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Cukup
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Rumus yang digunakan yaitu rumus Alfa Cronbach yaitu:³⁸

$$r_{ii} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan:

r_{ii} = reliabilitas konsumen

k = banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma^2$ = jumlah butir pertanyaan

σ_1^2 = total varians

Cara untuk membaca instrumen tersebut reliabel atau tidak adalah:

- Jika nilai reliabilitas instrumen $> 0,6$ atau 60%, maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel
- Jika nilai reliabilitas instrumen $< 0,6$ atau 60%, maka instrumen tersebut dikatakan tidak reliabel

Adapun hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS versi 20 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal

Cronbach's Alpha	N of Items
.801	72

³⁸ Trianto, Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 248

Tabel tersebut dapat diketahui bahwasanya hasil uji reliabilitas instrumen soal memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,801 artinya memiliki reliabilitas yang tinggi.

4. Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses untuk pengumpulan dan pengurutan data yang sesuai dalam pola, hal ini merupakan arahan untuk menjawab rumusan masalah serta hipotesis yang telah ditulis dalam skripsi. Maka hasil data yang telah ada, kemudian diuji menggunakan aplikasi SPSS versi 20 pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk melihat perbedaan-perbedaan dari data yang sedang diselidiki. Perbedaan hasil tersebut akan terlihat adanya pengaruh penerapan media KineMaster terhadap hasil belajar tema 3 sub tema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan. Analisis data dapat dilakukan dengan bantuan SPSS versi 20.

a. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis memiliki tujuan untuk melihat terpenuhi atau tidaknya syarat-syarat yang digunakan untuk melakukan analisis data.

1) Uji normalitas

Uji normalitas digunakan dalam rangka untuk menguji data kontinyu berdistribusi normal menjadikan analisis dengan validitas, reliabilitas, uji t, korelasi, regresi dapat dilaksanakan.³⁹ Uji normalitas dalam penelitian ini untuk melihat variabel bebas dan variabel terikat termasuk normal atau tidaknya data, peneliti menggunakan uji *kolmogorof-smirnov*, dengan dibantu oleh program SPSS versi 20.

³⁹ Husnaini Usman, *Pengantar Statistika*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 109

a. Perumusan hipotesis

Ho = Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Ha = Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

b. Tingkat signifikan

$$\alpha = 5\%$$

c. Statistik uji

$$Z = \frac{X_1 - X}{SD}$$

d. Keputusan uji

Uji normalitas dalam penelitian ini melalui bantuan program SPSS versi 20 dengan ukuran apabila nilai signifikansi $> 0,05$ berarti data berdistribusi normal, sedangkan jika signifikan $< 0,05$ berarti data berdistribusi tidak normal.

2) Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan pada saat awal-awal kegiatan analisis data. Hal ini bertujuan untuk memastikan asumsi homogenitas pada masing-masing kategori data sudah memenuhi atau belum jika terbukti maka selanjutnya melakukan analisis data lanjutan.

Rumus menguji homogenitas:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Langkah-langkah untuk menguji homogenitas yaitu:

a) Ha : terdapat perbedaan varian 1 dengan varian 2

Ho: tidak terdapat perbedaan varian 1 dengan varian 2

b) Ha : $\sigma_{21}^2 \neq \sigma_{11}^2$

$$H_0 : \sigma_{21}^2 = \sigma_{11}^2$$

- c) Menggunakan Fhitung dengan rumus menguji homogenitas
 - d) Taraf signifikan (α)
 - e) Hitung Ftabel
 - f) Tentukan kriteria pengujian H_0 yaitu:
 Jika Fhitung \leq Ftabel, maka H_0 diterima (homogen)
 - g) Bandingkan Fhitung dengan Ftabel
 - h) Kesimpulan
- 3) Uji hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dalam rangka mengetahui perbedaan rata-rata dari sampel-sampel yang digunakan ada atau tidak. Hal ini memiliki tujuan melihat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan media KineMaster dengan pembelajaran yang diterapkan di kelas V melalui daring di MIN 2 Langsa. Penelitian ini menggunakan t-test sampel related.⁴⁰

Langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Rumusan hipotesis

$H_0 \mu > \mu_2$: Tidak ada pengaruh penggunaan media KineMaster terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan melalui daring di MIN 2 Langsa

⁴⁰ *Ibid*, h. 119

$H_0 \mu \leq \mu_2$: Adanya pengaruh penggunaan media KineMaster terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan melalui daring di MIN 2 Langsa

b) Rumus Statistika

$$T_{hit} = \frac{(x_1 - x_2)}{\sqrt{\left(\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 + 2}\right)\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

T = Harga statistik yang diuji

x_1 = rata-rata kelas eksperimen

x_2 = rata-rata kelas kontrol

n_1 = jumlah anggota kelas eksperimen

n_2 = jumlah anggota kelas kontrol

s_1^2 = varian kelas eksperimen

s_2^2 = varian kelas kontrol

Dengan $S = \frac{\sqrt{\sum x_1 - x}}{n - 1}$

c) Kriteria uji

Tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

d) Keputusan uji

Kesimpulan H_0 diterima atau ditolak. Penelitian ini menguji hipotesis dengan menggunakan SPSS versi 20.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Penelitian

MIN 2 Langsa merupakan salah satu MI yang beramat di Jl Ahmad Yani, Kecamatan Langs Baro, Kota Langsa. Objek penelitian ini yaitu siswa siswi kelas VA dan kelas VB. Kelas VA peneliti menyebutnya kelas eksperimen atau kelas yang diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu media pembelajaran KineMaster. Sedangkan siswa kelas VB disebut diberi perlakuan tanpa *treatment*. Pada bulan Juli 2021 penelitian ini dilaksanakan. Pelaksanaan penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan tanggal yang sama yaitu tanggal 21 Juli 2021.

Adapun identitas sekolah MIN 2 Langsa yaitu sebagai berikut:

Nama Sekolah : MIN 2 Langsa
NPSN : 60703491
Alamat : Jl. Jend A Yani No. 150 Langsa
Nama Madrasah : Marwati, S.Ag
Status : Negeri
Akreditasi : A
No. SK Akreditasi : 842/BAN-SM/SK/2019
Luas Tanah : 9705 m²
SK Izin Operasional : KMA 670 Tahun 2016

B. Hasil Penelitian

Penelitian tentang pengaruh penerapan media KineMaster terhadap hasil belajar subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan kelas V di MIN 2 Langsa.

Data yang akan dijabarkan yakni berupa hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana menggunakan teknik analisis data yang telah di paparkan sebelumnya yaitu uji homogenitas, uji normalitas, uji hipotesis dan penyajian data secara terpisah.

1. Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen (Kelas VA MIN 2 Langsa)

Data diperoleh dari hasil *posttest* yang disebar oleh peneliti pada kelompok eksperimen setelah dilakukan *treatment*. Hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 20 pada *posttest* kelompok eksperimen kelas VA sebagai berikut:

Tabel 4.1 Tabel Statistik *Posttest* Kelas Eksperimen

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Posttest Eksperimen	35	14	86	100	93.00	3.236	10.471
Valid N (listwise)	35						

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan data yang telah diperoleh peneliti melakukan *posttest* setelah adanya perlakuan dengan media pembelajaran dengan media KineMaster. Hasil *posttest* setelah adanya *treatment* berupa video pembelajaran dengan KineMaster rata-rata nilai keseluruhan adalah 93. Nilai terendahnya yaitu 86 dan nilai tertinggi 100 dengan jarak antara nilai terendah dan nilai tertinggi 14. Adapun data distribusi frekuensi skor hasil *posttest* kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Data Hasil Posttest Kelas Eksperimen

Posttest Eksperimen					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	86	1	2.9	2.9	2.9
	87	1	2.9	2.9	5.7
	89	2	5.7	5.7	11.4
	90	3	8.6	8.6	20.0
	91	6	17.1	17.1	37.1
	92	5	14.3	14.3	51.4
	94	6	17.1	17.1	68.6
	95	2	5.7	5.7	74.3
	96	5	14.3	14.3	88.6
	98	3	8.6	8.6	97.1
	100	1	2.9	2.9	100.0
	Total	35	100.0	100.0	

Hasil *posttest* setelah diberikan perlakuan adalah pembelajaran dengan media KineMaster. Nilai 100 adalah nilai maksimal yang diperoleh siswa. Data tersebut dapat dirangkum bahwa siswa yang memperoleh nilai terendah yaitu 86 sebanyak 1 orang, untuk nilai 87 sebanyak 1 orang siswa, yang memperoleh nilai 89 sebanyak 2 orang siswa, yang memperoleh nilai 90 sebanyak 3 orang siswa, yang memperoleh nilai 92 sebanyak 5 orang siswa, siswa yang memperoleh nilai 94 sebanyak 6 orang siswa, yang memperoleh nilai 95 sebanyak 2 orang siswa, yang memperoleh nilai 96 sebanyak 5 orang siswa, yang memperoleh nilai 98 sebanyak 3 orang siswa, dan yang memperoleh nilai 100 sebanyak 1 orang siswa.

Berdasarkan nilai kriteria ketuntasan minimal atau yang disebut KKM dalam kelas ini adalah 75. Jika dilihat dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa seluruh siswa mendapatkan nilai tuntas yaitu sebanyak 35 siswa. Berikut ini menunjukkan rangkuman nilai siswa sesuai dengan ketetapan KKM 75 sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen Berdasarkan KKM

No	Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	Frekuensi	Keterangan
1	< 75	-	Tidak Tuntas
2	> 75	35	Tuntas
JUMLAH		35	-

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa seluruh siswa memenuhi kriteria KKM. Hal ini dikarenakan siswa cepat memahami video yang berisikan materi dan mengulang-ulang kembali video tersebut.

2. Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol (Kelas VB MIN 2 Langsa)

Data diperoleh dari hasil *posttest* yang disebar oleh peneliti pada kelompok kontrol tidak dilakukannya *treatment*. Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS versi 20 pada data *posttest* kelompok kontrol kelas VB sebagai berikut:

Tabel 4.4 Tabel Statistik Kelas Kontrol

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Posttest Kontrol	35	42.00	56.00	98.00	79.7429	9.68730	93.844
Valid N (listwise)	0						

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan data yang diperoleh peneliti melakukan *posttest* tidak adanya perlakuan dengan media KineMaster. Hasil *posttest* rata-rata nilai keseluruhan adalah 79,7. Nilai terendahnya yaitu 56 dan nilai tertinggi 98 dengan jarak antara nilai terendah dengan nilai tertinggi 42. Adapun data distribusi frekuensi skor hasil *posttest* kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Data Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

Posttest Kontrol					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	56	1	2.9	2.9	2.9
	60	1	2.9	2.9	5.7
	65	1	2.9	2.9	8.6
	68	1	2.9	2.9	11.4
	70	2	5.7	5.7	17.1
	72	3	8.6	8.6	25.7
	74	2	5.7	5.7	31.4
	78	2	5.7	5.7	37.1
	80	9	25.7	25.7	62.9
	85	4	11.4	11.4	74.3
	88	2	5.7	5.7	80.0
	90	5	14.3	14.3	94.3
	98	2	5.7	5.7	100.0
	Total	35	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel distribusi tersebut dapat dijelaskan bahwa kelas kontrol yaitu kelas VB siswa yang memperoleh nilai 56 sebanyak 1 orang siswa, yang mendapatkan nilai 60 yaitu 1 orang siswa, yang mendapatkan nilai 65 yaitu 1 orang siswa, yang mendapatkan nilai 68 yaitu 1 orang siswa, yang mendapatkan

nilai 70 yaitu 1 orang siswa, yang mendapatkan nilai 72 yaitu 1 orang siswa, yang mendapatkan nilai 74 yaitu 2 orang siswa, yang mendapatkan nilai 78 yaitu 2 orang siswa, yang mendapatkan nilai 80 yaitu 9 orang siswa, yang mendapatkan nilai 85 yaitu 4 orang siswa, yang mendapatkan nilai 88 yaitu 2 orang siswa, yang mendapatkan nilai 90 yaitu 5 orang siswa, dan yang mendapatkn nilai 98 yaitu 2 orang siswa.

Berdasarkan nilai kriteria ketuntasan minimal atau yang disebut KKM dalam kelas ini adalah 75, yaitu nilai ketuntasan yang digunakan kelas VB. Jika dilihat dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sebanyak 24 siswa tuntas dan 11 siswa tidak tuntas.

Tabel 4.6 Hasil Nilai *Posttest* Kelas Kontrol Berdasarkan KKM

No	Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	Frekuensi	Keterangan
1	< 75	11	Tidak Tuntas
2	> 75	24	Tuntas
JUMLAH		35	-

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa 11 siswa tidak tuntas. Hal ini dikarenakan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan media KineMaster. Kelas kontrol hanya disuruh mempelajari Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan melalui daring. Sehingga faktor ini menyebabkan banyaknya siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan 2 data yaitu hasil belajar siswa kelas kontrol dan hasil belajar siswa kelas eksperimen. Uji normalitas untuk mengetahui apakah sampel dari populasi yang berdistribusi normal setelah diadakan penelitian. Uji

normalitas ini mengambil nilai hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Model t-test yang baik adalah berdistribusi normal. Adapun peneliti menggunakan uji *kolmogorof-smirnov* yaitu digunakan untuk menguji kesesuaian sampel dengan suatu bentuk distribusi populasi tertentu.

Dasar pengambilan keputusan menggunakan metode uji *kolmogorof-smirnov* adalah:

- a. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal
- b. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka nilai residual tidak berdistribusi normal

Hasil uji normalitas untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		35
Normal Parameters ^a	Mean	93.3143
	Std. Deviation	3.24283
Most Extreme Differences	Absolute	.134
	Positive	.134
	Negative	-.098
Kolmogorov-Smirnov Z		.791
Asymp. Sig. (2-tailed)		.559

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data

Pada tabel di atas uji normalitas memiliki nilai signifikansi $0,559 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Data dalam penelitian ini memiliki varians yang sama, maka data layak digunakan.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk melihat apakah varian populasi sama atau tidak sebagai salah satu rangkaian persyaratan dalam analisis independen sampel T test dan ANOVA. Kriteria yang digunakan sebagai ukuran bahwa varian dari populasi hasilnya sama ialah jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa varian dari 2 ataupun lebih data kelompok adalah sama.

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4.475	8	22	.115

Berdasarkan hasil data yang telah diuji homogenitas, maka dapat diketahui dalam tabel sig. jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data bisa dikatakan homogeny. Tabel di atas menunjukkan signifikan pada $0,115 > 0,05$ sehingga data homogen.

5. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat dapat diketahui bahwasanya 2 kelas berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis uji *independent sample t test* dengan bantuan SPSS versi 20. uji *independent sample t test* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok yang tidak berpasangan atau yang tidak berhubungan bebas (*independent*).

Ho = jika nilai (2-tailed) > 0,05 maka dikatakan tidak adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media KineMaster terhadap hasil belajar subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan kelas V MIN 2 Langsa.

Ha = jika nilai (2-tailed) < 0,05 maka dikatakan adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media KineMaster terhadap hasil belajar subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan kelas V MIN 2 Langsa.

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS dapat dilihat hasil uji hipotesis sebagai berikut.

Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil belajar	Equal variances assumed	2.631	.114	3.156	33	.002	2.300	2.128	3.276	11.210
	Equal variances not assumed			3.156	32.449	.002	2.300	2.128	3.218	11.355

Berdasarkan paparan tabel *independent samples test* dapat dilihat pada kolom table sig. (2-tailed) hasil perhitungan sebesar 0,002 dimana hasil tersebut lebih kecil dari 0,05 atau $0,002 < 0,05$. Maka disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran KineMaster. *Table group statistics* akan menunjukkan lebih jelas bahwa rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan media KineMaster dengan siswa yang

hasil belajarnya tidak menggunakan media KineMaster. Berikut *table group statistics*.

Tabel 4.10 Rata-rata Group Statistics

		Group Statistics			
Kontrol		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil belajar	Menggunakan media KineMaster	35	92.27	3.655	1.839
	Tidak menggunakan media KineMaster	35	73.88	2.680	1.670

Pada tabel di atas disebutkan bahwa hasil belajar *posttest* kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 92,27, sedangkan pada kelompok *posttest* kontrol memiliki rata-rata sebesar 73,88.

Sehingga berdasarkan output *pair 1* dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media KineMaster terhadap hasil belajar subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan kelas V MIN 2 Langsa.

C. Pembahasan

Hasil dari *posttest* yang diperoleh siswa pada penelitian ini menunjukkan rata-rata kelas kontrol adalah 73,88 yang artinya baik, sedangkan rata-rata kelas eksperimen adalah 92,27 artinya rata-rata kelas tersebut berkategori baik sekali. Berdasarkan hasil tersebut selisih skor keduanya adalah 18,39. Dilihat dari ketuntasan kelas kontrol sebanyak 24 siswa dan tidak tuntas sebanyak 11 siswa. Adapun kategori hasil belajar ialah dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.11 Kategori Hasil Belajar⁴¹

No	Skor	Keterangan
1	80-100	Baik Sekali
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	40-55	Kurang
5	30-39	Gagal

Upaya yang dapat dilakukan siswa bagi yang nilainya rendah ialah hendaknya siswa tidak malas dalam membaca teks atau narasi pada buku tematik, serta memahami betul isi pertanyaan pada soal yang diberikan, siswa juga dapat melakukan diskusi dengan guru melalui media online jika masih ada hal yang kurang jelas dari materi yang disampaikan. Guru juga memiliki peran penting untuk menunjang hasil belajar yang baik selama pembelajaran daring.

Pada penelitian ini telah dilakukan perlakuan media pembelajaran yaitu kelas eksperimen di kelas VA, sedangkan kelas VB sebagai kelas kontrolnya. Dari hasil belajar yang telah didapat terlihat perbedaan dalam kegiatan pembelajaran, terutama kelas yang mendapatkan *treatment* media pembelajaran berbasis KineMaster pada materi Tema 3 subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan. Beda halnya dengan kelas VB yakni kelas kontrol, dimana pembelajaran bersifat konvensional seperti pembelajaran daring biasanya mereka lakukan. Yaitu membaca buku secara mandiri di rumah, dan mengerjakan tugas-tugas di buku LKS dan buku tema. Ditinjau dari tabel distribusi frekuensi dapat ditarik kesimpulan bahwasanya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas VA dan VB.

⁴¹ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 47

Hasil analisis hipotesis dengan uji paired sampel T Test menunjukkan bahwa hasil uji t dengan nilai sig (2-tailed), sebesar $0,002 < 0,05$, hingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwasanya terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan media KineMaster dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media KineMaster pada subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan. Hal ini didukung dengan teori-teori media pembelajaran berbasis video, Rifa'i menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.⁴²

Penggunaan media pembelajaran berbasis video melalui KineMaster menjadi pilihan media yang lebih baik dan efektif digunakan pada masa pandemi saat ini, dimana seluruh kegiatan pembelajaran dialihkan pada daring.

⁴² Rifa'I, *Psikologi Pendidikan*, (Semarang: Unnes Press, 2015), h. 120

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari analisis data dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa hasil belajar yang telah dilakukan pada kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol dalam pembelajaran tema 3 subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan, kelas eksperimen yakni kelas VA mendapatkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 92,27, lain halnya untuk kelas kontrol yakni kelas VB yang mendapatkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 73,88. Hal tersebut menunjukkan bahwa kelas VA (eksperimen) dan kelas VB (kontrol) mengalami perbedaan rata-rata yang cukup signifikan yakni perbandingan sebesar 18,39.
2. Penggunaan pembelajaran dengan media KineMaster berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Bukti konkritnya dapat dilihat dari *posttest* sebesar 92,27 untuk kelas VA (eksperimen) dan VB (kontrol) memperoleh hasil nilai sebesar 73,88. Pada hasil uji hipotesis diperoleh nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,002 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka menggunakan media pembelajaran KineMaster pada subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan kelas V MIN 2 Langsa berpengaruh signifikan.

B. Saran

Adapun saran dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan lebih banyak mengkaji, memahami, serta membaca banyak sumber atau referensi utama terkait dalam penelitian yang telah dilakukan ini.

2. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi wawasan baru bagi sekolah untuk menghasilkan dan mengoperasikan media-media teknologi yang ada untuk menjadi media pembelajaran yang lebih bervariasi lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani, Tri, *Psikologi Belajar*, Semarang: UPT MKK UNNES, 2012.
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Bilfaqih, Y dan M.N Qomarudin, *Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring*, Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- Fajariyah, Laily Amin, "Pembelajaran Teks Report dengan Proyek Cerdig," *Jurnal Dikdaktika Pendidikan Dasar* Vol 2, No, 2018.
- Hamalik, Oemar, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012.
- Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Bandung: Jamanatul Art, 2004.
- Lestasi, Eka Karunia, *Penelitian Pendidikan Matematika*, Bandung : Refika Aditama, 2015.
- Majid, Abdul, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh: Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung: Alfabeta.
- Novita, Lina, "Penggunaan Media Pembealajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD", *Indonesian Journal of Primary Education*", Vol 3, No 2, 2019.
- Pebriana, *Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Kelas V*, Jurnal PGSD, Vol 1. No 1, 2017.
- Riyana, Cepi, *Media Pembelajaran*, (Bandung :Wacana, 2018.
- Shihab, M.Quraish, *Tafsir Al-Misbah*, Jakarta: Lentera Hati, 2010.
- Sudjana, Nana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012.

- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Susanto, Ahamd, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana, 2013.
- Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*, Jakarta: Kencana, 2010.
- Usman, Husnaini, *Pengantar Statistika*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Wahidmurni., *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Nuha Litera, 2010.
- Waryanto, N.H dan N. Insani, N, *Tingkat Kesiapan (Readiness) Implementasi E-Learning di Sekolah Menengah Atas Kota Yogyakarta*. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 2, 117-124, 2013.

INSTRUMEN VALIDASI TES

Nama : Putri Nursalsabila
NIM : 1052017063
Fakultas/Jurusan : FTIK/PGMI
Perguruan Tinggi : IAIN Langsa
Judul Skripsi : **Penerapan Media KineMaster Terhadap Hasil Belajar Tematik Dalam Bingkai Belajar Dari Rumah (BDR)**

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap tes. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup Baik
2 = Kurang Baik
1 = Tidak Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. Penilaian

Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kejelasan	1. Kejelasan setiap butir soal				√		
	2. Kejelasan petunjuk pengisian soal					√	
Ketepatan isi	3. Ketepatan bahasa pada soal			√			
	4. Ketepatan bentuk soal					√	

Relevansi	5. Butir soal berkaitan dengan materi					✓	
Kevalidan isi	6. Tingkat kebenaran butir					✓	
Tidak ada bias	7. Butir soal berisi satu gagasan yang lengkap					✓	
	8. Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda					✓	
Ketepatan bahasa	9. Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓	
	10. Bahasa yang digunakan efektif					✓	
	11. Penulisan sesuai dengan EYD					✓	

D. Komentas Umum dan Saran

Revisi berdasarkan masukan.

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar tes ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ②. Layak digunakan setelah revisi
3. Tidak layak digunakan

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Langsa, 14 Juli 2021

Validator



Chery Julida Panjaitan, M.Pd

RPP Kelas VA (Eksperimen)

(DARING)

Nama Sekolah : MIN 2 Langsa

Kelas/Semester : V/1

Tema : Makanan Sehat (Tema 3)

SubTema : Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan

Alokasi Waktu : 2 JP

A. Kompetensi Inti (KI)

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

B. Kompetensi Dasar (KD)

PKn

- 3.2 Memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari
- 3.3 Memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari
- 3.4 Menggali manfaat persatuan dan keadilan untuk membangun kerukunan hidup

Indikator:

- Siswa mampu memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga
- Siswa mampu menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat
- Siswa mampu menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan

Bahasa Indonesia

3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.

Indikator:

- siswa mampu menuliskan informasi yang terdapat pada sebuah iklan.
- siswa mampu menyebutkan kata kunci yang terdapat pada sebuah kalimat iklan.

IPA

3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.

Indikator:

- Siswa mampu menyebutkan fungsi system pencernaan pada manusia.
- Siswa mampu menyebutkan bagian- bagian dari system pencernaan manusia.
- Siswa mampu menjelaskan bagaimana system pencernaan makanan pada hewan
- Siswa mampu menyebutkan fungsi lambung pada system pencernaan manusia.

C. Tujuan

Dengan mempelajari BAB ini siswa dapat:

1. Dengan mengamati gambar iklan melalui video yang dikirim di Grup WhatsApp, siswa mampumengidentifikasi kata kunci pada iklan media cetak.
2. Dengan menuliskan hasil pengamatan terhadap iklan media cetak dalam bentuk peta pikiran melalui video yang dikirim di Grup WhatsApp, siswa mampu melaporkan hasil pengamatannya.

3. Dengan mencermati teks bacaan yang disajikan melalui video yang dikirim di Grup WhatsApp, siswa mampu memukani informasi tentang organ-organ pencernaan hewan.
4. Dengan mengamati video yang dikirim di Grup WhatsApp, siswa mampu menjelaskan organ-organ pencernaan hewan dan fungsinya.

D. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam 2. Guru mengajak siswa berdoa 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengirim video melalui Grup WhatsApp 2. Siswa memperhatikan video dari awal hingga akhir 3. Setelah satu jam guru memberikan soal pilihan ganda dalam bentuk file PDF dan dikerjakan di buku tulis 4. Waktu mengerjakan 30 menit 	1 jam 30 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik mengucapkan 10 menit terima kasih 2. Nilai akan dibagikan setelah dikoreksi 3. Pendidik mengakhiri pelajaran dengan berdoa dan salam 	10 menit

E. Penilaian

Teknik : Tes Tulis
 Jenis : Pilihan Ganda, Isian, Uraian
 Bentuk : Pilihan Ganda (PDF)

F. Sumber dan Media Pembelajaran

- Buku Siswa Tema: Makanan Sehat Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Media KineMaster

A. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

I. *Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d yang merupakan jawaban paling benar !*

1. Interaksi sosial sangat penting untuk kehidupan, sebab...
 - a. Manusia bisa hidup menyendiri
 - b. Manusia butuh pasangan hidup
 - c. Manusia tidak bisa hidup sendiri
 - d. Manusia harus berbicara
2. Berikut ini contoh interaksi sosial adalah...
 - a. Membersihkan ladang
 - b. Belajar kelompok
 - c. Menyiram tanaman
 - d. Berkebun
3. Menyikapi keberagaman bangsa Indonesia hendaknya dibarengi dengan rasa...
 - a. Toleransi
 - b. Kesukuan
 - c. Kedaerahan
 - d. Perbedaan
4. Kesenian budaya mengarak pengantin sunat dengan kuda khas kota Sumedang yaitu...
 - a. Barongan
 - b. Kuda lumping
 - c. Sisinggaan
 - d. Kuda renggong
5. Upacara pembakaran mayat di Bali disebut...
 - a. Balimau
 - b. Rambu Solo
 - c. Ngaben
 - d. Tamaik

6. Taha Toraja yang terkenal sebagai tempat wisata di Indonesia terletak di wilayah...
 - a. Maluku
 - b. Sulawesi Selatan
 - c. Sulawesi Utara
 - d. Sulawesi Tenggara
7. Apabila di sekolah kedatangan murid pindahan dari pulau lain, sikap kita hendaknya...
 - a. Mengajarkan bahasa daerah yang salah dan kasar
 - b. Tidak bergaul dengannya
 - c. Mengucilkan
 - d. Membantu dan memahami bahasa daerah
8. Upacara adat untuk mengantar keluarga yang meninggal di Toraja disebut...
 - a. Balimau
 - b. Rambu Solo
 - c. Ngaben
 - d. Tamaik
9. Jika melihat teman yang berbeda agama sedang beribadah, sikap kita seharusnya...
 - a. Menghormati
 - b. Mengikuti
 - c. Mengganggu
 - d. Melaporkan
10. Dengan tetangga yang berbeda agama hendaknya kita...
 - a. Saling egois
 - b. Saling menghormati
 - c. Saling bermusuhan
 - d. Saling sombong

Kunci Jawaban:

1. c
2. c
3. a
4. d
5. c
6. b
7. d
8. b
9. a
10. b

Keterangan bobot skor:

1. Jika dijawab benar skor 2
2. Jika dijawab salah/tidak dijawab skor 0
3. Skor maksimal 20
4. Bobot 60%

II. *Isilah titik-titik berikut dengan jawaban yang tepat !*

1. Aturan yang mengatur kehidupan manusia di Indonesia dan bisa menjadi sebuah aturan hukum yang mengikat disebut
2. Penduduk Indonesia berasal dari latar belakang suku bangsa yang beragam. Tiap suku bangsa memiliki beragam tradisi, hal ini menandakan keberagaman
3. Kondisi penduduk Indonesia yang beragam ras, suku bangsa, agama, dan bahasa. Meskipun beragam, kita sebagai bangsa Indonesia harus bersatu. Hal ini seperti makna yang terkandung dalam semboyan negara, yaitu
4. Hidup saling menghormati, bekerja sama, dan rukun akan membentuk
5. Puncak dari kebudayaan-kebudayaan daerah disebut dengan

6. Ada berbagai jenis upacara adat di Indonesia, Rambu Solo termasuk ke dalam upacara
7. Kerja bakti merupakan contoh interaksi sosial di lingkungan
8. Proses interaksi antara siswa dengan siswa terjadi di lingkungan
9. Semua aktivitas yang menggabungkan aspek sosial dan ekonomi dengan tujuan meningkatkan taraf hidup atau kesejahteraan sosial disebut dengan pembangunan
10. Interaksi sosial pasti terjadi dalam kehidupan masyarakat karena manusia merupakan

Kunci Jawaban:

1. Undang-undang
2. Budaya
3. Bhinneka Tunggal Ika
4. Rasa persaudaraan
5. Kebudayaan nasional
6. Kematian
7. Masyarakat
8. Sekolah
9. Sosial
10. Makhluk sosial

Keterangan bobot skor:

1. Jika dijawab benar skor 2
2. Jika dijawab salah/tidak dijawab skor 0
3. Skor maksimal 20
4. Bobot 20%

III. Tulislah jawaban yang benar !

1. Jelaskan yang dimaksud interaksi sosial!

.....

2. Jelaskan yang dimaksud interaksi dengan lingkungan hidup!

.....

3. Jelaskan yang dimaksud dengan kebudayaan nasional!

.....

4. Sebutkan bentuk-bentuk keberagaman di Indonesia?

.....

5. Apa yang dimaksud dengan kebudayaan daerah?

.....

6. Jelaskan sikap yang perlu dikembangkan dalam keberagaman di Indonesia!

.....

7. Apa yang kamu ketahui tentang adat istiadat? Berikan contohnya!

.....

Kunci Jawaban:

1. Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis antara individu dengan individu lain atau dengan kelompok atau hubungan antar kelompok.
2. Interaksi dengan lingkungan hidup merupakan interaksi antara manusia dengan lingkungan yang terbentuk secara alami.
3. Kebudayaan nasional adalah suatu kebudayaan yang dianggap dapat mewakili serta memberikan satu ciri khas bagi suatu bangsa.
4. Keberagaman suku, keberagaman agama, keberagaman pakaian adat, keberagaman bahasa, keberagaman budaya/
5. Kebudayaan yang ada dalam wilayah atau daerah tertentu.
6. Saling menghormati, saling menghargai perbedaan/
7. Adat istiadat adalah kebiasaan yang dilakukan secara turun temurun oleh suatu daerah contohnya Ngaben.

Keterangan bobot skor:

1. Jika dijawab benar skor 5
2. Jika dijawab salah/tidak dijawab skor 0
3. Skor maksimal 35
4. Bobot 20%

B. Bahasa Indonesia

- I. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d yang merupakan jawaban paling benar !

Iklan berikut untuk soal No. 1-5 !

1. Perhatikan iklan berikut ini



Informasi apakah yang tidak terdapat pada iklan tersebut?

- Jenis air yang layak minum
 - Karakteristik air sehat
 - Manfaat air bagi tubuh
 - Kebutuhan air tubuh
2. Iklan pada soal nomor 1 ditujukan kepada ...
- anak-anak
 - siswa sekolah
 - orang tua
 - seluruh masyarakat

3. Karakteristik yang harus dimiliki sebuah iklan yaitu ...
 - a. mengandung banyak kata kunci
 - b. mengandung banyak informasi
 - c. kalimat yang mudah dipahami
 - d. gambar yang berwarna
4. Gambar iklan harus dibuat menarik dan sesuai dengan ...
 - a. Isi iklan
 - b. Pembuat iklan
 - c. Kata kunci
 - d. Sasaran iklan
5. Hal-hal penting yang direncanakan dalam membuat iklan disebut...
 - a. Layout
 - b. Rancangan iklan
 - c. Storyboard
 - d. Kata kunci
6. Berdasarkan sifatnya, iklan program wajib belajar termasuk jenis iklan...
 - a. Niaga
 - b. Pengumuman
 - c. Nonniaga
 - d. Media cetak



Iklan di atas berisi tentang...

- a. Keuntungan memelihara ikan
 - b. Ajakan memancing ikan
 - c. Manfaat memakan ikan kalengan
 - d. Manfaat mengonsumsi ikan
8. Iklan yang baik menggunakan kalimat yang...
- a. Menarik
 - b. Tegas
 - c. Lucu
 - d. Seram
9. Salah satu tujuan pembuatan iklan adalah untuk...
- a. Mengajak orang lain untuk mengonsumsi sesuatu barang atau jasa
 - b. Memberitahu cara penggunaan suatu barang
 - c. Menginformasikan keadaan cuaca suatu wilayah
 - d. Mengabarkan berita duka atau kebahagiaan kepada banyak orang
10. Salah satu jenis iklan yaitu...
- a. Iklan niaga
 - b. Iklan gambar
 - c. Iklan kartun
 - d. Iklan sepeda motor

Kunci Jawaban:

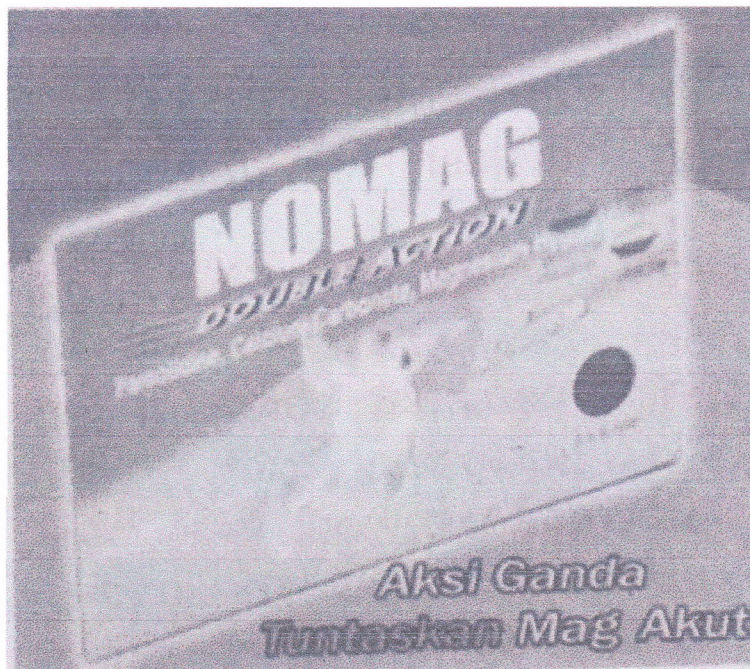
1. c
2. d
3. c
4. a
5. b
6. c
7. d
8. c
9. a
10. a

Keterangan bobot skor:

1. Jika dijawab benar skor 2
2. Jika dijawab salah/tidak dijawab skor 0
3. Skor maksimal 20
4. Bobot 60%

II. *Isilah titik-titik berikut dengan jawaban yang tepat !*

Iklan berikut untuk soal no 6-8 !



1. Iklan tersebut menginformasikan bahwa obat Nomag dapat menyembuhkan
2. Bahasa iklan tersebut berisi produk obat Nomag.
3. Kata kunci dalam iklan harus sesuai dengan yang diiklankan.
4. Tujuan pemberian gambar pada iklan agar terlihat
5. Iklan yang bertujuan untuk mempengaruhi masyarakat agar mau bekerja sama dengan pembuat iklan adalah....
6. Kata-kata yang menjadi inti pada iklan dan berfungsi mempermudah masyarakat untuk memahami maksud iklan disebut
7. Bahasa yang digunakan pada iklan bersifat

8. Isi iklan biasanya diisi dengan kalimat yang ...
9. Iklan merupakan suatu pesan tentang keunggulan suatu
10. Judul merupakan salah satu ... pada iklan

Kunci Jawaban:

1. Mag
2. Manfaat
3. Isi iklan
4. Menarik
5. Iklan masyarakat
6. Kata kunci
7. Persuasif atau mengajak
8. Singkat dan jelas
9. Produk atau jasa
10. Unsur

Keterangan bobot skor:

1. Jika dijawab benar skor 2
2. Jika dijawab salah/tidak dijawab skor 0
3. Skor maksimal 20
4. Bobot 20%

III. *Tuliskan jawaban yang benar !*

1. Apa tujuan bahasa iklan secara persuasif?
.....
2. Sebutkan ciri-ciri kalimat persuasif pada iklan!
.....
3. Sebutkan unsur-unsur dalam iklan!
.....
4. Bagaimana cara membuat iklan yang menarik dan efektif?
.....
5. Jelaskan yang dimaksud iklan pengumuman!
.....
6. Jelaskan yang dimaksud iklan penawaran!
.....
7. Jelaskan yang dimaksud iklan layanan masyarakat!
.....

Kunci Jawaban:

1. Tujuannya agar masyarakat atau konsumen tertarik dengan pesan yang disampaikan iklan tersebut.
2. -Bersifat mengajak
-Biasanya menggunakan kata-kata ajakan (Ayo dan marilah)
-Ditulis secara menarik
3. Tujuannya agar masyarakat atau konsumen tertarik dengan pesan yang disampaikan iklan tersebut.
-Judul iklan
-Sub judul
-Visual yang menarik
-Isi iklan
-Nama dan alamat yang dapat dihubungi

4. -Iklan menggunakan bahasa yang singkat dan jelas
-Iklan memiliki sasaran target konsumen yang jelas
5. Iklan yang hanya memberikan informasi tentang suatu hal
6. Iklan yang berisi penawaran barang atau jasa
7. Iklan yang berisikan imbauan atau ajakan untuk melakukan sesuatu

Keterangan bobot skor:

1. Jika dijawab benar skor 5
2. Jika dijawab salah/tidak dijawab skor 0
3. Skor maksimal 35
4. Bobot 20%

C. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

I. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d yang merupakan jawaban paling benar !

1. Perhatikan gambar berikut!

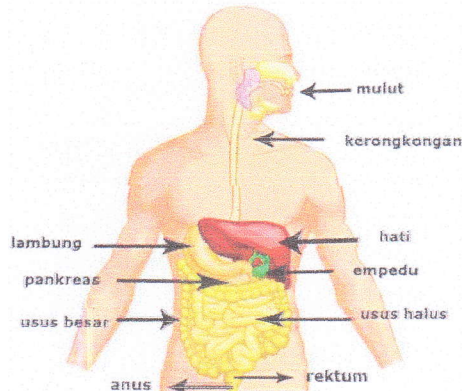


Gambar di atas adalah jenis makanan sehat. Ciri-ciri makanan sehat antara lain adalah

- Harganya mahal
 - Mengandung banyak serat
 - Warnanya menarik
 - Bentuknya keras
2. Salah satu fungsi lidah pada mulut manusia ketika proses pencernaan makanan adalah untuk
- Memotong makanan yang masuk ke mulut
 - Mengatur posisi makanan agar mudah dikunyah
 - Menghancurkan makanan yang keras
 - Menyerap sari-sari makanan untuk tubuh
3. Berikut ini yang tidak termasuk fungsi lambung pada sistem pencernaan manusia adalah
- Menyimpan makanan
 - Mencerna makanan
 - Mengedarkan nutrisi ke seluruh tubuh
 - Membasmi mikroorganisme yang berbahaya
4. Hasil dari pencernaan makanan yang diserap tubuh adalah

- a. Feses
- b. Nutrisi
- c. Energi
- d. Daging

5. Perhatikan gambar berikut!

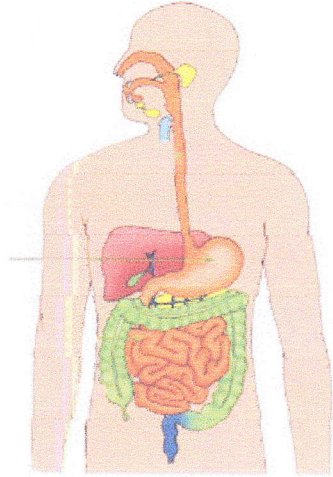


Gambar di atas merupakan organ pencernaan manusia. Urutan organ pencernaan makanan manusia dari luar ke dalam yang benar adalah

- a. mulut - usus halus - lambung - kerongkongan - anus
 - b. mulut - lambung - kerongkongan - usus halus - anus
 - c. mulut - kerongkongan - lambung - usus - halus - anus
 - d. mulut - kerongkongan usus halus - lambung - anus
6. Organ pencernaan yang berfungsi menyerap sari-sari makanan adalah
- a. Lambung
 - b. Lidah
 - c. Usus
 - d. Gigi
7. Sistem pencernaan manusia berfungsi untuk
- a. Menghaluskan bahan makanan
 - b. Mengolah makanan
 - c. Menyimpan cadangan makanan
 - d. Mengolah bahan makanan
8. Berikut ini yang bukan merupakan bagian dari sistem pencernaan manusia adalah
- a. Kerongkongan

- b. Tenggorokan
- c. Lambung
- d. usus halus

9. Perhatikan gambar berikut



Organ tubuh yang ditunjukkan oleh tanda panah yaitu....

- a. Hati
- b. Usus
- c. Anus
- d. Lambung

10. Proses penyerapan sari-sari makanan terjadi pada organ pencernaan yang disebut

- a. Lidah
- b. Usus halus
- c. Lambung
- d. Usus besar

Kunci Jawaban:

- 1. b
- 2. b
- 3. c
- 4. b

5. c
6. c
7. b
8. b
9. d
10. b

Keterangan bobot skor:

1. Jika dijawab benar skor 2
2. Jika dijawab salah/tidak dijawab skor 0
3. Skor maksimal 20
4. Bobot 60%

II. *Isilah titik-titik berikut dengan jawaban yang tepat !*

1. Tempat masuknya makanan ke saluran pencernaan disebut
2. Organ pengecap dan membantu menelan makanan disebut
3. Saluran penghubung mulut dan lambung disebut
4. Tempat pencernaan makanan dengan bantuan enzim disebut
5. Saluran pembuangan sisa pencernaan disebut
6. Organ tubuh manusia yang berfungsi sebagai tempat penyerapan sari-sari makanan disebut
7. Di kerongkongan terjadi gerak yaitu gerak mendorong makanan menuju lambung.
8. Fungsi enzim pepsin pada lambung yaitu
9. Usus yang berbentuk seperti jari-jari manusia yang disambung disebut
10. Enzim yang berfungsi menguraikan lemak menjadi asam lemak dan gliserol disebut

Kunci Jawaban:

1. Mulut
2. Lidah

3. Kerongkongan
4. Lambung
5. Anus
6. Usus halus
7. Peristaltik
8. Memecah protein menjadi pepton
9. Usus dua belas jari
10. Enzim Lipase

Keterangan bobot skor:

1. Jika dijawab benar skor 2
2. Jika dijawab salah/tidak dijawab skor 0
3. Skor maksimal 20
4. Bobot 20%

III. *Tuliskan jawaban yang benar !*

1. Jelaskan cara menjaga organ pencernaan agar tetap sehat!
.....
2. Sebutkan urutan organ pencernaan manusia!
.....
3. Jelaskan fungsi gigi manusia!
.....
4. Sebutkan jenis gigi pada manusia!
.....
5. Jelaskan fungsi asam lambung pada proses pencernaan!
.....
6. Jelaskan fungsi kelenjar ludah!
.....
7. Jelaskan yang dimaksud dengan proses absorpsi pada pencernaan!
.....

Kunci Jawaban:

1. -Mengonsumsi makanan yang bersih dan sehat
-Membiasakan minum air putih
-Mengonsumsi makanan berserat
-Berolahraga secara teratur
-Menjauhi minuman beralkohol
-Tidak merokok
-Menghindari pikiran yang stress
2. Mulut - kerongkongan - lambung - usus - halus – anus
3. Berfungsi untuk menghancurkan makanan
4. Gigi seri, gigi taring, gigi geraham
5. Berfungsi untuk membunuh kuman yang masuk ke lambung dan mengasamkan makanan.
6. Menghasilkan air liur yang fungsinya membasahi/melumasi makanan
7. Proses penyerapan sari-sari makanan yang terjadi di usus halus

Keterangan bobot skor:

1. Jika dijawab benar skor 5
2. Jika dijawab salah/tidak dijawab skor 0
3. Skor maksimal 35
4. Bobot 20%

DOKUMENTASI





Dokumentasi Pembelajaran di Kelas VA (Eksperimen)

WASSALAMU'ALAIKUM



PUTRI NURSALSABILA



TEMA 3
SUBTEMA 2
PEMBELAJARAN 5&6



PUTRI NURSALSABILA



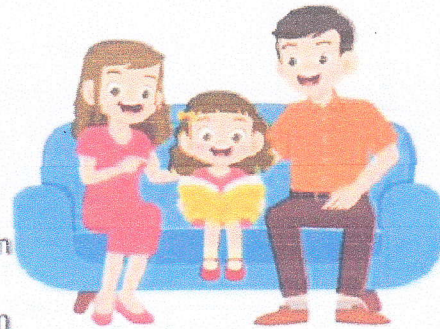
Buah merupakan sumber vitamin dan mineral. Oleh karena itu, buah sangat baik untuk dikonsumsi.

Aritati Datin

PUTRI NURSALSABILA

Hak sebagai anak :

1. Mendapatkan pendidikan
2. Mengungkapkan dan didengar pendapatnya
3. Bermain sesuai tahap usianya
4. Mendapatkan penghidupan yang layak
5. Mendapatkan perlindungan dari orang dewasa



Apendisitis

Apendisitis adalah pembengkakan atau peradangan yang terjadi pada usus buntu karena infeksi. Penyebab penyakit ini belum diketahui secara pasti, tetapi diperkirakan karena tersumbatnya pangkal usus buntu oleh kotoran.

Gejalanya adalah sakit pada perut sebelah kanan bawah. Penderita juga mengalami demam, hilang nafsu makan, dan mual.

Pengobatan penyakit ini melalui operasi pengangkatan usus buntu.

PUTRI NURSALSABILA

The complex block contains a diagram of the human digestive system with a focus on the appendix. The diagram shows the stomach, small intestine, and large intestine, with the appendix highlighted in red. Two versions of the appendix are shown: a normal one and one that is inflamed (swollen and red). To the right of the diagram are three text boxes explaining the condition, its symptoms, and its treatment. The name 'PUTRI NURSALSABILA' is written at the bottom left of the diagram area.

Iklan Media Cetak

Iklan media cetak adalah iklan yang menggunakan media cetak seperti koran, majalah, tabloid, brosur, dan balho.

Iklan Media Elektronik

Iklan media elektronik adalah iklan yang menggunakan alat elektronik dalam penyampaiannya. Misalnya televisi, radio, film, dan internet.

The complex block is divided into two columns. The left column is titled 'Iklan Media Cetak' and includes a definition and two examples of print ads: one for 'RYTER MESIN CUCI' (detergent) and another for 'FREE NABIAH TANPA UNDIAN' (a promotion). The right column is titled 'Iklan Media Elektronik' and includes a definition and two examples of electronic ads: one on a television screen showing a person and another on a computer monitor showing a website.

HASIL BELAJAR POSTTEST KELAS EKSPERIMEN (VA)

No Absen	Nama Siswa/i	Nilai Posttest
1	Afifah Khalisa	87
2	Alifa Anita Dura	87
3	Aliya Salfaqib	89
4	Almira Izzi Alisya	94
5	Amira Nafisah	91
6	Ayarkafi Naymi	91
7	Aulia Haikal	94
8	Badrul Mu'arif	96
9	Cut Difa Humaira	95
10	Farah Ramadhani	96
11	Farid Luthfy	91
12	Gheifira Nailatul Izzah	98
13	Hafiz Athallah	89
14	Hanifa	90
15	Kasih Syifa Napitupulu	96
16	Khayyisah Zharifah	95
17	M. Syawalut Zikri	91
18	M. Rizky Farraz	100
19	Maisya Almaihiro	94
20	Meutia Maulidza	97
21	M. Dzaki Risqullah	93
22	M. Fathan Alhafiz	92
23	Mutia Almira Hifziya	93
24	Nabila Lutfi	93
25	Nabila Razinatul Amani	91
26	Naufal Habibi	95
27	Nisa Humaira Siregar	91
28	Nur Fadhilatul Khaira	95
29	Putri Balqis Azzahra	99
30	Raifa Nazhira Hafrika	90
31	Riadhul Aisyi	93
32	Sayed M Furqan Al Habsyid	91
33	Taskiarul Akmal	95
34	Tasya Amalia	96
35	Zhafira Raihama	98

Posttest Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	86	1	2.9	2.9	2.9
	87	1	2.9	2.9	5.7
	89	2	5.7	5.7	11.4
	90	3	8.6	8.6	20.0
	91	6	17.1	17.1	37.1
	92	5	14.3	14.3	51.4
	94	6	17.1	17.1	68.6
	95	2	5.7	5.7	74.3
	96	5	14.3	14.3	88.6
	98	3	8.6	8.6	97.1
	100	1	2.9	2.9	100.0
Total		35	100.0	100.0	

HASIL BELAJAR POSTTEST KELAS KONTROL (VB)

No Absen	Nama Siswa/i	Nilai Posttest
1	Amelia Anggraini	72
2	Amelia Isfaddin	80
3	Anil Dhahwan	68
4	Arkasha	80
5	Aulia Baginda Ramadhana	88
6	Aulia Firmansyah	80
7	Budi Narundana	74
8	Cut Maya Meutia	80
9	Deno Hedrik	98
10	Desri Faradila	90
11	Desri Faradila	90
12	Fajaruddin	85
13	Hafiz Aziz	85
14	Hesti Fitria	85
15	Icut Marlinda	70
16	Ikhsan Maulana	90
17	Intan Arifani	90
18	Kamarullah	56
19	Lulu Abisri	88
20	Mega Silvia	65
21	Muhajir	74
22	Muhammad Ramadhana	80
23	Mulya Tasya	98
24	Nunung Septia Ningsih	90
25	Nurul Amma	80
26	Rahman Alhakim	60
27	Ramadhan Fazri	72
28	Riduansyah	80
29	Riski	78
30	Riski Maulana	78
31	Septianarta	72
32	Suhada	80
33	Ulfa Safira	70
34	Umi Masdhaliza	80
35	Umi Pudjiastuti	85

Posttest Kontrol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 56	1	2.9	2.9	2.9
60	1	2.9	2.9	5.7
65	1	2.9	2.9	8.6
68	1	2.9	2.9	11.4
70	2	5.7	5.7	17.1
72	3	8.6	8.6	25.7
74	2	5.7	5.7	31.4
78	2	5.7	5.7	37.1
80	9	25.7	25.7	62.9
85	4	11.4	11.4	74.3
88	2	5.7	5.7	80.0
90	5	14.3	14.3	94.3
98	2	5.7	5.7	100.0
Total	35	100.0	100.0	

UJI NORMALITAS

		Unstandardized Residual
N		35
Normal Parameters ^a	Mean	93.3143
	Std. Deviation	3.24283
Most Differences	Extreme Absolute	.134
	Positive	.134
	Negative	-.098
Kolmogorov-Smirnov Z		.791
Asymp. Sig. (2-tailed)		.559

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data

UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4.475	8	22	.115

HASIL UJI HIPOTESIS

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil belajar	Equal variances assumed	2.631	.114	3.156	33	.002	2.300	2.128	3.276	11.144
	Equal variances not assumed			3.156	32.449	.002	2.300	2.128	3.218	11.144

Group Statistics

Kontrol		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil belajar	Menggunakan media KineMaster	35	92.27	3.655	1.839
	Tidak menggunakan media KineMaster	35	73.88	2.680	1.670

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Putri Nursalsabila
2. Tempat/Tanggal Lahir : Langsa, 01 Juli 1999
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Kebangsaan/Suku : Indonesia/Aceh
5. Status Perkawinan : Belum Menikah
6. Agama : Islam
7. Pekerjaan : Mahasiswi
8. NIM : 1052017063
9. Nama Orangtua
10.
 - a. Ayah : Razali Usman
Pekerjaan : Wiraswasta
 - b. Ibu : Siti Salamah
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
11. Alamat : Kota Langsa
12. Jenjang Pendidikan
 - a. SD/ sederajat :
 - b. SMP/ sederajat :
 - c. SMA/ sederajat :
 - d. Perguruan Tinggi : Strata-1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah, IAIN Langsa