

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Alvionita Br Surbakti
NPM : 20140011
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Swasta Maria Goretti Kabanjahe Tahun Ajaran 2024/2025

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada tanggal 27 September 2024 dan memperoleh nilai A

Disetujui oleh:

Prof. Dr. Dearlina Sinaga, S.E., M.M.

Pembimbing I



Dr. Sanggam Pardede, S.E., M.Pd.

Pembimbing II



Dr. Mian Siahaan, M.M.

Penguji I



Nova Yunita Sari Siahaan, S.Pd., M.Pd.

Penguji II



Mengesahkan:

Rektor UHN



Dr. M. P. Angiro, M.Si., Ph.D.

Mengetahui:

Ketua Prodi Pendidikan Ekonomi



Lasma Siagian, S.Pd., M.Pd.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU No.20 tahun 2003 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Pendidikan di dapat dari berbagai alur, baik formal ataupun nonformal. Alur pendidikan formal umumnya terdiri dari sekolah, diawali dari jenjang paling bawah sampai perguruan tinggi. Sedangkan jalur pendidikan nonformal bisa berupa kursus, pelatihan, seminar, dan sebagainya.

Satu aspek pokok pendidikan ialah pembelajaran, yang merupakan kegiatan hubungan antara guru, siswa, dan sumber belajar untuk pencapaian tujuan pendidikan. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa akan mendapat ilmu pengetahuan, menjadi terampil dan memperoleh nilai- nilai yang dapat bermanfaat bagi kehidupan. Sehingga kegiatan pembelajaran harus dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dan menumbuhkan semangat mereka.

Salah satu upaya peningkatan kompetensi pengetahuan, keterampilan dan nilai nilai yang bermanfaat bagi kehidupan bisa dilaksanakan dengan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS tersusun atas sejarah, sosiologi,

ekonomi dan geografi yang berarti materi mata pelajaran ini tersusun atas peristiwa, fakta, konsep dan gagasan umum.

Dalam pelajaran IPS siswa diharapkan mampu memahami materi mengenai semua pembahasan yang ada dalam pelajaran IPS, jadi pendidik harus bisa menyampaikan topik pembelajaran dengan menarik. Pembelajaran yang menarik akan memudahkan siswa agar paham dan menerima topik pembelajaran dengan baik. Menggunakan media pembelajaran ialah salah satu cara pendidik dapat membuat suasana pembelajaran menarik.

Dengan media pembelajaran, siswa bisa mendapat pengalaman belajar yang nyata dan langsung karena melalui penggunaan media dapat membantu peserta didik untuk memahami dan melihat bagaimana hubungan teori pembelajaran dan praktik atau pemahaman penerapan ilmu di lapangan. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran karena memungkinkan peserta didik untuk menggunakan imajinasi dan kreativitas mereka, meningkatkan kemampuan dan sikap mereka, dan menumbuhkan karya inovatif dan kreativitas. Selain itu, media ini memungkinkan peserta didik untuk menjangkau orang di berbagai tempat dan pada waktu yang tak terbatas. Apalagi pada saat ini media pembelajaran sudah mengikuti perkembangan zaman dengan adanya teknologi, sehingga media berbasis video ialah media yang bisa dipakai dalam kegiatan belajar.

Media pembelajaran berbasis video menggabungkan antara suara dan gambar. Alat ini lebih efektif digunakan karena berhubungan dengan indera penglihatan dan indera pendengaran. Melalui media pembelajaran video yang

menarik bisa membuat siswa semangat dan keaktifan siswa untuk belajar semakin bertambah, sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar berkaitan dengan keberhasilan siswa untuk mengerti dan menguasai materi yang di sampaikan dan berhubungan dengan berubahnya perbuatan dalam bidang pengetahuan, sikap dan keterampilan. Selain itu, kegiatan evaluasi dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar. Kegiatan ini dirancang untuk mengumpulkan data yang mengukur kemampuan siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Dari pengamatan yang dilakukan peneliti di SMP Swasta Maria Goretti Kabanjahe bahwa disana ketersediaan media pembelajarannya sudah baik, yang dimana sekolah sudah memiliki ketersediaan buku yang lengkap, papan tulis, bahkan tersedianya proyektor yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam prakteknya penggunaan media pembelajaran yang menarik sudah dipakai oleh beberapa guru, tetapi masih ada guru yang menggunakan media buku, gambar dan papan tulis salah satunya yaitu guru mata pelajaran IPS kelas VIII.

Pada pembelajaran IPS kelas VIII guru masih mengajar dengan menggunakan media buku, gambar dan papan tulis. Penggunaan media pembelajaran yang biasa oleh guru IPS kelas VIII membuat siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan hanya beberapa siswa saja yang ikut mengambil bagian dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran guru juga lebih dominan di dalam kelas, yang dimana guru menjelaskan atau berceramah dan siswa hanya mendengar, membaca dan

mencatat. Dalam pembelajaran IPS pada kelas VIII sesekali guru juga menerapkan kegiatan pembelajaran kelompok, yang dimana siswa akan berdiskusi dan melakukan presentasi. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dilakukan guru IPS memunculkan sikap siswa yang sesekali merasa bosan karena pembelajaran yang dilaksanakan masih berulang ulang dan terkadang siswa kurang fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bahkan ada beberapa siswa yang bercerita ketika guru sedang menjelaskan.

Di SMP Swasta Maria Goretti Kabanjahe penggunaan media pembelajaran berbasis video masih di terapkan oleh beberapa guru saja, tetapi Pada pelajaran IPS kelas VIII, guru belum melaksanakan pembelajaran yang menggunakan media berbasis video, dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam mengaplikasikan media tersebut dalam menggunakan proyektor. Menurut peneliti kurangnya penggunaan media video mempengaruhi keberlangsungan proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan pembelajaran yang menarik yaitu dengan melakukan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video sehingga bisa membuat siswa untuk berpartisipasi dengan aktif dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media berbasis video ke dalam proses pembelajaran juga diharapkan mampu membuat siswa fokus untuk mengikuti pembelajaran sehingga bisa meningkatkan pengetahuan siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Kelas VIII SMP Swasta Maria Gorretti Kabanjahe terbagi kedalam kelas-kelas paralel yang terdiri dari kelas VIII-A, VIII-B dan VIII-C. Kelas-kelas tersebut diurutkan berdasarkan kemampuan yang dimiliki siswa, yang dimana

kelas VIII-A lebih unggul daripada kelas VIII-B dan VIII-C, sedangkan VIII-C adalah kelas yang kurang unggul dibandingkan dua kelas lainnya. Hal tersebut bisa dilihat pada hasil belajar siswa berikut ini:

Tabel 1. 1 Data nilai rata- rata tugas IPS kelas VIII SMP Swasta Maria Goretti Kabanjahe

Kelas	Jumlah orang	Nilai rata- rata
VIII-A	34	85,97
VIII-B	35	84,78
VIII-C	33	83,59

Sumber: Guru IPS kelas VIII (Ibu Ester Kaban)

Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan pengujian pada kelas peserta didik kelas VIII dan memilih 1 kelas untuk kelas yang akan diterapkan media pembelajaran berbasis video dan 1 kelas tidak menggunakan media pembelajaran berbasis video. Hal ini dilakukan untuk melihat bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini fokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Swasta Maria Goretti Kabanjahe.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar IPS kelas VII pada mata pelajaran IPS.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru:

Memberikan informasi tentang efektivitas media pembelajaran berbasis video dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

2. Bagi siswa:

Meningkatkan minat dan motivasi belajar IPS melalui penggunaan media pembelajaran berbasis video.

3. Bagi sekolah:

Memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran Berbasis Video

1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran yaitu instrumen yang dibutuhkan untuk membantu guru dan siswa dalam pendidikan. Media ialah alat- alat yang dipakai oleh guru menjadi sarana menyampaikan topik pembelajaran kepada siswa dalam proses belajar mengajar. Penyampaian topik pembelajaran melalui media pembelajaran bisa mengembangkan pikiran , perhatian, perasaan, keinginan dan kemampuan peserta didik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran akan memunculkan suasana belajar yang semakin menarik dan menyenangkan.

Menurut Hasan, et.al (2021) “media pembelajaran yaitu alat yang dipakai untuk menghubungkan dan sebagai penyalur informasi dari guru kepada siswa yang menerima informasi untuk mendorong siswa supaya termotivasi dan bisa mengikuti pembelajaran secara utuh dan bermanfaat”.

Menurut Ramdani, et.al (2021) “media pembelajaran ialah perangkat belajar yang membantu guru dalam memudahkan proses pembelajaran dan menambah pengetahuan siswa”.

Menurut Zahwa dan Syahfi (2022) “media pembelajaran yaitu instrument untuk menyalurkan dan mengungkapkan topik pembelajaran atau isi yang bisa

mengembangkan pikiran siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan tuntas”.

Kustandi dan Darmawan (2020) mengatakan “media pembelajaran yaitu alat yang dapat membantu kegiatan pembelajaran yang berguna untuk membuat makna pesan yang disampaikan jelas sehingga tujuan pelajaran dapat dicapai dengan lebih baik dan sempurna”.

Asyhar dalam Sulistiani, et.al (2023) “media pembelajaran ialah komponen penting yang dapat memengaruhi bagaimana proses pembelajaran berjalan”.

Yulia dalam Akuba (2023) menyatakan bahwa “media pembelajaran ialah apa pun yang dapat dipakai untuk menyalurkan pesan pendidikan dari pengirim atau guru ke penerima pesan yaitu siswa”.

Dari uraian tersebut media pembelajaran bisa disimpulkan menjadi segala instrument yang dapat dipakai kedalam kegiatan pembelajaran yang tujuannya untuk menuangkan pembelajaran ke siswa secara jelas, sehingga siswa dengan mudah memahami topik pembelajaran, serta media pembelajaran ialah instrument yang dipakai untuk membantu terlaksananya proses belajar mengajar sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung dengan lancar dan tujuan pembelajarannya dapat dicapai.

1.2 Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Ani, et.al (2023) bahwa “tujuan dari media pembelajaran adalah untuk membantu guru memberikan topik pelajaran kepada siswa mereka secara efektif dan menarik”.

Tujuan media pembelajaran dalam proses mengajar:

- a) Membuat proses belajar mengajar jadi lebih menarik perhatian siswa
- b) Menjadikan topik pelajaran menjadi lebih jelas hingga lebih mudah dimengerti
- c) Metode mengajar lebih beragam dan menarik
- d) Siswa akan terlibat lebih banyak dalam kegiatan belajar

Saodah, et.al (2020) menyatakan bahwa “tujuan media ialah untuk mempelajari berbagai aspek tingkah laku siswa, mengebangkan atau memperjelas masalah atau pokok persoalan sehingga pelajaran tidak bosan, dan memadukan dunia sekolah, ilmu dan norma dengan dunia”.

Berdasarkan beberapa pendapat yang sudah dipaparkan, adapun tujuan media dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, media juga dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Rasagama dalam Yudha (2021) mengutarakan “manfaat menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa belajar adalah: pembelajaran lebih menarik, mungkin siswa lebih paham dan menguasai materi, guru tidak kehabisan metode, dan tidak hanya berkomunikasi lisan atau tulisan”.

Elya (2021) menyatakan bahwa “dengan media pembelajaran, guru semakin mudah memberikan topik pembelajaran kepada siswa, apalagi saat ini media sangat bermanfaat bagi pendidik. Menggunakan media bisa menambah kualitas pembelajaran dengan cara yang lebih bagus dan menarik”.

Menurut Rasagama dalam Yudha (2021) bahwa

Manfaat menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar ialah membuat belajar lebih menyenangkan dan tidak bosan. Selain itu, media pembelajaran memberi anak-anak kesempatan untuk memahami makna, menguasai materi dengan lebih cepat, dan mencapai tujuan pembelajaran. Adanya berbagai metode mengajar mencegah guru kehilangan energi saat mengajar.

Berdasarkan pendapat tersebut manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu memperjelas pesan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran, meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

1.4 Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Menurut Bretz dalam Harefa dan Hayati (2021), media dibagi menjadi tujuh kategori:

- a) Media audio (suara), contohnya berita pada radio
- b) Media cetak, misalnya: buku paket, modul dan bahan ajar mandiri
- c) Media visual diam, misalnya: gambar
- d) Media visual gerak, misalnya: film tidak ada suara, movie maker tidak ada suara, video tidak ada Suara
- e) Media audio semi gerak, misalnya : tulisan jauh bersuara
- f) Media audio visual diam, misalnya slide rangkai suara
- g) Media audio visual gerak, misalnya seni pertunjukan tradisional

Menurut Henich dalam Harefa dan Hayati (2021), kategori sarana media yang lebih sederhana adalah sebagai berikut:

- a) Media tidak memerlukan proyektor
- b) Media memerlukan proyektor
- c) Media suara (audio)
- d) Media video
- e) Media komputer
- f) Multimedia atau kombinasi computer dan video

1.5 Media Pembelajaran Video

1.5.1 Pengertian Media Pembelajaran Video

Wahyuni dalam Rahmanda (2023) mengemukakan “video adalah sumber pembelajaran non-cetak yang banyak informasi dan lengkap karena bisa disampaikan secara langsung kepada siswa. Selain itu, karena fitur teknologinya, siswa dapat melihat gambar gerak dan suara”.

Menurut Harahap (2023) mengemukakan

Video adalah gambar gerak dengan rangkaian alur yang menampilkan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Video pembelajaran dibuat secara berurut dengan pedoman kurikulum yang relevan dan menggunakan prinsip pembelajaran sehingga membuat pembelajaran lebih mudah dan menarik untuk siswa.

Daryanto dalam astutik (2020 mengatakan “video adalah salah satu bahan pembelajaran non cetak yang diberikan kepada siswa secara langsung melalui layar yang penuh dengan informasi”.

Astutik (2020) menyatakan “media pembelajaran video adalah alat yang dibuat dengan menarik dan berhubungan dengan kurikulum yang sedang digunakan, sehingga siswa lebih memahami topik pembelajaran dengan mudah dan lebih memperhatikan semua yang disampaikan oleh guru”.

Menurut Syapparuddin dan Elihami (2019) “media pembelajaran video adalah alat yang menyediakan informasi secara suara dan terlihat”.

Dari uraian diatas bisa ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran video ialah salah satu instrument yang bisa dipakai dalam kegiatan pembelajaran yang terdapat suara, gerakan dan gambar yang bisa dilihat. Media video dipakai untuk membuat pembelajaran agar lebih menyenangkan, menarik dan mudah dimengerti.

1.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Video

Menurut Daryato dalam Qadri (2018), ada kelebihan dari media pembelajaran video dalam pembelajaran ialah sebagai berikut:

- a) Video memasukkan aspek baru ke dalam proses pembelajaran.
- b) Video dapat menampilkan gambar tidak diam kepada siswa dan ada juga suara.
- c) Video bisa menunjukkan kejadian yang susah untuk diamati langsung.
- d) Video dapat mengjangkau keterbatasan antara jarak dan waktu
- e) Video dapat diulang untuk kejelasan informasi
- f) Video dapat mengembangkan imajinasi peserta didik

Adapun kelemahan dari media video dalam pembelajaran ialah berikut:

- a) Gambar yang diambil tidak tepat bisa membuat penonton kurang yakin dalam menguraikan gambar yang siswa lihat.
- b) Material Pendukung, media audio visual video ini memiliki keterbatasan alat yang akan dipakai misalnya tidak ada proyektor di

sekolah tersebut. Alat yang dimaksud ialah Lcd Proyektor dan layar background.

- c) Biaya yang digunakan dalam membuat video membutuhkan biaya yang relatif mahal.

Seperti halnya media pembelajaran video pasti ada kelebihan dan kekurangannya. Media video ini tidak bisa dipakai secara mandiri, jadi diperlukan alat bantu seperti LCD untuk menampilkan gambar dan speaker aktif untuk mengeluarkan suara. Karena video pembelajaran sifatnya satu arah, guru harus memperhatikan siswanya. Selama pemutaran, video dapat diulang atau diberhentikan, sehingga guru dapat mengajak siswa untuk berbicara tentang isi, materi, dan pesan dari video tersebut. Mereka juga bisa membawa siswa supaya melangsungkan tanya jawab tentang video tersebut, sehingga komunikasi tidak berhenti di sana.

1.6 Indikator Media Pembelajaran Video

Indikator media video biasanya tidak langsung terkait dengan hasil belajar siswa, sebaliknya mereka lebih berkonsentrasi pada kualitas video dan seberapa efektif mereka sebagai alat pembelajaran.

Menurut Arsyad dalam Yuwanita (2016), indikator yang harus diperhatikan ketika membuat media yang baik mengacu pada kriteria pembuatan dan pemilihan diantaranya sebagai berikut:

- a) Aspek Tampilan

Dalam video yang didesain dengan baik, aspek tampilan harus bisa memberikan pesan dan memunculkan suasana yang menarik. Aspek

tampilan yaitu penilaian desain media, ketepatan huruf, ukuran, ketepatan warna, jelas dan suaranya jernih begitupun kualitas gambar.

b) Aspek Isi dan Materi

Aspek materi dan isi wajib sejalan dengan sasaran pembelajaran, terdiri atas penilaian media video pembelajaran yang tepat dengan sasaran pembelajaran, ditambahkan tulisan dan suara untuk menolong siswa mengingat apa yang mereka pelajari, topik pembelajaran harus jelas dan mudah dimengerti, urutan materi harus serasi dengan kebutuhan belajar siswa, dan konten media video harus beragam untuk memperjelas.

c) Aspek Kemanfaatan

Aspek kemanfaatan bagi guru dan siswa didapat ketika terampil menggunakan media yaitu mempermudah kegiatan pembelajaran, menambah semangat dan perhatian siswa, memudahkan guru untuk memberikan materi kepada siswa.

d) Aspek Bahasa

Dalam aspek bahasa yang diukur yaitu ketepatan bahasa, penulisan yang sesuai dengan ejaan yang disempurnakan, bahasa mudah dimengerti, tidak memunculkan makna ganda, dan menggunakan bahasa yang resmi.

2. Hakikat Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

2.1 Pengertian Hasil Belajar

Rahman (2021) mengemukakan “hasil yang diperoleh siswa sesudah mengikuti kegiatan belajar dikatakan sebagai hasil belajar. Hasil ini dapat mencakup berbagai aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan yang sudah dipelajari siswa”.

Aulia dalam Datu, et.al (2022) “hasil belajar siswa didefinisikan sebagai kemampuan siswa untuk mempelajari dan mengingat berbagai fakta serta untuk berkomunikasi secara lisan maupun tulisan dalam ujian atau tes”.

Murni (2018) “hasil belajar ialah apa yang didapat siswa sesudah kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil ini ditunjukkan dalam nilai angka dan berubahnya perbuatan dan sikap siswa selama kegiatan pembelajaran”.

Kesimpulannya yaitu hasil belajar adalah capaian siswa yang menunjukkan seberapa baik siswa atau peserta didik memahami dan menguasai pelajaran. Hasil belajar mencakup pemahaman dan kemampuan menerapkan pengetahuan dalam dunia nyata. Dalam arti yang lebih luas, perkembangan sikap, moral, dan etika siswa juga termasuk dalam hasil belajar. Hasil ini berfungsi sebagai dasar untuk menentukan apakah pendidikan berhasil membuat siswa mendapat pemahaman yang lebih baik dan memperoleh kemampuan yang diperlukan.

2.2 Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar ialah standar atau patokan yang dirancang secara khusus dan digunakan untuk mengukur seberapa baik siswa menguasai materi pelajaran.

Menurut Moore dalam Ginting, et.al (2023) ada tiga bidang indikator hasil belajar, yaitu:

- a) Ranah kognitif yaitu: pengetahuan, memahami, penggunaan, penelitian, pembuatan dan evaluasi.
- b) Ranah efektif: memperoleh, respons, dan menentukan nilai.
- c) Ranah psikomotorik: gerakan dasar, creative movement.

Benjamin dalam Nabillah (2019) mengemukakan tujuan pendidikan dalam 3 kategori yaitu menurut teori Benjamin S.Bloom yang berlaku dari domain kognitif, afektif, psikomotorik. Penjelasan tentang pengukuran hasil belajar yang berkaitan ialah berikut:

- a) Ranah kognitif ialah perubahan perilaku yang terjadi pada fungsi otak. Menurut Bloom, hasil belajar kognitif mencakup tindakan yang melibatkan penerimaan dan pengolahan informasi otak serta penyimpanan dan pengolahan data.
- b) Ranah afektif menunjukkan hasil belajar dari jenjang rendah sampai jenjang tinggi. jadi, ranah afektif mengacu pada nilai-nilai yang berkaitan dengan sikap dan tindakan seseorang.
- c) Ranah psikomotorik hasilnya dari urutan paling rendah sampai paling tinggi ketika siswa yang menguasai hasil belajar lebih rendah.

2.3 Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Istirani dan Intan dalam rumondang (2021) mengatakan, banyak sekali faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar dan sangat saling terkait untuk mencapai hasil belajar yang terbaik:

- a) Faktor Internal:
 - 1) Sikap dalam belajar
 - 2) Motivasi atau keinginan belajar
 - 3) Kefokusan belajar
 - 4) Mengelolah bahan ajar
 - 5) Menyampaikan hasil belajar yang didapat
 - 6) Menggali hasil belajar yang tersimpan
 - 7) Kemampuan berpartisipasi
 - 8) Rasa percaya diri siswa
 - 9) Kebiasaan belajar
- b) Faktor eksternal (dari luar siswa)
 - 1) Guru sebagai pembina siswa belajar
 - 2) Prasarana dan sarana pembelajaran
 - 3) Kebijakan penilaian
 - 4) Lingkungan sosial siswa di sekolah
 - 5) Kurikulum sekolah

Rumondang (2021), berbagai kondisi dapat memengaruhi hasil belajar. Untuk mendapat hasil belajar yang terbaik, kondisi fisik peserta didik sangat penting. Jika kondisi fisik peserta didik buruk, mereka tidak akan dapat menerima

materi pelajaran dan mereka membutuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan. Tidak hanya kondisi fisik peserta didik yang harus diperhatikan, tetapi juga minat dan kesiapan peserta didik untuk belajar.

2.4 Pengukuran Hasil Belajar

Pengukuran hasil belajar ialah proses yang dibuat untuk mengumpulkan informasi atau data mengenai tingkat pencapaian siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pengukuran yang akan dilakukan memakai alat ukur yang cocok dengan objek yang ingin diukur dan hasil dari pengukuran biasanya berupa data atau informasi yang biasanya bersifat kuantitatif (berupa angka).

Saputra, et.al (2022) “Pengukuran adalah proses menerapkan angka atau simbol pada fitur suatu objek atau aktivitas sesuai dengan aturan tertentu berdasarkan standar dan aturan yang telah disetujui”.

Alat yang dipakai sebagai pengukur kemampuan siswa, misalnya tes, lembar observasi atau pengamatan, wawancara, skala sikap, dan angket diperlukan sehingga menghasilkan angka yang disebut sebagai instrumen penilaian hasil belajar. Metode non-tes dan tes dapat dipakai untuk mengukur hasil belajar siswa.

a) Teknik tes

Tes ialah jenis penilaian yang mengukur pengetahuan atau keterampilan seseorang dengan menggunakan alat atau instrumen tertentu. Penilaian dengan tes adalah jenis penilaian yang di mana siswa diberi sejumlah tugas yang harus mereka selesaikan dan jawab, yang kemudian menghasilkan nilai tentang perilaku mereka.

Metode penilaian ini dibuat dan diberikan kepada siswa pada waktu dan tempat yang ditetapkan serta memenuhi persyaratan yang jelas. Tujuan penilaian ini adalah untuk mengukur kemampuan peserta didik, termasuk pemahaman mereka tentang dan penguasaannya dalam pembelajaran.

Menurut Zainal Arifin dalam Prastiwi (2023) tes terdiri dari tiga kategori: tertulis, lisan dan sikap (perbuatan).

- 1) Penilaian tulis: Ini adalah jenis penilaian di mana siswa diminta untuk menjawab pertanyaan tertulis pada soal, tempat, dan waktu tertentu.
- 2) Penilaian lisan: Ini adalah jenis penilaian di mana siswa diminta untuk menjawab dengan kata-kata.
- 3) Penilaian perbuatan (sikap), yang merupakan penilaian yang mengharuskan siswa untuk bertindak, atau berperilaku tertentu.

Berdasarkan bentuk penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penilaian dengan teknik tes umumnya dapat dilakukan dengan teknik penilaian secara lisan dan teknik penilaian tertulis. Untuk mengukur kemampuan dan pemahaman siswa SMP dimulai dari C1- C3 (Taksonomi Bloom). Adapun C1 yaitu mengingat (*remember*), C2 yaitu memahami (*understand*) dan C3 yaitu mengaplikasikan (*apply*).

b) Penilaian non- tes

Penilaian non-tes dipakai untuk mengukur sikap dan perkembangan siswa. Alat penilaian non-tes yang biasa digunakan untuk evaluasi siswa termasuk pengamatan, wawancara, quisioner, tugas, portofolio, dan pengamatan. Alat

penilaian non-tes juga bisa digolongkan jadi alat yang tidak perlu pengujian bagi siswa tentang perkembangan dalam kegiatan pembelajaran.

Daryanto dalam Prastiwi (2023) mengemukakan bahwa non-tes bisa dinilai memakai cara berikut ini, yaitu:

- 1) Skala bertingkat: menggambarkan skala hasil evaluasi dalam bentuk jumlah.
- 2) Kuisisioner: kumpulan pertanyaan yang harus dijawab oleh narasumber
- 3) Daftar cocok: susunan pertanyaan singkat yang umumnya diberikan oleh narasumber sebagai tanda checklist di tempat yang disediakan.
- 4) Interview: berbicara langsung dengan responden.
- 5) Penelitian: dilakukan langsung dan berurut
- 6) Biografi: uraian kondisi hidup seseorang. Data yang didapat dipakai untuk mengevaluasi kegiatan belajar dan keahlian peserta didik.

2.5 Pengertian Belajar IPS

Menurut Parni, et.al (2020)

Ilmu Pengetahuan Sosial ialah kajian ilmu-ilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan untuk diajarkan di sekolah dan bertujuan untuk memberi siswa pemahaman tentang nilai-nilai yang baik menjadi warga Negara yang bermasyarakat sehingga mereka bisa jadi warga negara yang baik berdasarkan pengalaman yang mereka alami di masa lalu, yang dapat mereka gunakan untuk membuat prediksi untuk masa depan karena kegiatan manusia memiliki dimensi waktu, yang mencakup masa lalu, sekarang termasuk masa depan.

Ilmu pengetahuan Sosial ialah mata pelajaran yang pelajarannya tentang hubungan manusia dengan lingkungan sosialnya. IPS mengkaji tentang kejadian atau fenomena yang terjadi dulu dan saat ini. IPS terdiri dari mata pelajaran

sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi dan antropologi (keanekaragaman manusia, masyarakat dan budaya). IPS ialah bidang studi yang penting bagi siswa untuk membantu memahami dunia sekitar mereka, memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk jadi warga Negara yang aktif dan memperoleh pemahaman tentang kehidupan bermasyarakat.

B. Penelitian Relevan

Adapun penelitian relevan yang berkaitan dengan penelitian ini bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Adam (2021)	<i>Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP</i>	Hasil penelitian memperlihatkan bahwa media pembelajaran berbasis visual sangat penting dalam fasilitas penunjang pembelajaran pada siswa kelas VII B2 SMP Unismuh Makassar, berpengaruh pada hasil pembelajaran Bahasa Indonesia mereka.
2	Ahmad, Tawil dan Rusli (2020)	<i>Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII (Studi Pada Materi Pokok Sistem Ekskresi Manusia)</i>	Hasil belajar peserta didik memperlihatkan bahwa H ₀ ditolak dan H _a diterima, menurut hasil analisis statistik inferensial dengan uji-t. Ini menunjukkan bahwa media audio visual memengaruhi hasil belajar peserta didik. Jadi, bisa ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa tentang materi sistem ekskresi manusia dapat ditingkatkan dengan bantuan media audio visual.
3	Indriani, Aminudin dan Iqbal (2022)	<i>Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Teknik Chest Pass Bola</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan teknik dasar Chespass siswa di kelas VIII SMP Negeri I Tirtamulya dipengaruhi oleh penerapan model

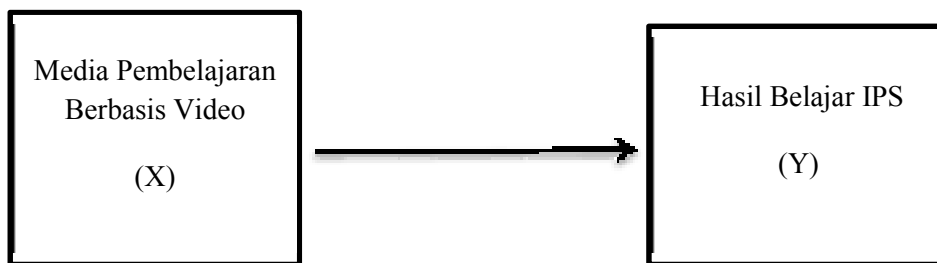
		<i>Basket Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tirtamulya Karawang</i>	pembelajaran menggunakan media audio visual. Jadi penerapan model pembelajaran memakai media audio visual berdampak pada kemampuan siswa dalam teknik Chespass dasar.
4	Jakfar (2021)	<i>Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Turk Kizilayi Peukan Bada</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis video dimulai dengan perencanaan guru, seperti menyiapkan alat proyektor, dan proses penggunaan media video yang melibatkan guru dan siswa. Hasil juga menunjukkan bahwa guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan minat belajar yang meningkat. Dengan memakai media berbasis video dalam pembelajaran PAI, hasil belajar siswa di SMPN 1 Turk Kizilayi Peukan Bada meningkat.

C. Kerangka Berpikir

Kegiatan pembelajaran ialah hubungan pendidikan yang dibuat oleh guru dan siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Proses belajar mengajar mencakup banyak aktivitas yang memotivasi siswa supaya aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam proses belajar media sangat diperlukan untuk memudahkan guru dalam penyampaian topik pembelajaran kepada siswa, membuat topik yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami siswa. Salah satu cara guru dapat mencapai tujuan pembelajaran ialah dengan memakai media pembelajaran. Menerapkan media pembelajaran berbasis video ke dalam pembelajaran diinginkan bisa memberi dorongan belajar kepada siswa dan siswa bisa lebih aktif dalam kegiatan belajar, memaknai topik pembelajaran sehingga hasil belajarnya bisa meningkat.

Penelitian ini memiliki variabel bebas ialah penggunaan media pembelajaran berbasis video dan satu variabel terikat yaitu hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Swasta Maria Goretti Kabanjahe. Penelitian ini akan melihat ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Swasta Maria Goretti Kabanjahe dapat digambarkan dalam paradigma sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian dalam deskripsi teoritis dan kerangka berpikir, hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

H_0 : tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Swasta Maria Goretti Kabanjahe.

H_a : terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Swasta Maria Goretti Kabanjahe.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan berdasarkan desain pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi eksperiment*) dengan desain eksperimen yaitu *Non-equivalent Control Group Design*.

Penelitian ini akan dilakukan dengan dua kelompok. Kelompok pertama yaitu kelompok yang diberi perlakuan dengan pembelajaran penggunaan media video dan disebut kelompok eksperimen, untuk kelompok ke dua yaitu kelompok yang tidak diberi perlakuan dan disebut kelompok kontrol.

Sebelum kegiatan pembelajaran kedua kelompok akan diberi *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa, selanjutnya kedua kelompok diberi perlakuan atau tindakan yang berbeda. Sesudah perlakuan maka kedua kelas akan diberikan *post-test* untuk mengukur kemampuan akhir siswa.

Tabel 3. 1 *Non-equivalent Control Group Design*

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Post- test</i>
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_1	-	O_2

Keterangan:

O_1 : Pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen

O_2 : Post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen

X : Perlakuan dengan media pembelajaran berbasis video

Berdasarkan tabel desain *Non-equivalent Control Group Design* maka penelitian yang dilakukan yaitu memakai dua kelas, yang dimana satu kelas jadi kelas eksperimen dan satu kelas

jadi kelas kontrol. Sebelum memulai pembelajaran kedua kelas akan diberikan pretest (O_1) untuk melihat kemampuan awal siswa, setelah itu kelas eksperimen akan mendapat perlakuan (X) yaitu pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis video, sedangkan kelas kontrol tidak mendapat perlakuan. Setelah mendapat perlakuan yang tidak sama maka kedua kelas akan diberikan *posttest* (O_2) untuk melihat hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian di lakukan di SMP Swasta Maria Goretti Kabanjahe dan pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek

Adapun subjek penelitian ini ialah siswa kelas VIII SMP Swasta Maria Goretti Kabanjahe. Untuk lebih jelasnya, subjek dalam penelitian ini bisa dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 3. 2 Subjek Penelitian

No	Kelas	Jumlah orang
1	VIII-A	34
2	VIII-B	35
3	VIII-C	33
	Jumlah total	102

Sumber: Guru IPS kelas VIII (Ibu Ester Kaban)

2. Objek

Teknik pengambilan objek pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Dimana peneliti memilih objek penelitian berdasarkan pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang dimaksud yaitu adanya rekomendasi langsung dari guru mata pelajaran IPS dimana kedua kelas yang disarankan memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, yaitu kelas VIII-A memiliki kemampuan yang lebih unggul dibandingkan kelas VIII-C.

Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-A sebanyak 34 siswa (sebagai kelas kontrol) karena memiliki kemampuan yang lebih unggul dan kelas VIII-C sebanyak 33 siswa (sebagai kelas eksperimen) karena kemampuannya kurang unggul di bandingkan VII-A.

Perbedaan tingkat kemampuan yang diperoleh siswa yang dimana kelas VIII-A lebih unggul dibandingkan kelas VIII-C, dapat dilihat dari nilai rata- rata tugas yang diperoleh kedua kelas tersebut pada tabel berikut:

Tabel 3. 3Objek Penelitian

Kelas	Jumlah orang	Nilai rata- rata
VIII-A	34	85,97
VIII-C	33	83,59

Sumber: Guru IPS kelas VIII (Ibu Ester Kaban)

Dari tabel tersebut dapat kita lihat bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata yang diperoleh kedua kelas, yang dimana kelas VIII-A memiliki nilai rata-rata lebih tinggi yaitu sebesar 85,97 sedangkan kelas VIII-C memiliki nilai rata-rata dibawah kelas VIII-A yaitu sebesar 83,59.

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu sebagai berikut:

- 1) Variabel bebas (*independent variable*): variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas penelitian ini ialah media pembelajaran berbasis video yang disebut dengan variabel X

2) Variabel terikat (*dependent variable*): sifatnya dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat penelitian ini ialah hasil belajar IPS siswa kelas VII disebut dengan variabel Y.

E. Teknik Pengumpulan Data

Tektik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini yaitu:

1) Observasi

Kegiatan yang dikerjakan untuk mengumpulkam data melalui pengamatan mengenai kondisi siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Tujuan dilakukan observasi ini yaitu untuk mendapat informasi data tentang kondisi fisik maupun kondisi non fisik.

2) Tes

Instumen jenis tes dipakai untuk mengukur hasil belajar IPS pada aspek pengetahuan siswa dengan memberikan beberapa pertanyaan atau tugas yang akan disiapkan oleh peserta didik. Adapun tes yang dilakukan terbagi menjadi 2 yaitu:

- a) Pretest : sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, tes dilakukan untuk melihat kemampuan awal siswa.
- b) Posttest dilakukan untuk mengevaluasi kemampuan siswa setelah kegiatan pembelajaran.

3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan Pengumpulan data tentang sekolah, siswa, dan semua informasi lain yang dikumpulkan sebelum melakukan penelitian di dalam kelas.

F. Langkah- Langkah Penelitian

Langkah- langkah yang dilakukan dalam penelitian:

1) Tahap Persiapan

- a) Menghubungi pihak sekolah yang hendak di teliti dan meminta izin untuk melakukan observasi.
 - b) Melakukan observasi ke sekolah dan observasi ke dalam kegiatan pembelajaran
 - c) Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol
 - d) Menyusun modul ajar
 - e) Membuat video pembelajaran yang sesuai dengan topik pembelajaran
 - 1. Memilih aplikasi capcut untuk membuat video pembelajaran
 - 2. Memilih gambar, animasi dan beberapa video penjelasan materi dari internet
 - 3. Membuka aplikasi capcut dan mulai membuat dan menyatukan gambar, animasi dan video yang sudah tersedia
 - 4. Menambahkan tulisan dan audio yang menjelaskan isi sesuai dengan materi pembelajaran dalam video
 - 5. Media pembelajaran berbasis video sudah bisa digunakan jika isi dan audio yang dibuat sudah sesuai.
- 2) Tahap Pelaksanaan
- a) Melakukan kegiatan pretest untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum kegiatan pembelajaran untuk melihat kemampuan awal siswa.
 - b) Melakukan pembelajaran dengan memakai media pembelajaran berbasis video pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak mendapat perlakuan.
 - c) Melakukan *post-test* pada kedua kelas untuk mengukur tingkat perbandingan keduanya setelah diberikan perlakuan yang berbeda.
- 3) Tahap Akhir
- a) Mengumpulkan dan mengolah data *pretest*

- b) Mengumpulkan dan mengolah data *post- test*
- c) Membuat kesimpulan hasil penelitian

G. Instrumen Penelitian

1. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional ialah atribut, sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditentukan peneliti untuk dipelajari dan nantinya ditarik kesimpulan.

1.1 Variabel Independen (X)

Variabel independen dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis video. Media pembelajaran video adalah salah satu alat atau sarana yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang punya suara, gerakan dan gambar yang dapat dilihat. Media video digunakan untuk menyampaikan pembelajaran agar lebih menyenangkan, menarik dan mudah dimengerti.

1.2 Variabel Devenden (Y)

Variabel devenden dalam penelitian ini ialah hasil belajar siswa. hasil belajar ialah capaian siswa yang menunjukkan seberapa baik siswa atau peserta didik memahami dan menguasai pelajaran. Hasil belajar mencakup pemahaman dan kemampuan menerapkan pengetahuan dalam dunia nyata. Dalam arti yang lebih luas, perkembangan sikap, moral, dan etika siswa juga termasuk dalam hasil belajar. Hasil ini berfungsi sebagai dasar untuk menentukan apakah pendidikan berhasil membantu siswa mendapat pemahaman yang lebih baik dan memperoleh kemampuan yang diperlukan.

2. Pengembangan Instumen Penelitian

2.1 Lembar Observasi

Dipakai untuk mengumpulkan data dari pengamatan langsung di lapangan, lembar observasi terdiri dari kegiatan guru, kegiatan siswa, dan penggunaan media pembelajaran.

2.2 Modul Ajar

Modul ajar untuk membantu mengarahkan proses pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran.

2.3 Instrumen Test

Instrument test adalah suatu alat yang tersusun atas beberapa pertanyaan yang dipakai sebagai pengukur kemampuan siswa dalam memahami topik dalam pembelajaran.

Tabel 3. 4 Kisi- kisi instrument test pada materi kegiatan ekonomi

Tema	Sub tema	Indikator	Pertanyaan	Level		
				C1	C2	C3
Kegiatan ekonomi	1. Pengertian kegiatan ekonomi, kebutuhan manusia dan pemenuhannya	1. Pengertian kegiatan ekonomi	1. Definisi kegiatan ekonomi 2. Penyebab adanya kegiatan ekonomi		√	
		2. Kebutuhan dasar manusia	3. Sandang pangan dan papan termasuk dalam kebutuhan?		√	
		3. Jenis jenis kebutuhan	4. Kebutuhan pokok yang dipenuhi 5. Menentukan Perhiasan, wisata dan kendaraan			√ √
	2. Produksi	1. Pengertian produksi	6. Definisi kegiatan produksi	√		

		2. Jenis- jenis produksi	7. Contoh jenis produksi 8. Perbedaan produksi jasa dengan produksi barang			√ √
		3. Tujuan produksi	9. Tujuan dari kegiatan produksi		√	
		4. Faktor faktor produksi	10. Faktor faktor produksi 11. Faktor modal dalam produksi			√ √
3.Distribusi	1. Pengertian distribusi	12. Definisi kegiatan distribusi	√			
	2. Tujuan distribusi	13. Tujuan kegiatan distribusi barang				√
	3. Jenis- jenis distribusi berdasarkan penyaluran	14. Contoh jenis distribusi berdasarkan penyaluran	√			
4.Konsumsi	1. Pengertian konsumsi	15. Definisi kegiatan konsumsi	√			
	2. Tujuan konsumsi	16. Tujuan kegiatan konsumsi 17. Contoh tujuan konsumsi				√ √
5.Pelaku ekonomi	1. Pengertian pelaku ekonomi	18. Definisi pelaku ekonomi	√			
	2. Jenis- jenis pelaku ekonomi	19. Jenis jenis pelaku ekonomi 20. Definisi pelaku ekonomi rumah tangga konsumen		√	√	

H. Uji Coba Instrumen

1. Uji Coba Instrumen Test

Uji coba instrument test dilakukan di SMP Negeri 1 Tigapanah pada bulan september tahun ajaran 2024/2025 dan uji coba dilakukan dengan jumlah responden 31 siswa.

1.1 Uji Validitas Butir tes

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah instrument yang digunakan valid atau tidak sehingga dapat mengukur apa yang sebenarnya ingin diukur. Validitas butir tes dapat diketahui dengan mengetahui analisis faktor, yaitu dengan mengkorelasikan antara skor item instrumen dengan skor totalnya. Hal ini bisa dilakukan dengan korelasi *product moment*, yaitu:

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

keterangan:

r_{hitung} : koefisien korelasi antara variabel x dan y

\sum_x : Jumlah skor siswa pada butir ke-i

\sum_y : Jumlah skor total siswa

\sum_{xy} : Jumlah hasil perkalian tiap- tiap skor asli dari x dan y

N : Jumlah siswa

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir tersebut valid

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ butir tersebut invalid.

1.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukuran dapat diandalkan dan dipercaya. Dalam penelitian ini untuk melakukan analisis reliabilitas digunakan metode *alpha cronbach*. Adapun ketentuan dari uji reliabilitas yaitu:

Jika *alpha cronbach* < 0,06 berarti instrumen penelitian tersebut tidak reliabel

Jika *alpha cronbach* > 0,06 berarti instrumen penelitian tersebut reliabel.

1.3 Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal merupakan besaran yang digunakan untuk menyatakan apakah suatu soal termasuk ke dalam kategori mudah, sedang atau sukar. Untuk mengetahui indeks kesukaran dapat digunakan rumus:

$$TK = \frac{SA+SB}{IA+IB}$$

Keterangan :

- T K* = Tingkat kesukaran
- SA* = Jumlah skor kelompok atas
- SB* = Jumlah skor kelompok bawah
- IA* = Jumlah skor ideal kelompok atas
- IB* = Jumlah skor ideal kelompok bawah

Untuk menentukan butir soal tersebut mudah, sedang atau sukar dapat digunakan kriteria pada Tabel:

Tabel 3. 5 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran	Interpretasi
TK = 0,00	Terlalu sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang/ cukup
$0,70 < TK < 1,00$	Mudah
TK=1,00	Terlalu mudah

1.4 Uji Daya Beda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Rumus yang digunakan untuk menentukan daya pembeda yaitu:

$$DP = \frac{SA-SB}{IA}$$

Keterangan:

DP = Daya Pembeda

SA = Jumlah skor kelompok atas

SB = Jumlah skor kelompok bawah

IA = Jumlah skor ideal kelompok atas

Setelah indeks daya pembeda diketahui, maka harga tersebut diinterpretasikan pada kriteria daya pembeda sesuai dengan Tabel:

Tabel 3. 6 Kriteria Daya Pembeda Soal

Daya pembeda	Interpretasi
--------------	--------------

$DP \leq 0$	Sangat jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat baik

2. Validasi Non-tes

Data mengukur validasi non tes tes pada penelitian di lakukan dengan validasi konstruk oleh Bapak Dr. Sanggam Pardede, S.E.,M.Pd., Bapak Dr. Mian Siahaan, M.M. dan Ibu Nova Yunita Sari, S.Pd., M.Pd. Validasi non-tes yaitu:

- a) Validasi observasi kegiatan guru
- b) Validasi observasi kegiatan siswa
- c) Validasi observasi penggunaan media
- d) Validasi modul ajar

I. Teknik Analisis Data Tes

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah tes t. Tes t adalah uji statistik yang menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis bahwa ada perbedaan dalam sampel yang dipilih secara random dari populasi yang sama di antara dua buah mean. Sebelum dianalisis, data harus homogen dan normal.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data sampel normal. Uji Normalitas yang digunakan peneliti yaitu uji *one sample Kolmogorov-smirnov* dengan bantuan SPSS 29. Adapun ketentuannya sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data distribusi normal.
- b. Jika nilai signifikan $\leq 0,05$ maka data distribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas variansi ini bertujuan untuk mengetahui apakah variansi kedua data homogen. Karena eksperimen hanya melibatkan dua kelas, peneliti menggunakan uji homogenitas F. Rumus uji F adalah:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Menentukan F_{tabel} dengan dk pembilang = $n_1 - 1$ dan dk penyebut = $n_2 - 1$ dengan taraf signifikan 5%.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan cara:

- a) Uji kemampuan awal (uji-t 2 pihak)

Dikatakan terdapat kesamaan antara rata-rata nilai awal peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dan $dk = (n_1 + n_2)$.

H_0 : ada kesamaan antara rata-rata awal siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

H_a : tidak ada kesamaan antara rata-rata nilai awal siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

- b) Uji kemampuan akhir (uji-t 1 pihak)

Berdasarkan hipotesis 1, uji-t digunakan karena data berdistribusi homogen dan normal, yaitu:

$$t_{hitung} = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{SDx}{\sqrt{N-1}}\right)^2 + \left(\frac{SDy}{\sqrt{N-1}}\right)^2}}$$

Keterangan:

$M X$: Mean variabel X

$M Y$: Mean variabel Y

$S D_x$: Standar deviasi X

$S D_y$: Standar deviasi Y

N : Jumlah sampel

Tujuan uji ini ialah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis video dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media video. Uji yang dilakukan adalah uji pihak kanan dengan membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$ dikarenakan peneliti mengambil resiko kesalahan sebanyak-banyaknya 0,05, dengan kriteria pengujian jika:

$t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, artinya ada pengaruh yang signifikan.

$t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_o diterima, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan.

4. Uji N-Gain

Setelah eksperimen dilakukan pada kelas yang mendapat perlakuan, uji N-Gain digunakan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media pembelajaran video dalam penelitian. Menghitung perbedaan nilai pretest dan posttest dapat digunakan untuk melakukan uji N-Gain. Rumusnya adalah seperti berikut:

$$N_{Gain} = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ ideal - skor\ pretest}$$

Kategori yang digunakan dalam perhitungan N-Gain adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

Presentase (%)	Interpretasi
<40	Tidak efektif
40- 55	Kurang efektif
56- 75	Cukup efektif
>76	Efektif

Sumber: Dr. Moh.Irma Sukarelawan, dkk (2024)