

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI INSHOT TERHADAP
HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD N 42 LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)
dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

AMELIA LESTARI

NIM. 19591011

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2023**

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi

di- Curup

Assalamu 'alaikumWarahmatullahi Wabarakatuh

Setelah Mengadakan Pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara **Amelia Lestari** mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul: "**Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 42 Lebong**". Sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. TerimaKasih

WassalamualaikumWarahmatullahi Wabarakatuh.

Curup, 13 November 2023

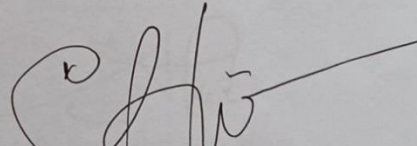
Pembimbing I,



Siti Zulaiha, M.Pd.I

NIP.198308202011012008

Pembimbing II,



Yosi Yulizah, M.Pd.I

NIP.199107142019032026

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amelia Lestari

Nim : 19591011

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 42 Lebong

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semestinya.

Curup, 17 November 2023



Amelia Lestari

NIM. 19591011



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admint@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: **2447** /In.34/F.T/I/PP.00.9/12/2023

Nama : **Amelia Lestari**
NIM : **19591011**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul : **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan
Menggunakan Aplikasi Inshot Terhadap Hasil Belajar
IPASSiswa Kelas IV SDN 42 Lebong**

Telah dimunaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : **Selasa, 28 November 2023**
Pukul : **08.00-09.30**
Tempat : **Ruang 04 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Siti Zulaiha, M.Pd.I
NIP. 19830820 201101 2 008

Penguji I,

Wiwin Arbaini W, M.Pd
NIP. 19721004 200312 2 003

Sekretaris,

Yosi Yulizah, M.Pd.I
NIP. 19910714 201903 2 026

Penguji II,

Febriansyah, M. Pd
NIP. 1990204 201903 1 006

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah**



Dr. Sutarto, M. Pd
NIP. 19740921 200003 1 003

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD N 42 Lebong”**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliaulah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

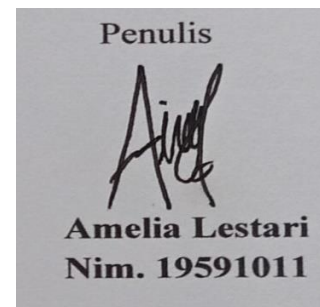
Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I, selaku Rektor institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
2. Bapak Dr. Yusefri, M.Ag. selaku Wakil Rektor I IAIN Curup, Bapak Dr. Muhammad Instan, SE, M.Pd, MM selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. Nelson, M.Pd.I selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
3. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
4. Bapak Agus Ryan Oktor, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Ibu Dra. Susilawati, M.Pd selaku Pembimbing Akademik
6. Ibu Siti Zulaiha, M.Pd.I selaku Pembimbing I dan Ibu Yosi Yulizah M.Pd.I selaku Pembimbing II.

7. Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
8. Ibu Ariaty S.Pd, SD selaku kepala sekolah SD Negeri 42 Lebong yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institusi Pendidikan dan masyarakat luas.

Curup, 13 November 2023



MOTTO

*“Jawaban Dari Sebuah Keberhasilan Adalah Terus
Belajar Dan Tak Kenal Putus Asa”*

(Amelia Lestari)

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobbil'alamin, Puji Syukur kepada Allah SWT atas kekuatan dan karunia yang telah engkau berikan kepada hambamu ini. Cinta dan kasih mu telah memberikan hamba mu ini kekuatan, dan membekali saya dengan ilmu dunia dan akhirat. Atas izin dan karunia mu, engkau telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam tidak lupa saya limpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW.

Dengan demikian saya persembahkan skripsi ini untuk :

1. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta Ayah tercinta Badril Effendi dan Ibu Maizun Kusri, yang selalu memberikan saya dukungan selama menempuh pendidikan, yang selalu menyayangiku dan selalu memberikan doa dalam setiap sujud dan harapan kalian demi tercapainya cita-citaku, yang selalu menjadi penguat dalam perjalananku mengapai cita-cita dan impianku, yang selalu memberikan semangat, kasih sayang, perhatian, kesabaran, nasihat-nasihat yang tak ternilai harganya hingga sampai dititik ini.
2. Terimakasih kepada Ayukku Feny Rahmadani dan Adikku Diana Nabilla yang telah memberikan semangat dan dukungan yang luar biasa suport dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Untuk keluarga besar yang tidak bisa disebutkan satu per satu, saya ucapkan terima kasih karena sudah memberikan semangat dan dukungannya untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.

4. Sahabat karibku tercinta Yaniah, terima kasih telah menemaniku dalam keadaan suka dan duka, terimakasih selalu memberikan motivasi dalam keadaan apapun selama menyelesaikan skripsi ini dan yang selalu mengisi hari-hariku.
5. Sahabat seperjuanganku Widya Sahara yang sama-sama memberikan support dan sudah menyelesaikan skripsi ini
6. Untuk Dosen Pembimbing Ibu Siti Zulaiha M.Pd.I dan Ibu Yosi Yulizah, M.Pd.I Terima kasih banyak buk, terima kasih atas dukungannya dan masukan-masukan saat bimbingan, serta bantuan selama menyusun tugas akhir ini.
7. Seluruh PGMI 8 A dan rekan-rekan perjuangan mahasiswa angkatan 2019.
8. Almamater Tercinta IAIN Curup.

ABSTRAK

AMELIA LESTARI, NIM. 19591011 “**Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 42 Lebong**”, Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh realitas masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS karena strategi dan metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi inshot. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi inshot terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 42 Lebong.

Metodologi penelitian ini adalah Kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimen* dengan desain penelitian *nonequivalent control grup design*. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas IV, yang dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas Eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini Teknik pengumpulan data berupa tes dan dokumentasi, serta Teknik analisis data berupa uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; Dari hasil proses penerapan media pembelajaran terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* yang dimana nilai *posttest* lebih baik, artinya terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan; Perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen dengan kelas kontrol, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran IPAS pada kelas IV, diperoleh rata-rata *posttest* 80, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional diperoleh rata-rata *posttest* 70,6. Berdasarkan hasil rata-rata *posttest* bahwa pembelajaran menggunakan media dalam proses pembelajarannya, memiliki hasil yang lebih baik; hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan sebagai media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 42 Lebong, berdasarkan uji hipotesis independent sample t test, diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*, yang artinya ada pengaruh media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan Aplikasi Inshot terhadap hasil belajar dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SDN 42 Lebong.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Video, Aplikasi Inshot, Hasil Belajar.

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori	10
1. Media Pembelajaran	10
2. Video Pembelajaran.....	18
3. Aplikasi Inshot.....	20
4. Hasil Belajar	32
5. Konsep Pembelajaran IPAS.....	44
B. Kajian Penelitian Relevan	51
C. Kerangka Pikir Penelitian.....	53
D. Hipotesis Penelitian	57
BAB III METODE PENELITIAN	58
A. Jenis dan Desain Penelitian	58
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	59
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	59
D. Variabel Penelitian	60
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	62
F. Uji Instrumen Penelitian.....	68
G. Teknis Analisis Data	78
H. Hipotesis Stastistik	81

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	82
A. Deskripsi Wilayah Penelitian	82
B. Hasil Penelitian	86
C. Pembahasan.....	99
BAB V PENUTUP.....	103
A. Kesimpulan	103
B. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA.....	104
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1: Desain Penelitian	58
Tabel 3.2 : Populasi Siswa SD Negeri 42 Lebong	59
Tabel 3.3 : Kriteria Penilaian Observasi	63
Tabel 3.4 : Hasil Hitung Uji Validitas	69
Tabel 3.5 : Hasil Hitung Uji Reliabilitas	72
Tabel 3.6 : Tingkat Kesukaran	74
Tabel 3.7 : Hasil Hitung Daya Beda	77
Tabel 4.1 : Distribusi Frekuensi Pretest & Posttest Kelas Eksperimen	87
Tabel 4.2 : Distribusi Frekuensi Pretest & Posttest Kelas Kontrol	88
Table 4.3 : Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk	89
Tabel 4.4 : Hasil Uji Homogenitas	90
Tabel 4.5 : Hasil Uji Hipotesis	97

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual.....	56
------------------------------------	----

LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar	105
Lampiran 2. Kisi-kisi Soal Instrumen	115
Lampiran 3. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	119
Lampiran 4 Nilai Harian	125
Lampiran 5 Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	126
Lampiran 6. Lembar Observasi	131
Lampiran 7. Lembar Validasi	135
Lampiran 8. Perhitungan Validasi Soal	140
Lampiran 9. Perhitungan Reabilitas Soal	149
Lampiran 10. Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal	150
Lampiran 11. Perhitungan Daya Beda Soal	151
Lampiran 12. Perhitungan Uji Normalitas	152
Lampiran 13. Perhitungan Uji Homogenitas	153
Lampiran 14 Penghitungan Uji Hipotesis	154
Lampiran 15. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	161
Lampiran 16 Biodata Penulis	162

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dengan adanya kemajuan teknologi yang mengglobal telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan baik di bidang politik, ekonomi, budaya, seni dan bahkan di bidang pendidikan.¹ Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan hampir di semua aspek kehidupan, dimana berbagai permasalahan tersebut hanya dapat dipecahkan dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain manfaat bagi kehidupan manusia, perubahan tersebut juga telah membawa manusia ke era persaingan global yang semakin ketat. Agar mampu berperan dalam persaingan global tersebut, maka sebagai bangsa kita perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dimiliki.²

Keberhasilan proses pembelajaran sebagai proses Pendidikan disuatu sekolah dipengaruhi oleh banyak faktor, yaitu guru, siswa, kurikulum, lingkungan sosial, dan lain-lain. Salah satu indikator keberhasilan setiap siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dapat terlihat dari hasil yang dicapainya. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila ada perubahan perilaku pada diri peserta didik yang menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan serta adanya semangat belajar yang tinggi dari peserta didik salah satu caranya adalah dengan

¹ Dian Rahadian, "Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Dan Kompetensi Teknologi Pembelajaran Untuk Pengajaran Yang Berkualitas," *Teknologi Pembelajaran* 2, no. 1 (2017).

² Sri Handayani, "Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 01 Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat," 2019.

meningkatkan kualitas belajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat dan efektif.³

Seiring dengan hal tersebut maka perlu adanya penggunaan media pembelajaran, karena keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak terlepas dari media pembelajaran sebagai alat penunjang penyampaian informasi. Peserta didik yang masih dalam tahap usia 7-12 tahun memerlukan pembelajaran yang dapat membuat mereka mengingat dengan jelas pembelajaran yang sudah diajarkan, melalui media pembelajaran ini guru dapat memberikan sebuah inovasi baru dalam proses pembelajaran.⁴ Media pembelajaran ini dapat membantu tenaga pendidik untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif, serta dapat membuat siswa tertarik dan merasa senang Ketika belajar.⁵ Pemilihan media yang tepat dalam suatu pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas belajar siswa.

Menurut Daryanto, media pembelajaran yang dapat digunakan sangatlah bervariasi, salah satunya adalah media audio visual atau yang biasa disebut media video yang memiliki daya tarik yang besar terhadap responsif yang dimiliki oleh peserta didik, karena dalam media video memiliki banyak keuntungan yang dapat membantu guru dalam menjelaskan atau menyampaikan informasi dari materi yang diajarkan dan membuat siswa mudah menerima materi yang diajarkan dan dapat

³ Dheni Redhiana, "Pengembangan Kurikulum Pada Aspek Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Yang Berbasis Lingkungan Hidup Melalui Pendekatan Saintifik Di Sekolah Dasar," *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2014).

⁴ Nurwinda, Dkk, "Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa" *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, Volume 7. Nomor 1 Januari 2022

⁵ Halimatus Solikah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020," *Jurnal Mahasiswa UNESA* 7, no. 3 (2020): 1–8.

dijadikan sebagai alternatif lain untuk menggantikan metode yang sering dipakai oleh guru yaitu metode ceramah dan penugasan.⁶ Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai perangkat keras atau lunak yang digunakan saat penyampaian materi oleh tenaga pendidik kepada peserta didik disaat proses pembelajaran.⁷ Penggunaan media pembelajaran akan sangat berkontribusi terhadap berjalannya proses pembelajaran dan penyebaran pesan dan isi pelajaran, media pembelajaran juga membantu siswa meningkatkan pemahamannya.

Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan oleh tenaga pengajar dalam menyampaikan materi pelajarannya, salah satunya yaitu dalam bentuk video.⁸ Dengan penggunaan media video akan mampu mencapai efektivitas proses pembelajaran, mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi yang dipelajari sehingga poses pembelajaran menjadi menarik, serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa tentang suatu kejadian atau peristiwa. Tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan. Media pembelajaran video ini bisa diakses melalui berbagai platform misalnya Web atau android.

⁶ Daryanto. (2012). "*Media Pembelajaran*". Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

⁷ Muhammad Hanafi, "*Penggunaan media Pembelajaran untuk meningkatkan motivasi Belajar di Sekolah Dasar*". *Journal Anatolia*, 4.2 (2019), hal. 53-60

⁸ Rima Syukhria and Didah Nurhamidah, "*Aplikasi Inshot Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Pelajaran Bahasa Indonesia*," *Jurnal Penelitian Pendidikan* 21, no. 1 (2021): 34–40.

Sistem android yang terinstal di smartphone menyediakan berbagai fasilitas dan aplikasi yang relevan dengan pembelajaran.⁹ Secara umum, terdapat banyak aplikasi yang dapat digunakan dalam menyunting video. Pada perangkat komputer terdapat aplikasi/software, seperti *Windows Movie Maker*, *Adobe Premier*, dan *After Effect* yang dapat digunakan untuk menyunting video. Selain pada perangkat komputer, aplikasi menyunting video juga tersedia pada perangkat Android/iOS, seperti aplikasi *VivaVideo*, *CapCut*, *KineMaster*, *InShot* dan lain-lain. Salah satu aplikasi dalam menyunting video yang mudah ditemui dan digunakan saat ini adalah aplikasi edit video inshot dalam proses pembelajaran. Menurut Adnin aplikasi Inshot ini sangat tepat jika digunakan oleh para pemula yang ingin menyunting dengan mudah dan sederhana. Sehingga, tidak akan mengganggu saat pengunggahan video dan menjadi lebih efektif.¹⁰

Aplikasi InShot Menyajikan akses penginstalan aplikasi yang dapat diunduh secara gratis di Google Play Store untuk android dan App Store untuk iOS. Pemilihan aplikasi InShot juga didasarkan pada tampilan visual aplikasi InShot yang sangat sederhana, mudah dipahami, dan mudah dipelajari khususnya bagi pengguna yang baru belajar dalam melakukan pengeditan video. Aplikasi edit video InShot cocok digunakan oleh para pemula yang ingin mengedit video dengan mudah.

⁹ Eko Kuntarto and Muhammad Sholeh, "Pelatihan Membuat Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Inshot Bagi Guru Sdn 111/I Muara Bulian," *Aptekmas Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 5, no. 4 (2022): 74–82.

¹⁰ Arif Rizki Adnin, "Pengembangan Video Stop-Motion Sebagai Media Pembelajaran Peserta Didik SMA/MA Kelas X Pada Materi Pokok Ikatan Kimia," 2016.

Pada aplikasi InShot terdapat fitur seperti memotong video, menyusun video, menambahkan musik, input teks, emoji, efek, dan lainnya yang membuat aplikasi InShot ini efektif digunakan. Aplikasi InShot sangat dianjurkan digunakan sebagai alat editing bagi para pendidik karena proses pengaturannya yang mudah dan praktis, serta tidak berbayar. Penyampaian materi yang ringan membuat anak-anak lebih rileks dalam mendengarkan video pembelajaran yang diputarkan, serta memberi tampilan gambar agar mudah mengerti pada bagian pokok- pokok yang penting. Aplikasi Inshot memiliki 3 menu yang tersedia yaitu video, foto, dan collage. Kelebihan lain yang terdapat pada aplikasi Inshot adalah memberikan fitur teks, gambar, latar belakang, kontrol kecepatan video, memotong video, fitur musik, efek gerak lambat, tersedia filter dan efek video. Dengan demikian, penggunaan pada aplikasi Inshot berupa video saat pembelajaran dipandang baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap proses pembelajaran IPAS di kelas IV SD N 42 Lebong diperoleh informasi, diantaranya; 1) siswa kurang tertarik pada mata pelajaran IPAS, hal ini disebabkan bahan kajiannya yang banyak, sehingga masih terdapat siswa yang menganggap mata pelajaran IPAS sebagai mata pelajaran yang sulit, rumit, banyak hafalan, dan membosankan, 2) kurangnya alat peraga dan media yang mendukung, ditambah lagi penggunaannya yang kurang efektif dan kurang menarik bagi siswa. Akibatnya siswa kurang paham dengan konsep yang dijelaskan guru, sehingga gambaran siswa terhadap suatu konsep menjadi tidak seragam dan pemahaman siswa terhadap konsepnya menjadi tidak utuh, 3) Nilai/hasil belajar IPAS masih rendah, ini dapat dilihat dari nilai harian siswa yang masih di bawah kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil

belajar dapat dilihat dari hasil harian pada kelas IV A dan IV B diketahui dari 40 peserta didik yang tuntas 35 % dan yang belum tuntas 65 % yang belum mencapai nilai KKM IPAS yang ditetapkan yaitu 70.¹¹

Sejalan dengan permasalahan di atas dalam proses pembelajaran IPAS maka diperlukan media berbasis video yang inovatif sehingga dapat memotivasi siswa kearah belajar yang lebih baik. Media pelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS adalah dengan menggunakan media berbasis video dalam pelajaran IPAS dapat membantu siswa untuk dapat memahami materi dan ikut berperan serta dalam pelajaran yang diberikan guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Berdasarkan uraian di atas maka penting dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD N 42 Lebong”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah di atas sebagai berikut:

1. Pada pembelajaran IPAS peserta didik masih pasif sebagai penerima informasi.
2. Guru menggunakan media pembelajaran yang kurang efektif sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk mengikuti proses belajar IPAS.

¹¹ Wawancara dengan Ibu Endang Gustati S.Pd & Ibu Sona Vorawita S.Pd (Sabtu, 15 Juli 2023/2024, SD N 42 Lebong)

3. Semangat belajar siswa tergolong rendah serta banyak bermain saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Ketuntasan belajar IPAS siswa kelas IV SDN 42 Lebong baru mencapai 35%.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada Pengaruh penggunaan media berbasis video mata pelajaran IPAS Materi Kelas IV Bab 1 “Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi topik B Fotosintesis (proses paling penting di bumi) ”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan antara kemampuan awal hasil belajar IPAS antara kelompok eksperimen dan kontrol siswa kelas IV SDN 42 Lebong?
2. Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 42 Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan Masalah, penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui:

1. Perbedaan antara kemampuan awal hasil belajar IPAS antara kelompok eksperimen dan kontrol siswa kelas IV SDN 42 Lebong
2. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi inshot terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD N 42 Lebong.

F. Manfaat Penelitian

Salah satu aspek penting dari kegiatan penelitian ini menyangkut kegunaan atau manfaat penelitian, baik teoritis maupun praktis. Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan ilmu pengetahuan, bagi peneliti yang lain dapat dijadikan sebagai data awal bagi peneliti yang lainnya untuk penelitian yang selanjutnya yaitu tentang Pengaruh media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi Inshot Berpengaruh terhadap Hasil Belajar IPAS siswa Kelas IV SD N 42 Lebong.

2. Secara Praktis

Manfaat bagi peneliti yaitu bermanfaat juga bagi siswa antara lain sebagai berikut:

a) Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini dapat Sebagai alternatif kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran guru dapat lebih mudah menyampaikan materi yang disampaikan, Dapat membantu guru lebih kreatif dengan menciptakan media yang lebih beragam dan tepat untuk proses pembelajaran.

b) Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi positif bagi pihak sekolah dasar negeri 42 lebong, umumnya, dan khususnya kepala sekolah dan guru dapat terus mengembangkan media ini kedepannya.

c) Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini siswa dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasi.

d) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah keterampilan dan ilmu pengetahuan. Serta penelitian ini menjadi salah satu persyaratan dalam mencapai gelar sarjana starata 1 (S1) dalam bidang Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI) di fakultas tarbiyah IAIN curup.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari Bahasa Latin *medius* dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media menurut Scharmm adalah teknologi pembawa informasi atau pesan intruksional. Media juga dapat berbentuk grafik, fotografi, elektronik, atau alat-alat mekanik untuk menyajikan, memproses, dan menjelaskan informasi lisan atau visual.¹² Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya¹³

Sebuah media adalah segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran.¹⁴ Media merupakan saluran komunikasi tempat berlalunya pesan dari komunikator kepada komunikan.¹⁵ Menurut Gerlac media itu meliputi orang, bahan, peralatan

¹² Cahyo hasanudin, *Media pembelajaran: Kajian Teoritis dan kemanfaatan*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017), hal. 3-4

¹³ M. Basyiruddin dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 11

¹⁴ M. Taufiq, N. R. Dewi, A. Widiyatmoko, “*Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema “ Konservasi” Berpendekatan Science-Edutainment*” (JPII 3 (2), tahun 2014) h. 141

¹⁵ Tito Siswanto, “*Optimalisasi Sosial Media sebagai Media usaha Pemasaran Usaha Kecil Menengah*” (Jurnal Liquidity, Vol. 2 No. 1, Januari-Juni 2013) h. 82

atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa yang memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi dalam pengertian ini media bukan ahanya alat perantara seperti TV, Radio, Slide, Bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, dan mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan.¹⁶

Media pembelajaran sangat penting untuk mewujudkan proses belajar mengajar yang baik. Mujiono menyebutkan bahwa terdapat 4 komponen penting dalam kegiatan pembelajaran yaitu bahan ajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, dan pendidik sebagai subjek pelajaran. Dengan adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan hal ini akan menimbulkan dampak positif pada hasil belajar. Hasil belajar yang baik dapat terwujud karena adanya proses belajar yang baik dan maksimal. Proses belajar yang baik dapat tercipta karena adanya media pembelajaran yang mendukung didalamnya.¹⁷ Menurut Mashuri media pembelajaran adalah merupakan wadah penghubung atau perantara informasi baik itu berjenis material, alat maupun Teknik yang dapat digunakan untuk menstimulus siswa dalam menemukan makna dari pembelajaran.

Dari pengertian media diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam

¹⁶ Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran*, (Jakarta:Prenadamedia Group, 2006), hal,163

¹⁷ Mujiono. (1994). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti Mendikbud.

mempermudahkannya penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran ini melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator.¹⁸

Dari penjelasan tentang media di atas dapat diketahui bahwa Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Karena media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah. Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menyenangkan bagi siswa dan proses pembelajaran bisa berjalan secara efektif.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar juga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan dapat meningkatkan kreativitas siswa, membuat siswa lebih tertarik

¹⁸ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana prima, 2009), hal.1

untuk memperhatikan penjelasan dari guru dan juga dapat membantu siswa untuk menerima informasi dengan seluruh panca indra.¹⁹ Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efisiensi, kreatifitas, efektifitas dan kualitas pembelajaran.²⁰

Secara umum media mempunyai kegunaan:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.²¹

Media pembelajaran memiliki manfaat khusus yang dapat kita jadikan pertimbangan sebagai subjek penelitian, diantaranya : (1) Penyampaian materi dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, (3) proses belajar siswa, mahasiswa lebih interaktif, (4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi, (5) Kualitas belajar siswa, mahasiswa dapat ditingkatkan, (6) Proses belajar

¹⁹ A.D Kurniawan, “*Metode Inkuiri Terbimbing dalam Pembuatan Media Pembelajaran Biologi untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas siswa SMP*” (JPII 2 (1), tahun 2013) h.9

²⁰ A. Kurniawati, W. Isnaeni, N.R. Dewi, “*implementasi Metode Penugasan Analisis Video Pada Materi Perkembangan Kognitif, Sosial, dan moral*” (JPII 2 (2), tahun 2013) h.150

²¹ Cepy Riyana, Media pembelajaran

dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, (7) Peran guru, Dosen dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif. Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut: (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Menurut Wina Sanjaya, ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

2) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

3) Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi

tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.

5) Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.²²

Pada dasarnya, fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai sumber belajar. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai dan dampak atau efek yang ditimbulkannya. Ciri-ciri (karakteristik) umum media yang dimaksud adalah kemampuannya merekam, menyimpan dan melestarikan, mengkonstruksi dan mentransportasikan suatu peristiwa atau objek. Kemudian yang dimaksud dengan bahasa yang dipakai menyampaikan pesan adalah bahasa verbal dan bahasa non verbal. Sedangkan yang dimaksud dengan efek yang ditimbulkan adalah bentuk konkrit dari efek ini yaitu terjadinya

²² Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2014), 73-75.

perubahan tingkah laku dan sikap siswa sebagai akibat interaksi antara dia dengan pesan, baik secara individu maupun kelompok.²³

d. Macam-macam media pembelajaran

1) Dilihat dari Sifatnya

Dilihat dari sifatnya media dibagi menjadi:

a) Media Auditif

Media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.

b) Media Visual

Media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Jenis media yang tergolong ke dalam media visual adalah: film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

c) Media Audiovisual

Jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.²⁴

²³ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran, suatu pendekatan baru*, (Ciputat: Gaung Persada Press, 2008), 36

²⁴ Rostina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika*, (Bandung : Alfabeta, 2013), h. 13.

2) Dilihat dari Kemampuan Jangkauannya

Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dibagi menjadi

a) Media yang Memiliki Daya Liput Luas dan Serentak

Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.

b) Media yang Memiliki Daya Liput Terbatas

Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video dan lain sebagainya.

3) Dilihat dari Teknik Pemakaiannya

Dilihat dari teknik pemakaiannya media menjadi :

a) Media yang Diproyeksikan

Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, overhead (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.

b) Media yang Tidak Diproyeksikan

Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain sebagainya.²⁵

4) Dilihat dari Bahan Pembuatannya

Dilihat dari bahan pembuatannya media dibagi menjadi:

a) Media Sederhana

Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.

b) Media Kompleks

Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.²⁶

2. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa. Program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan

²⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta :Kencana Prenada Media Group, 2014), h. 172-173.

²⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 126.

untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu, Video pembelajaran yaitu sebuah media yang menyajikan audio visual yang mengandung materi pembelajaran yang berisikan konsep, prinsip, prosedur, teori dan contoh terhadap suatu pengetahuan dengan harapan penonton dari video dapat memahami isi materi pembelajaran tersebut.

Sedangkan Sukiman menyatakan bahwa “Video sebagai media audio-visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan dapat berupa fakta (kejadian/peristiwa penting, berita). Kelebihan video antara lain, dapat menarik perhatian siswa, konsepsi pembelajaran audio visual ini mulai berkembang kira-kira tahun 1940”. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa video adalah salah satu jenis audio visual yang dapat menggambarkan suatu objek bergerak yang dikombinasikan dengan suara yang sesuai.

b. Manfaat Video Pembelajaran

Yaitu Sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan, dengan tujuan meningkatkan pemahaman penerima pesan. Sudjana dan Rivai mengatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu:

- 1) Mengajar akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- 2) Makna materi pelajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa siswa, dan memungkinkan siswa untuk lebih menguasai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak hanya narasi verbal melalui kata-kata guru. Agar siswa tidak bosan, dan guru jangan sampai kehabisan tenaga apalagi saat guru mengajar setiap pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan deskripsi guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Video pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil pengajaran adalah tentang taraf berfikir siswa. Hal tersebut juga sejalan dengan teori perkembangan mental Piaget, yang menambahkan bahwa terdapat tahap perkembangan mental seorang individu. Tahap manusia berfikir mengikuti tahap perkembangan berfikir dari kongkrit menuju abstrak.

3. Aplikasi Inshot

a. Pengertian Aplikasi Inshot

Perkembangan teknologi yang semakin canggih kini banyak membuat aplikasi yang kreatif dan inovatif. Hal tersebut berdampak positif di berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran dapat berpengaruh pada berkembangnya pemakaian media dalam suatu pembelajaran. Dengan media baru berbasis multimedia tersebut, pembelajaran diharapkan dapat

lebih mudah dan menarik. Aplikasi yang dapat dikembangkan untuk dijadikan media pembelajaran adalah aplikasi pengedit video InShot. Cara kerja aplikasi Inshot yang sudah sangat populer dan banyak digunakan masyarakat umum ataupun kalangan pendidikan akan mempermudah peserta dalam penggunaannya.²⁷

Aplikasi InShot adalah sebuah aplikasi yang bisa di gunakan dalam melakukan edit sebuah video ataupun foto. Fungsi aplikasi inshot pada dunia pendidikan di era digital pada saat ini setiap tenaga pengajar harus lebih lihai dan kreatif lagi dalam membuat media pembelajaran agar anak-anak tidak merasa bosan dan jenuh ketika belajar. Banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan oleh tenaga pengajar dalam menyampaikan materi pelajarannya atau terkait dengan pengajarannya, salah satunya yaitu dengan bentuk konten audiovisual dalam bentuk video. Salah satu aplikasi dalam mengedit video yang mudah ditemui dan digunakan saat ini adalah aplikasi edit video inshot. Aplikasi edit video inshot ini sangat cocok digunakan oleh para pemula dan yang ingin mengedit video secara simple tanpa ribet. Jadi, tidak akan terganggu saat mengupload video editan dan lebih efektif.²⁸

Ragam konten bergerak atau video kini semakin digemari pengguna media sosial. Selain lebih interaktif, video-video ini dapat diedit

²⁷ Made Aryawan Adijaya, dkk., “Aplikasi Inshot dan Google Form untuk Guru-Guru Bahasa Inggris SMP dalam Pengembangan Materi Elektronik dan Online Test”, Jurnal Proceeding Senadimas Undiksha 2021, Vol.72, No.7, h. 2154.

²⁸ Rima Syukhria dan Didah Nurhamidah, “Aplikasi Inshot sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Pelajaran Bahasa Indonesia”, Jurnal Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Volume 21, Nomor 1, 34 - 40 April 2021, h.3.

sedemikian rupa sehingga lebih menarik. InShot Editor adalah aplikasi editing video yang khusus dirancang untuk meningkatkan hasil akhir setiap video. Aplikasi ini dapat meningkatkan gambar dan tentu saja, menyimpan video yang diedit ke memori peranti. Di bagian editing video, terdapat banyak sekali alat yang menarik. Penedit dapat menerapkan filter, memasukkan teks, menambahkan musik, menambahkan emoji, dan banyak lagi. Singkatnya, penedit dapat memberikan tampilan gambar yang baru.²⁹

1) Kelebihan dari Inshot

a) Fitur Background

Perlu diketahui hasil foto dan video dari aplikasi edit video InShot tidak full memenuhi frame, hal tersebut dikarenakan InShot memberikan fitur berupa background untuk bagian belakang video atau foto. Background-nya sendiri serupa dengan foto dan video yang sedang kamu edit tapi dibuat blur dan kamu bisa mengatur tingkat keburaman dari background agar terlihat menarik. Bukan cuma itu saja, jika kamu tidak suka dengan background blurnya, kamu bisa mengubah background dengan pilihan satu warna.

b) Fitur musik

Fitur ini memberikan kesan “hidup” pada video yang kamu buat. Penambahan musik yang tersedia dalam berbagai pilihan dapat

²⁹ Adnin A.R, dan Arif Rizki Thesis, *Pengembangan Video Stop-Motion sebagai Media Pembelajaran Peserta Didik SMA/MA Kelas X pada Materi Pokok Ikatan Kimia*” (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2016), h. 127.

kamu tentukan sendiri sesuai selera. Selain itu, kamu juga bisa menyesuaikan volume musik.

c) Fitur teks dan stiker

Tidak hanya bermain gambar saja, pada aplikasi InShot, memungkinkan kamu untuk bermain dengan kata-kata untuk memperjelas video yang dibuat. Tersedia beragam pilihan font untuk pengeditan teks. Aplikasi InShot ini juga bisa menambahkan stiker animasi dan emoji bergaya, kutip, dan stiker.

d) Kontrol kecepatan video

Aplikasi InShot memungkinkan kamu sebagai pengguna untuk menyesuaikan kecepatan video apakah ingin gerakan lambat atau cepat.³⁰

e) Memotong video, efek slow motion atau timelapsed, dan stiker bergerak atau Gif

InShot memungkinkan kamu untuk memotong bagian video (trim) yang ingin diedit sebelum maupun sesudah diimpor. Beberapa fitur basic yang tersedia di sini antara lain Trim (memotong), Canvas, Music, Sticker, Text, Rotate, dan Flip. InShot juga bisa mengubah ukuran mulai dari 16:9, 4x5, 1:1 dan masih terdapat fitur lainnya.

³⁰ Nur Maghfirah Aesthetika, dkk, *Tutorial Penggunaan Aplikasi Edit Video InShot*, (Sidoarjo, UMSIDA Press, 2021), h. 6.

f) Tersedia filter dan efek video

Kamu dapat menambahkan filter dan efek video sesuai kebutuhan. Selain itu, kamu bisa menyesuaikan kecerahan, kontras, dan saturasi video.

g) Menyesuaikan rasio video

Kamu bisa menyesuaikan rasio video yang dibuat sesuai dengan media sosial yang ingin kamu gunakan untuk mengshare video seperti Instagram, IGTV, Musical.ly, Facebook, Twitter, Tik Tok, atau YouTube.

h) Menggabungkan dan mengompres video

Pada aplikasi InShot kamu dapat menggabungkan banyak klip video menjadi satu. Kamu juga dapat memotong, menggabungkan, mengompres, dan membagi video tanpa kehilangan kualitas.

i) Konverter video dan pembuat slideshow foto

Jika ingin membuat tayangan slide foto, bisa menggabungkan foto untuk membuat tayangan slide dengan musik. Selain itu, aplikasi InShot ini juga bisa menggabungkan video dan foto.

j) Putar dan balik video

Dapat memodifikasi video dengan memutar video 90 derajat secara vertikal dan horizontal.

2) Kekurangan aplikasi Inshot

a) Berisi Iklan

Aplikasi InShot memiliki iklan yang cukup mengganggu. Iklan muncul setiap kali pengguna membuka aplikasi atau saat pengguna menggunakan fitur-fitur tertentu. Iklan tersebut dapat memperlambat proses editing.

b) Terdapat Watermark

Aplikasi InShot menampilkan watermark pada setiap video atau foto yang dihasilkan menggunakan aplikasi ini. Pengguna dapat menghapus watermark tersebut dengan berlangganan, namun bagi pengguna yang tidak ingin berlangganan, watermark tersebut dapat mengganggu tampilan video atau foto.

c) Tidak dapat mengedit video dalam jumlah besar

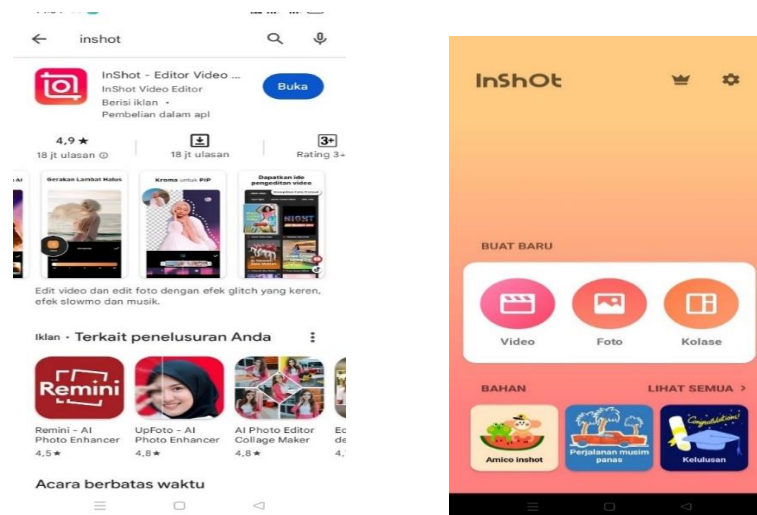
Salah satu kekurangan dari aplikasi InShot adalah tidak dapat mengedit video dalam jumlah besar. Aplikasi ini hanya dapat mengedit video dengan durasi maksimal 15 menit. Jika pengguna ingin mengedit video yang lebih lama dari itu, maka harus melakukan pengeditan secara terpisah.

b. Langkah-langkah Pembuatan Video

- 1) Pastikan sudah mempunyai aplikasi InShot pada handphone kalian. Jika belum, kalian harus menginstalnya terlebih dahulu. Adapun cara instal aplikasi InShot adalah dengan masuk ke ikon playstore untuk

pengguna android, dan Appstore untuk pengguna Iphone. Kemudian tulis di pencarian “InShot” lalu instal. Maka akan muncul seperti di bawah ini:

Gambar 2.1



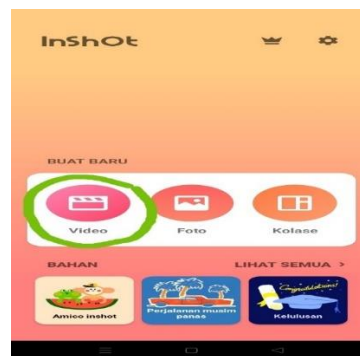
Tampilan daftar menu pada aplikasi InShot terdiri dari 3 bagian:

- a) Video: Digunakan untuk mengedit video, memotong video, menyambungkan video, menambahkan musik, menambahkan stiker, menambahkan efek, dan masih banyak lagi.
- b) Foto: Digunakan untuk mengedit foto, memotong atau merapikan foto, memberikan stiker, memasukan teks, memberikan bingkai, dan sebagainya.
- c) Kolase: Ikon kolase pada dasarnya hampir sama dengan bagian foto, hanya saja pada kolase dapat digunakan untuk menggabungkan dua atau lebih foto dengan susunan yang diinginkan editor.

Dari ketiga bagian daftar menu di atas, diketahui bahwa aplikasi InShot dapat digunakan sebagai pengedit video, foto, maupun

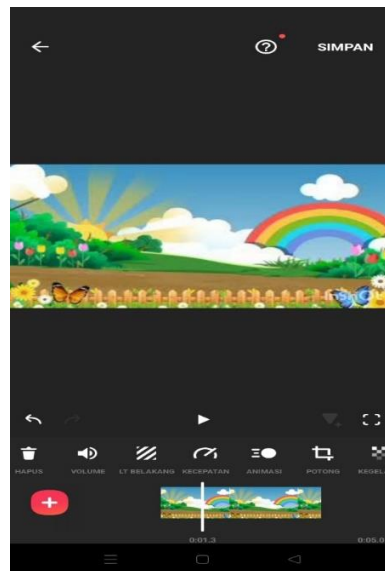
menggabungkan beberapa foto menjadi satu. Namun umumnya digunakan sebagai pengedit video.

- 2) Setelah klik atau memilih menu video, maka akan muncul semua video yang Anda miliki dalam smartphone Anda. Pilihlah salah satu video yang akan Anda edit.

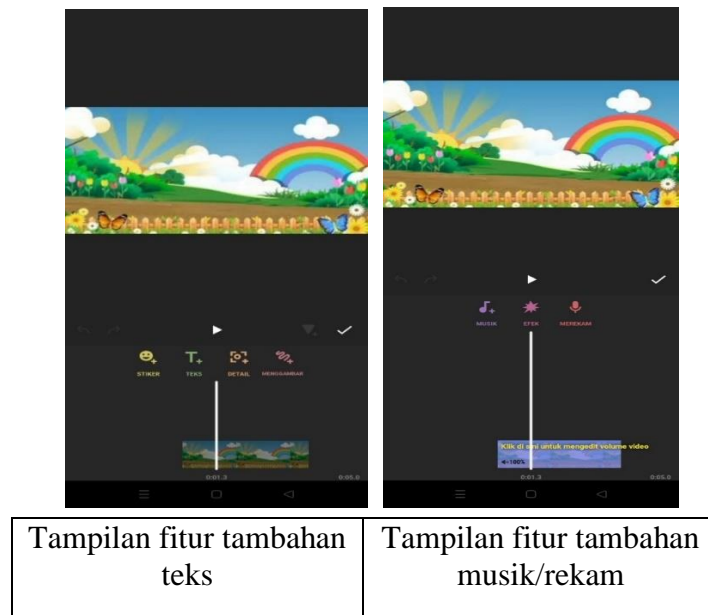


Ketika memilih untuk mengedit video, maka otomatis akan muncul semua video yang ada di galeri handphone untuk dipilih video mana yang akan diedit. Namun, sebelum ke tahap ini, baiknya kalian sudah membuat atau menentukan video yang nantinya akan menjadi background yang ingin dibuat sesuai selera dan kebutuhan.

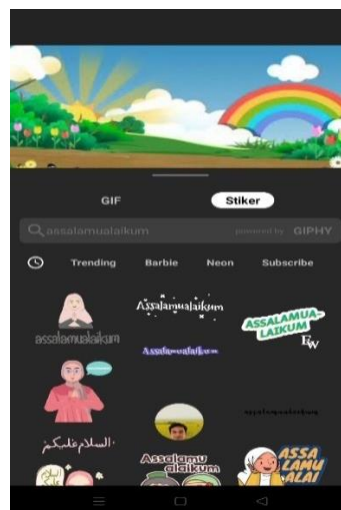
- 3) Saat di proses awal memulai memilih bentuk video, kamu sudah bisa menentukan background apa yang diinginkan dan bisa meletakkan teks ke tempat yang diinginkan.



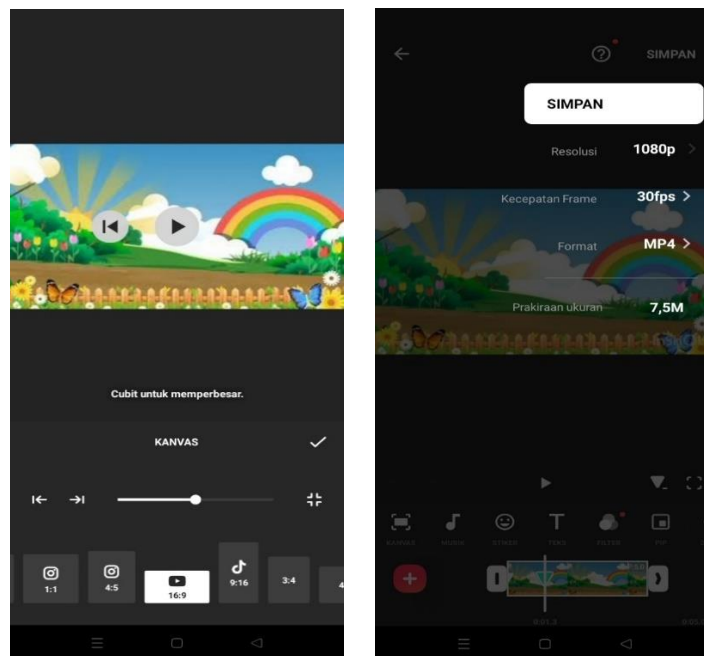
- 4) Pada gambar di bawah fitur penambahan teks memiliki beberapa pilihan. Seperti warna, jenis, posisi, dan masuk keluarnya tulisan untuk mendapatkan daya tarik lebih pada video. Kemudian kita bisa menambahkan musik pada video agar lebih terkesan menarik. Berbagai jenis musik sudah tersedia di aplikasi InShot, atau bisa juga memilih musik sendiri yang ada di handphone sesuai keinginan editor.



- 5) Ikon stiker berguna untuk menambahkan stiker-stiker yang diinginkan sesuai kebutuhan video pembelajarannya. Selain stiker, juga dapat ditambahkan menyesuaikan kebutuhan video dan ini berguna untuk menarik perhatian peserta didik dalam menonton video pembelajaran ketika guru memaparkan tentang sebuah materi.



- 6) Langkah terakhir yaitu menyimpan video yang telah diedit. Namun sebelum itu, kita bisa memilih ukuran pada video yang dibuat. Ada beberapa bentuk atau ukuran video yang dapat digunakan, yaitu 20 dengan memilih ikon, kanvas". Nantinya terdapat pilihan ukuran menyesuaikan bentuk media sosial, seperti ukuran instagram, tiktok, youtube, dan lain sebagainya. Setelah semua proses edit selesai, klik ikon, simpan" yang terdapat pada pojok kanan atas tampilan layar hanphone. Ketika klik simpan, maka akan muncul pilihan kualitas video yang diinginkan. Tampilannya sebagai berikut:



Beberapa point di atas dapat digunakan oleh para pengguna aplikasi inshot untuk mengedit video. Video yang diedit dapat video berbentuk landscape atau potret.

c. Langkah-langkah Penggunaan

Berikut cara menggunakan inshot secara umumnya:

- 1) Aplikasi ini bisa digunakan Ketika offline
- 2) Buka aplikasi inshot apabila telah terunduh di dalam perangkat smartphone. Apabila belum, silakan unduh melalui toko Playstore maupun App store.
- 3) Pilih opsi video pada menu create new
- 4) Pilih bentuk video yang ingin dibuat, seperti bentuk landscape atau potrait, apakah ingin memakai background atau tidak.
- 5) Import video melalui file di galeri perangkat.
- 6) Untuk menambahkan audio cukup pilih menu “Music”, cari dan pilih musik yang akan digunakan.
- 7) Jika ingin menambahkan teks, ketuk opsi “Text”, kemudian ketikan tulisan. Kamu juga bisa mengubah untuk posisi tulisann, baik rata kanan, rata kiri maupun tengah.
- 8) Apabila telah selesai mengedit video, klik ikon “Save” di bagian atas layar.
- 9) Pilih kualitas video yang akan diterapkan
- 10) Tunggu hingga video selesai di render oleh aplikasi.
- 11) Video siap untuk ditampilkan

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi hidupnya.³¹ Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan.³² Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan.³³

Menurut Wina Sanjaya, belajar bukanlah sekadar mengumpulkan pengetahuan, nmaun proses mental yang terjadi dalam diri seseorang.³⁴ Menurut Rusman, belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu.³⁵ Dari beberapa pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa

³¹ Slameto, *Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 2

³² Sumantri Moh. Syarifi, *Strategi Pembelajaran* (Kota Depok:PT Rajagrafindo, 2015), h. 2.

³³ Jihad, Asep & Haris, Abdul, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta : Multi pressindo, 2013), h. 1.

³⁴ Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2011), h. 112.

³⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rajagrafindo, 2014), h. 1.

belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan, ketrampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya.

Hasil belajar adalah berupa prestasi yang diberikan oleh pengelola evaluasi nilai, yang menunjukkan nilai selama mengikuti pembelajaran berlangsung. Mengevaluasi hasil belajar yang dilaksanakan dalam rangka mengukur keberhasilan peserta didik itu, pengukurannya dilakukan secara tidak langsung. Hasil belajar yang dicapai peserta didik juga tidak bersifat relative, dalam arti: bahwa hasil-hasil evaluasi terhadap keberhasilan belajar peserta didik itu pada umumnya tidak selalu menunjukkan kesamaan.³⁶

Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut.³⁷ Winkel menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.³⁸ Menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah

³⁶ Anas Sudijono, "*Pengantar Evaluasi Pendidikan*" (Jakarta:Rajawali Pers, 2015) h. 34-37

³⁷ Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2006), h. 30.

³⁸ Winkel, W.S., "*Psikologi Pengajaran*" (Jakarta : Gramedia, 1987), h. 17

melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.³⁹

Menurut Devies, sebagai kegiatan yang berupaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang di tetapkan, maka evaluasi hasil belajar memiliki sasaran berupa ranah-ranah yang terkandung dalam tujuan. Ranah tujuan Pendidikan berdasarkan hasil belajar siswa secara umum dapat di klasifikasikan menjadi tiga, yakni: Ranah kognitif, Ranah afektif dan psikomotorik. Dikemukakan oleh Bloom Ranah kognitif merupakan hal yang paling penting yang dilakukan guru sebelum mengevaluasi. Adapun ranah afektif dikemukakan oleh Krathwol, Bloom dan Masia bahwa ranah afektif adalah tujuan dari Pendidikan. Dan Harrow mengemukakan ranah psikomotorik sekaligus memberikan juga saran tentang bagaimana mengukur ranah psikomotorik. Menurut harrow penentuan kriteria untuk mengukur keterampilan siswa harus dilakukan dalam waktu 30 menit. Kurang dari waktu tersebut diperkirakan penilai belum dapat menangkap gambaran tentang pola keterampilan yang mencerminkan kemampuan siswa.⁴⁰

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian

³⁹ Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, "*Media Pengajaran*" (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), h. 7.

⁴⁰ Dimiyati, Mudjiono, "*Belajar dan Pembelajaran*", (Jakarta, Rineka Cipta, 2015), h. 201-2018

setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

b. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik apabila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴¹Teori taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah antara lain: kognitif, afektif dan psikomotor.⁴²

1) Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu:

- a) Pengetahuan (knowledge), adalah kemampuan mengingat dan kemampuan mengungkapkan kembali informasi yang sudah dipelajari.
- b) Pemahaman (comprehension), adalah kemampuan untuk memahami suatu objek atau subjek pembelajaran.

h. 6 ⁴¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013),

⁴² Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 33-34

- c) Penerapan (application), adalah kemampuan untuk menggunakan konsep, prinsip, prosedur pada situasi tertentu.
 - d) Analisis, adalah kemampuan menguraikan atau memecah suatu bahan pelajaran ke dalam bagian-bagian atau unsur-unsur serta hubungan antar bagian bahan itu.
 - e) Sintesis, adalah kemampuan untuk menghimpun bagian-bagian ke dalam suatu keseluruhan yang bermakna, seperti merumuskan tema, rencana, atau melihat hubungan abstrak dari berbagai informasi yang tersedia.
 - f) Evaluasi, adalah tujuan yang paling tinggi dalam domain kognitif. Tujuan ini berkenaan dengan kemampuan membuat penilaian terhadap sesuatu berdasarkan maksud atau kriteria tertentu
- 2) Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap, nilai-nilai dan apresiasi. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan, yaitu :

- a) Penerimaan, adalah sikap kesadaran atau kepekaan seseorang terhadap gejala, kondisi, keadaan atau suatu masalah.
- b) Merespons, ditunjukkan oleh kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan tertentu.
- c) Menilai, tujuan ini berkenaan dengan kemauan untuk memberi penilaian atau kepercayaan kepada gejala atau suatu objek tertentu.

- d) Mengorganisasi, tujuan yang berhubungan dengan organisasi ini berkenaan dengan pengembangan nilai ke dalam sistem organisasi tertentu.
- e) Karakterisasi nilai, adalah mengadakan sintesis dan internalisasi sistem nilai dengan pengkajian secara mendalam, sehingga nilai-nilai yang dibangunnya ini dijadikan pandangan atau falsafah hidup serta dijadikan pedoman dalam bertindak dan berperilaku.

3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah tujuan yang berhubungan dengan kemampuan keterampilan atau skill seseorang. Ranah psikomotor meliputi 6 aspek, yaitu :

- a) Persepsi, merupakan kemampuan seseorang dalam memandang sesuatu yang dipermasalahkan.
- b) Kesiapan, berhubungan dengan kesediaan seseorang untuk melatih diri tentang keterampilan tertentu.
- c) Meniru, adalah kemampuan seseorang dalam mempraktikkan gerakan-gerakan sesuai dengan contoh yang diamatinya.
- d) Membiasakan, adalah kemampuan seseorang untuk mempraktikkan gerakan-gerakan tertentu tanpa harus melihat contoh.
- e) Menyesuaikan, adalah kemampuan beradaptasi gerakan atau kemampuan itu sudah disesuaikan dengan keadaan situasi dan kondisi yang ada.

- f) Mengorganisasikan, adalah kemampuan seseorang untuk berkreasi dan menciptakan sendiri suatu karya.⁴³

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Proses belajar mengajar sangat mempengaruhi karakteristik dan hasil belajar siswa. Beberapa diantara siswa mengalami kemajuan, namun ada pula yang justru mengalami kemunduran. Kemajuan atau kemunduran hasil belajar siswa tersebut dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor Intern maupun faktor ekstern. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Slameto bahwa faktor yang mempengaruhi belajar dibagi menjadi dua golongan, diantaranya:

- 1) Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor tersebut meliputi faktor jasmani (faktor kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, niat, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan), dan faktor kelelahan.⁴⁴

2) Faktor Jasmani

a) Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit. ⁴⁵Jika

⁴³ Tim Pengembang MKDP, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 48-53

⁴⁴ Abdul Hadis and Nurhayati, *Psikologi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 63.

⁴⁵ Slameto, *Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), h. 54.

kesehatan siswa terganggu maka akan sulit konsentrasi dan fokus terhadap penyampaian materi. Sehingga tidak dapat belajar dengan maksimal dan optimal.

Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi dan ibadah.

b) Cacat tubuh

Cacat tubuh ialah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh. Cacat tubuh juga memiliki dampak terhadap hasil belajar. Meskipun menggunakan alat bantu, akan berbeda hasilnya dengan peserta didik yang normal.⁴⁶ Cacat itu dapat berupa buta, setengah buta, tuli, setengah tuli, patah kaki, patah tangan, lumpuh dan lain-lain.

3) Faktor Psikologis

a) Intelegensi

Inteligensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau penyesuaian diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat.⁴⁷

⁴⁶ Abdul Hadis and Nurhayati, *Psikologi Dalam Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2014), h. 64.

⁴⁷ Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*, (Depok : Rajawali, 2017), h. 148.

Inteligensi cukup besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar.

Dalam situasi yang sama, siswa yang mempengaruhi tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat intelegansi yang rendah. Walaupun begitu siswa yang mempunyai intelegensi yang tinggi belum tentu berhasil dalam belajarnya. Hal ini di sebabkan karena belajar adalah suatu proses yang kompleks dengan banyaknya faktor yang mempengaruhinya, sedangkan intelegensi adalah salah satu faktor di antara faktor yang lain perhatian.

b) Perhatian

Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya.⁴⁸Akan menjadi sebuah hambatan bila siswa atau siswa tidak memiliki perhatian terhadap apa yang di pelajarinya.

⁴⁸ Novri Yanti, —*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Padang Tahun Pelajaran 2011/2012*,|| h. 3.

c) Minat

Minat Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.⁴⁹ Tidak minat akan menimbulkan rasa malas untuk belajar pada siswa. Sehingga yang dipelajarinya tidak masuk ke dalam ingatan secara sempurna.

d) Bakat (aptitude)

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Bakat itu mempengaruhi belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik.⁵⁰

e) Motivasi

Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik.

f) Kematangan

Kematangan yaitu suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang. Faktor ini berhubungan erat dengan

⁴⁹ Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*, (Depok : Rajawali, 2017) h. 152.

⁵⁰ Novri Yanti, —*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Padang Tahun Pelajaran 2011/2012*, h. 3.

kematangan atau tingkat pertumbuhan organ-organ tubuh manusia.⁵¹ Misalnya peserta didik sekolah dasar diajarkan ilmu filsafat. Pertumbuhan anak seusia mereka belum matang untuk menerima pelajaran tersebut.

g) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat di bedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan juga berpengaruh terhadap kemampuan kerja.⁵² Siswa yang mengalami kelelahan fisik karena melakukan pekerjaan berat akan kurang mampu memusatkan perhatian dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga lebih cenderung gelisah, mengantuk dan tidak tenang dalam belajar.⁵³ Agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya. Sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

⁵¹ M. Thobroni, *Belajar & Pembelajaran Teori Dan Praktik*, (Yogyakarta : Ar-ruzz Media, 2015) h. 28.

⁵² Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik Teori, Praktik, Dan Penilaian*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 22

⁵³ Abdul Hadis and Nurhayati, *Psikologi Dalam Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2014), h. 65.

3) Faktor ekstern

Faktor yang ada di luar individu. Faktor ekstern dikelompokkan menjadi 3 faktor yaitu:

- a) Faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
- b) Faktor sekolah, sekolah harus menjalin kerjasama dengan lingkungan masyarakat dan lingkungan keluarga untuk memajukan pendidikan di sekolah. meliputi metode belajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
- c) Faktor masyarakat, tokoh masyarakat berperan dalam pendidikan di masyarakat, pemerintah dan ketersediaan sumber belajar juga berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan di sekolah. Meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, masa media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.⁵⁴

⁵⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), h. 54.

5. Konsep Pembelajaran IPAS

a. Pengertian IPAS

IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. IPAS memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. Ada beberapa teori pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran IPAS, yaitu teori konstruktivisme, teori pembelajaran kooperatif, dan teori pembelajaran berbasis proyek.

Sejalan dengan sejarah peradaban manusia ilmu pengetahuan semakin berkembang dan lebih kompleks. Ilmu pengetahuan dapat dibagi menjadi dua yaitu Natural Science dan Social Science. Di Indonesia Natural Science dan Social Science dikenal dengan kata Sains atau ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam kurikulum Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) menjadi mata pelajaran utama yang harus diberikan pada siswa. IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif.

Kata IPA merupakan singkatan kata “Ilmu Pengetahuan Alam”. Kata-kata ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan dari kata-kata Bahasa Inggris “*Natural Science*” secara singkat sering disebut *science*. *Natural* artinya alamiah, berhubungan dengan alam atau bersangkutan dengan alam. *Science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau *Science* itu secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu tentang alam, ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.⁵⁵

Secara sederhana IPA didefinisikan sebagai ilmu tentang fenomena alam semesta. Dalam kurikulum Pendidikan dasar terdahulu pengertian IPA sebagai hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan, dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan, dan pengujian gagasan-gagasan. Dapat disimpulkan IPA adalah ilmu yang membahas mengenai fenomena alam sekitar. Dan hal ini berhubungan dengan fakta ilmiah dalam memahami fenomena alam. Ini menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitarnya.

⁵⁵ Nirmala Ayuningtyas, *Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan hasil Dalam Pembelajaran IPA Tentang struktur permukaan Bumi*, (Universitas Pendidikan Indonesia, 2012), h .9

Pembelajaran IPA di SD/MI merupakan pondasi awal dalam menciptakan siswa-siswa yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap ilmiah. Pembelajaran IPA diarahkan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya merupakan penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan dan pembentukan sikap ilmiah.

Menurut Samatowa mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. IPA berhubungan dengan alam, tersusun secara teratur dan terdiri dari observasi dan eksperimen.⁵⁶

Dengan demikian, ilmu pengetahuan alam (natural science) merupakan mata pelajaran yang di dalamnya terdapat pembelajaran mengenai alam, bendabenda, gejala alam dan juga makhluk hidup. Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari mulai SD, SMP, SMA/SMK. IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap. Pada definisi tersebut menjelaskan bahwa mata pelajaran ilmu pengetahuan alam

⁵⁶ Samatowa, 2016. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, Jakarta Barat: PT Indeks

adalah suatu mata pelajaran yang mempelajari tentang alam semesta. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ilmu pengetahuan alam merupakan konsep pembelajaran sains dengan situasi lebih alami dan situasi dunia nyata peserta didik serta mendorong peserta didik membuat hubungan antar cabang sains dan antara pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik dengan kehidupan sehari-hari.

Sementara itu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMA/MA. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Berdasarkan perspektif tentang pengertian IPS di atas, dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan kajian ilmu-ilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah dan mempunyai tujuan agar peserta didik dapat nilai-nilai yang baik sebagai warga negara yang bermasyarakat sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang baik berdasarkan pengalaman masa lalu yang dapat dimasa kini, dan antisipasi untuk masa yang akan

datang karena aktivitas manusia dapat dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara, dan sejarah. IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.

Dengan demikian IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.⁵⁷

b. Manfaat dan Tujuan Pembelajaran IPAS

Dengan demikian, pembelajaran IPAS memiliki manfaat dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. Pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang

⁵⁷ Suhelayanti dkk, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*, (Yayasan Kita Menulis, 2023), hal. 4-20

terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik.

Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.

- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.
- 6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. Pembelajaran IPAS tentunya akan bermanfaat dalam upaya pemerintah dalam meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik di Indonesia.⁵⁸

⁵⁸ Suhelayanti dkk, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*, (Yayasan Kita Menulis, 2023), hal. 37-39

B. Kajian Penelitian Relevan

1. Puput Mariati pada tahun 2021, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Berbantuan Inshot Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2020/2021”. Adapun hasil penelitiannya didapati nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen sebesar 70,8. Setelah diberikan perlakuan dengan media pembelajaran berupa video nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen mengalami peningkatan menjadi 80,4. Sedangkan nilai rata-rata pretest kelompok kontrol adalah sebesar 61,5. Nilai rata-rata posttest kelompok kontrol mengalami peningkatan menjadi 65,4.⁵⁹

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terdapat persamaan yaitu pada penggunaan aplikasi InShot sebagai media pembelajarannya dan sama-sama menerapkan pretest dan posttest pada pengambilan nilainya, sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada penerapan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol serta perbedaan kelas yang diteliti.

2. Rijal Sianturi dengan judul “Pengaruh media berbasis video dengan menggunakan aplikasi inshot terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran ipa materi daur hidup hewan kelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani Tahun Ajaran 2021/2022”. Adapun analisis data dan pengujian

⁵⁹ Puput Mariati, “Pengaruh Penggunaan Media Video Berbantuan Inshot Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara pada Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2020/2021”,

hipotesis diperoleh hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA materi daur hidup hewan menggunakan media berbasis video diperoleh nilai rata-rata 82,36, menggunakan media gambar di peroleh nilai rata-rata 71,52 dan ada pengaruh yang signifikan melalui penggunaan media berbasis video terhadap hasil belajar IPA materi daur hidup hewan di kelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani Tahun Ajaran 2021/2022.⁶⁰

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terdapat persamaan yaitu pada penggunaan media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi InShot sebagai media pembelajarannya dan sama-sama menerapkan pretest dan posttest pada pengambilan nilainya, sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada penerapan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol serta tempat yang diteliti.

3. Ari Hastuti dan Yudi Budianti, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas II SD N Bantargebang II Kota Bekasi”. Adapun hasil penelitiannya menyatakan bahwa media audio visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas II Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terdapat persamaan yaitu Penelitian ini juga menggunakan media audiovisual dengan tujuan yang sama yaitu pengaruh penggunaan media

⁶⁰ Rijal Sianturi, “Pengaruh media berbasis video dengan menggunakan aplikasi inshot terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran ipa materi daur hidup hewan kelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani”

audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Metode penelitian eksperimen semu (Quasi Experiment), sedangkan perbedaannya yaitu Penelitian ini dilakukan dikelas tinggi yaitu kelas IV.

4. Fargil Prasetia dengan judul “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika” Adapun hasil penelitiannya menyatakan bahwa Hasil belajar matematika kelompok peserta didik yang diberi media audio visual lebih tinggi secara signifikan daripada rata-rata hasil belajar kelompok peserta didik yang diberi media konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terdapat persamaan yaitu Menggunakan media Audiovisual dengan tujuan sama untuk melihat pengaruh Audiovisual terhadap hasil belajar, sedangkan perbedaannya yaitu Penelitian ini Mata pelajaran yang dipakai adalah IPA dan penelitian dilakukan kelas IV.

C. Kerangka Pikir Penelitian

Penelitian dalam bidang pendidikan masih terus dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dilakukan dalam rangka mencari kelebihan dan kekurangan serta kesulitan dalam dunia pendidikan untuk menentukan inovasi baru. Salah satu hal yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah kemampuan guru dalam menyampaikan mata pelajaran. Guru sebagai motivator dan fasilitator yang dituntut untuk mengembangkan dan membangun motivasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat

tercapai. Untuk mencapai semua itu perlu dikembangkan berbagai macam pendekatan untuk meningkatkan hasil belajar siswa seperti dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Contohnya penggunaan media Video pada mata pelajaran IPAS.

Penerapan pembelajaran IPAS yang diterapkan oleh guru kelas dengan menggunakan media video yang kurang kreatif dan menarik akan membuat siswa kurang bersemangat dan susah menangkap materi pembelajaran dengan cepat. Terutama pada materi daur hidup hewan. Jika guru hanya berceramah dan video pembelajaran yang kurang menarik maka siswa sudah jelas merasa bosan, kurang menarik perhatian siswa dan pola pikir kreatif siswa tidak terbangun. Pembelajaran IPAS yang masih menggunakan ceramah akan membuat siswa kurang termotivasi untuk mempelajarinya. Siswa juga akan kesulitan dalam memahami materi dan membayangkan ceramah dari guru tanpa melihat secara langsung.

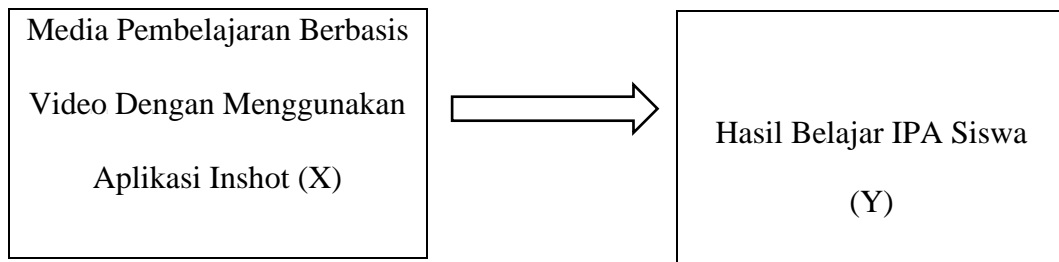
Dari uraian tersebut menunjukkan bahwa masih perlu adanya perbaikan dalam penerapan media pembelajaran terutama media pembelajaran dalam bentuk video, sehingga harapan setelah guru dapat mendesain dan membuat media video lebih menarik sehingga Upaya yang dapat ditempuh agar pembelajaran IPAS menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga hasil belajar IPAS optimal. Dengan menggunakan aplikasi inshot sebagai aplikasi yang dapat mengedit video supaya lebih menarik dan siswa lebih cepat menangkap materi yang diterap oleh guru. Media video merupakan merupakan

media yang menghasilkan gambar yang bergerak serta mempunyai bunyi yang sesuai dengan gerak tersebut. Penggunaan aplikasi inshot sebagai alat untuk mendesain dan mengubah media video pembelajaran dalam materi Bab 1 “Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi topik B Fotosintesis (proses paling penting di bumi) dapat membantu siswa agar lebih cepat menangkap materi pembelajaran bagaimana proses fotosintesis.

Hasil Belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diperoleh dari proses pembelajaran. Menurut Nana Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.⁶¹

Untuk sampai kepada pembahasan penelitian ilmiah, perlu diketahui terlebih dahulu kerangka fikir ilmiah, hal ini merupakan landasan yang memberikan dasar-dasar pemikiran yang lebih kuat sebagai tempat berdirinya hasil-hasil penelitian tersebut, berdasarkan pendapat di atas bahwa media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi Inshot berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Secara skematis kerangka berpikir dapat di gambarkan sebagai berikut:

⁶¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2006), h. 22

Bagan 2.1

Dari Bagan tersebut terlihat bahwa hubungan antara variable tersebut adalah hubungan satu arah dimana variabel (X) yaitu Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot mempengaruhi variabel (Y) yaitu Hasil Belajar IPAS Siswa di SD N 42 Lebong.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara yang kebenarannya masih harus diuji.⁶² Hipotesis yang masih merupakan jawaban sementara tersebut, selanjutnya akan dibuktikan kebenarannya secara empiris atau nyata. Untuk itu peneliti melakukan pengumpulan data yang dilakukan pada populasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti.⁶³

Ha : Terdapat pengaruh antara Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD N 42 Lebong

Ho : Tidak Terdapat pengaruh antara Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD N 42 Lebong.

⁶² Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), h. 57.

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 31

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian menggunakan pendekatan eksperimen *Quasi Eksperimen Design*, dan desain penelitiannya dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini, kelas eksperimen dan kelas control dibandingkan, meskipun kelompok dipilih dan ditugaskan tanpa random. Berikut rancangan atau design yang digunakan dalam penelitian ini:

Table 3.1

Skema Penelitian

Group	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Ekperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan :

O₁ : hasil pada *pretest* kelas eksperimen sebelum diberikannya perlakuan

O₂ : hasil pada *posttest* kelas eksperimen setelah diberikannya perlakuan

O₃ : hasil *pretest* kelas kontrol sebelum diberikannya perlakuan

O₄ : hasil pada *posttest* kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan

X₁: perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi inshot

X₂ : perlakuan dengan pembelajaran konvensional

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD N 42 Lebong pada kelas IV, yang beralamatkan di Kelurahan Amen, Kec. Amen, Kab. Lebong.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada Semester ganjil 2023/2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.⁶⁴ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD N 42 Lebong. Populasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.2

Perincian Jumlah Siswa Kelas IV SD N 42 Lebong

No	Kelas	Jumlah
1	IV A	20 Siswa
2	IV B	20 Siswa

⁶⁴ Sugiyono, Metode Penelitian..., h. 117

2. Sampel

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel yaitu, kelas IV. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini ialah *Total Sampling*. *Total Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dimana besar sampel sama dengan populasi. Alasan mengambil total sampling karena menurut Sugiyono, jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini 40 orang.⁶⁵

D. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel penelitian sebagai pembeda. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu menentukan variabel yang akan diteliti. Variable penelitian berfungsi sebagai pembeda antara variabel yang satu dengan yang lain. Penelitian ini terdapat dua Variabel. Variabel terikat yaitu hasil belajar IPA Siswa Kelas IV, dan variabel bebas yaitu Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot.

1. Variabel Bebas (X)

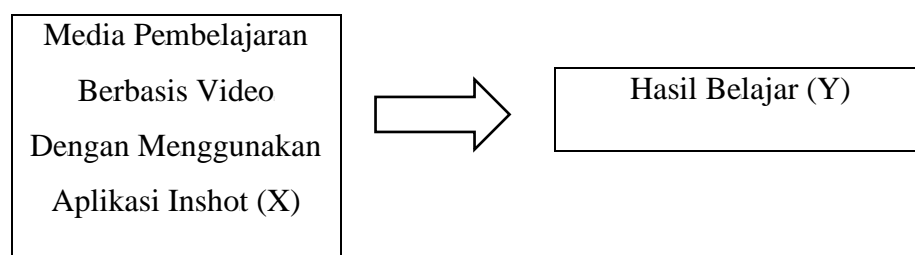
Variabel bebas atau yang dapat disebut variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab

⁶⁵ Sugiyono. (2007). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Afabeta.

perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).⁶⁶ Sejalan dengan pengertian tersebut maka yang dimaksud variabel bebas pada penelitian ini adalah Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot Karena Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot memiliki peran dalam keberhasilan mencapai tujuan proses pembelajaran. Sehingga peneliti mengambil Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot sebagai variabel bebas.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat atau dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.⁶⁷ Sejalan dengan pengertian tersebut, variabel terikat yang akan digunakan peneliti adalah adalah hasil belajar IPAS Siswa kelas IV SD N 42 Lebong.



⁶⁶ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 38.

⁶⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D, h. 39

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Inshot Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa kelas IV SDN 42 Lebong. Adapun observasi ini akan dinilai oleh 2 orang observer yaitu wali kelas dan teman dari praktikan.

Peneliti melakukan penelitian di SDN 42 Lebong khususnya kelas IV. Peneliti melakukan 2 kali pertemuan di kelas kontrol (VA) sedangkan di kelas eksperimen 4 kali pertemuan (VB), Untuk pertemuan pertama peneliti melakukan kegiatan di kelas kontrol yaitu memberikan pretest, kemudian untuk pertemuan kedua di kelas kontrol dilakukannya kegiatan posttes. Sedangkan di kelas eksperimen peneliti melakukan empat kali pertemuan untuk pertemuan pertama peneliti melakukan kegiatan pretest kemudian dua kali melakukan tritmen atau perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Berbasis Video Cara perhitungan lembar observasi yaitu sebagai berikut :

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah yang Observasi}}$$

Selisih skor + sekor tertinggi – skor terendah

$$\text{Kisaran nilai untuk tiap kriteria} = \frac{\text{Selisi Skor}}{\text{Jumlah Kriteria Penelitian}}$$

Untuk data observasi aktivitas dalam proses kegiatan belajar mengajar, skor tertinggi adalah 3 sedangkan jumlah butir observasi adalah 9 maka skor tertinggi adalah 27. Untuk penentuan interval tiap kriteria digunakan :

$$\text{Kisaran nilai untuk tiap kriteria} = \frac{\text{Selisi Skor}}{\text{Jumlah Kriteria Penelitian}}$$

$$\text{Kisaran nilai untuk tiap kriteria} = \frac{27-9}{3} = \frac{18}{3} = 6$$

$$\text{Kisaran nilai untuk tiap kriteria} = 6$$

Jadi kisaran nilai untuk tiap kriteria adalah 6, maka dapat dilihat pada table di bawah ini :

Tabel 3.3⁶⁸

Kriteria Penilaian Observasi Kegiatan Belajar Mengajar

No	Kriteria	Interpretasi penilaian
1	Baik	23-28
2	Cukup	16-22
3	Kurang	9-15

⁶⁸ Yensy, Nurul Astuty. "Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe examples non examples dengan menggunakan alat peraga untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII SMP N 1 Argamakmur." *Exacta* 10.1 (2012): 24-35.

2. Tes

Jenis tes yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah salah satu dari tes tertulis bentuk tes obyektif yaitu tes pilihan ganda yang telah diuji validitasnya untuk mengukur hasil belajar siswa. Pada penelitian ini tes dilakukan dua kali, yaitu pretest dan posttest.

a) *Pre test*

Pre test merupakan uji untuk menyamakan kedudukan masing-masing kelompok sebelum dilakukan perlakuan pada sampel penelitian. Pada penelitian ini yang digunakan sebagai nilai pre test yaitu hasil pre test siswa kelas IV sebelum diberikan perlakuan.

b) *Post test*

Post test merupakan uji akhir eksperimen atau tes akhir, yaitu tes yang dilaksanakan adalah setelah dilakukan perlakuan. Tujuan post test ini adalah untuk mendapatkan bukti pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot siswa kelas IV SD N 42 Lebong.

Dari paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini adalah data tentang hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPAS yang diambil dengan menggunakan *Pre test* dan *Post test*. Soal yang diberikan pada pretest dan posttest ialah soal yang sama, hal ini untuk menghindari perbedaan pengetahuan serta pemahaman siswa.

KISI-KISI SOAL INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Sekolah : SD N 42 Lebong

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas/Semester : IV (Empat)

Alokasi Waktu :60 Menit

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Materi	Indikator Pencapaian	Jenjang	Butir soal
Fotosintesis	Peserta didik mampu menganalisis makhluk hidup yang berfotosintesis	C4	1
Fotosintesis	Peserta didik mampu menyebutkan keperluan proses fotosintesis	C1	2
Fotosintesis	Peserta didik mampu menjelaskan bagian tumbuhan hasil fotosintesis	C2	3
Fotosintesis	Peserta didik mampu mengetahui hasil fotosintesis	C2	4
Fotosintesis	Peserta didik mampu menjelaskan kebutuhan dalam proses fotosintesis	C2	5
Fotosintesis	Peserta didik mampu mengklasifikasikan fungsi fotosintesis	C3	6
Fotosintesis	Peserta didik mampu mengidentifikasi produksi makanan dalam proses fotosintesis	C1	7
Fotosintesis	Peserta didik dapat menjelaskan proses fotosintesis sangat penting bagi manusia	C1	8
Fotosintesis	Peserta didik mampu menyebutkan contoh tumbuhan tidak memiliki klorofil	C1	9
Fotosintesis	Peserta didik mampu memperjelas peran penting dalam proses fotosintesis	C5	10

Fotosintesis	Peserta didik mampu menganalisis apabila tumbuhan punah	C4	11
Fotosintesis	Peserta didik mampu mengidentifikasi karbondioksida	C1	12
Fotosintesis	Peserta didik mampu menyebutkan tempat terjadinya fotosintesis	C1	13
Fotosintesis	Peserta didik mampu menjelaskan proses terjadinya fotosintesis	C1	14
Fotosintesis	Peserta didik mampu menyebutkan Bagian tumbuhan saat melakukan fotosintesis	C1	15
Fotosintesis	Peserta didik mampu memperjelas hasil proses fotosintesis	C5	16
Fotosintesis	Peserta didik dapat menganalisis bagian dari tumbuhan dan fungsinya	C4	17
Fotosintesis	Peserta didik mampu mengkategorikan hal yang tidak diperlukan pada saat proses fotosintesis	C2	18
Fotosintesis	Peserta didik mampu menyebutkan arti klorofil	C1	19
Fotosintesis	Peserta didik mampu menjelaskan manfaat adanya tumbuhan disekitar	C2	20
Fotosintesis	Peserta didik dapat menganalisis proses fotosintesis yaitu proses yang sangat penting	C4	21
Fotosintesis	Peserta didik dapat menjelaskan fungsi bagian batang dalam proses fotosintesis	C2	22
Fotosintesis	Peserta didik dapat menjelaskan jika semua tumbuhan hijau didunia punah	C2	23
Fotosintesis	Peserta didik dapat menjelaskan syarat penting fotosintesis	C2	24

Fotosintesis	Peserta didik dapat menganalisis komponen yang diperlukan tumbuhan untuk melakukan fotosintesis	C4	25
--------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------	----	----

Nama Materi	Penjelasan Mengenai proses Fotosintesis	Bahan-bahan yang diperlukan proses fotosintesis	Hasil dari proses fotosintesis	Fungsi bagian tumbuhan dalam proses fotosintesis	Manfaat tumbuhan melakukan fotosintesis
No Butir Soal	Butir soal 1, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 23,	Butir soal 2, 3, 18, 19, 24, 25	Butir soal 4, 12, 16	Butir soal 5, 6, 7, 15, 17, 22,	Butir soal 20, 21,

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan aturan untuk menumpulkan bukti seperti warisan tertulis arsip bukti sekolah, tulisan-tulisan, dan lain-lain yang bersangkutan dengan permasalahan penelitian.⁶⁹ Metode dokumentasi digunakan untuk pengambilan nilai peserta didik kelas IV sebagai data awal penelitian. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui keadaan sekolah, peserta didik dan lainnya untuk mendukung penelitian.

⁶⁹ Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : ALFABETA.

F. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti instrumen atau alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data tersebut valid dan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.⁷⁰

Pengujian validasi menggunakan korelasi produk momen, apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka butir pernyataan dapat dikatakan valid.

Adapun rumusnya yaitu :

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

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara X dan Y

N : Banyaknya subyek

$\sum XY$: Jumlah hasil kali skor X dengan skor Y

$\sum X$: Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$: Jumlah seluruh skor Y

$\sum X^2$: Jumlah X^2

$\sum Y^2$: Jumlah Y^2

Untuk mengetahui instrument yang digunakan valid atau tidak maka dilakukan uji validitas. Berdasarkan korelasi product moment jika $r_{hitung} \geq r_{tsbel}$ maka butir pernyataan dapat dikatakan valid. Dalam memberikan interpretasi terhadap r product moment digunakan r_{tabel}

⁷⁰ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D, h. 129

dengan 30 responden dan memiliki taraf signifikansi 5 % sebesar 0,361 berikut ini perhitungan uji validitas soal.

Ringkasan Data Analisis Validitas Isi Butir Soal

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Valid	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25	25
2	Tidak Valid	-	-
Jumlah		25	25

a. Validitas isi

Validitas isi lebih menitikberatkan kepada validasi rasional atau logis sementara validasi yang lainnya ke validasi empiris.⁷¹

Sebelum melakukan penelitian, peneliti menggunakan soal *pretest* dan *posttest* untuk melakukan uji coba pada kelas IV SDN 1 Rejang Lebong yang berjumlah 30 siswa. Setelah dilakukan uji coba soal yang berjumlah 30 soal. Ada 25 soal yang dinyatakan Valid dan ada 5 soal yang dinyatakan tidak valid. Sehingga pada kelas eksperimen dan kelas kontrol soal yang digunakan untuk penelitian berjumlah 25 soal.

Table 3.4 Hasil Uji Validitas Soal

No	R _{tabel}	R _{hitung}	Keterangan
1	0,361	0,602	Valid
2	0,361	0,267	Tidak Valid
3	0,361	0,592	Valid
4	0,361	0,375	Valid
5	0,361	0,201	Tidak Valid
6	0,361	0,416	Valid

⁷¹ Helli Ihsan, "Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep dan Panduan Panilaiannya," *PEDAGOGIA Jurnal Ilmu Pendidikan* 13, no.2 (2016).h.266.

7	0,361	0,435	Valid
8	0,361	0,433	Valid
9	0,361	0,420	Valid
10	0,361	0,438	Valid
11	0,361	0,398	Valid
12	0,361	0,591	Valid
13	0,361	0,584	Valid
14	0,361	0,423	Valid
15	0,361	0,394	Valid
16	0,361	0,247	Tidak Valid
17	0,361	0,632	Valid
18	0,361	0,112	Tidak Valid
19	0,361	0,696	Valid
20	0,361	0,540	Valid
21	0,361	0,397	Valid
22	0,361	0,511	Valid
23	0,361	0,416	Valid
24	0,361	0,399	Valid
25	0,361	0,161	Tidak Valid
26	0,361	0,372	Valid
27	0,361	0,439	Valid
28	0,361	0,399	Valid
29	0,361	0,393	Valid
30	0,361	0,471	Valid

Sumber : hasil SPSS 26 yang diolah

Berdasarkan table diatas, diketahui bahwa dari butir soal Nomor 2,5,16,18 dan 25 menyatakan bahwa $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka dapat disimpulkan jika 5 butir soal tersebut tidak valid. Sedangkan soal nomor 1, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28 dan 30 menyatakan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan jika 25 soal tersebut valid.

b. Validitas Konstruk

Validitas konstruk merupakan validitas yang berhubungan dengan objek yang akan diteliti, diamati dan diukur. Peneliti beralih kepada Ahli/Validator yaitu Bapak **H.M. Taufik Amrillah, M. Pd.** Validator bertugas untuk menilai dan memberi masukan terhadap instrumen yang telah dibuat dengan menggunakan lembar validasi yang telah disediakan. Validator dalam penelitian ini yaitu:

No	Nama Dosen	Keterangan
1	H.M. Taufik Amrillah, M.Pd	Validator

2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama dan tidak memunculkan perbedaan yang berarti.⁷² Reliabilitas dapat dihitung dengan menggunakan rumus KR 20 Rumus tersebut adalah sebagai berikut.⁷³

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

K = banyaknya butir soal atau butir pertanyaan

⁷² Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D, h. 129.

⁷³ Nurrachman, Latifa. "Perbedaan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi antara Siswa yang Menggunakan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) dan Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) pada Konsep Fungsi." (2015).

V_t = varians total

P = proporsi subjek yang menjawab betul pada sesuatu butir (proporsi subjek yang mendapat skor 1)

q = proporsi subjek yang mendapat skor 0 ($q = 1-p$)

Untuk melihat pedoman kriteria reliabilitas dapat kita lihat pada table dibawah ini :

Kriteria reliabilitas⁷⁴

Koefisien reliabilitas (r_{11})	Kriteria
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi

Setelah dilakukan uji validasi pada butir soal, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas.

Table 3.5 Hasil Hitung Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.859	25

Berdasarkan table diperoleh nilai $\text{Alpa} = 0,859 > 0,60$ maka dapat disimpulkan bahwa butir soal tersebut reliabel.

⁷⁴ Jihad, Asep. *Evaluasi pembelajaran*. Multi Pressindo, 2008

Berdasarkan pengujian validitas dan reliabilitas pada butir soal pretest-posttest diatas, maka dapat disimpulkan bahwa butir soal tersebut valid dan reliabel sehingga instrument tersebut layak digunakan untuk penelitian.

3. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{B}{Js}$$

Keterangan:

P : Indeks/ taraf kesukaran tiap soal

B : Banyaknya siswa yang menjawab benar

Js : jumlah seluruh peserta yang ikut tes

Kriteria yang digunakan adalah makin kecil indeks yang diperoleh, makin sulit soal tersebut. Sebaliknya makin besar indeks yang diperoleh makin mudah soal tersebut. Kriteria indeks kesukaran soal adalah sebagai berikut:

Kriteria Tingkat Kesukaran

Nilai P	Kategori
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

Uji Kesukaran soal dilakukan guna untuk mengetahui tingkat kesukarannya. Adapun hasil uji tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada table:

Table 3.6
Uji Tingkat Kesukaran Soal

No	Angka indeks kesukaran item	Interpretasi
1	0,77	Mudah
2	0,67	Sedang
3	0,30	Sukar
4	0,83	Mudah
5	0,53	Sedang
6	0,30	Sukar
7	0,80	Mudah
8	0,87	Mudah
9	0,67	Sedang
10	0,67	Sedang
11	0,57	Sedang
12	0,43	Sedang
13	0,70	Sedang
14	0,83	Mudah
15	0,83	Mudah
16	0,83	Mudah
17	0,43	Sedang
18	0,70	Sedang

19	0,80	Mudah
20	0,53	Sedang
21	0,57	Sedang
22	0,63	Sedang
23	0,57	Sedang
24	0,73	Mudah
25	0,57	Sedang

Sumber : hasil SPSS 26 yang diolah

Berdasarkan hasil perhitungan tingkat kesukaran terhadap 25 soal pilihan ganda yang valid menunjukkan 9 butir soal yang termasuk ke dalam tingkat kesukaran mudah ($TK > 0,71$) yaitu soal nomor 1, 4, 7, 8, 14, 15, 16, 19 dan 24. Terdapat 14 butir soal yang termasuk ke dalam tingkat kesukaran sedang ($TK \leq 0,70$) yaitu soal nomor 2, 5, 9, 10, 11, 12, 13, 17, 18, 20, 21, 22, 23 dan 25. Dan terdapat 2 soal yang termasuk ke dalam tingkat sukar ($TK < 30$) yaitu soal 3 dan 6. Dapat di simpulkan bahwa dari hasil uji tingkat kesukaran, soal-soal tersebut memiliki tingkat kesukaran yang berbeda-beda yaitu mudah, sedang dan sukar.

4. Daya Pembeda

Daya pembeda digunakan untuk mengetahui kemampuan butir dalam membedakan kelompok peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah.

Perhitungan daya pembeda dilakukan dengan menggunakan Anates V4. Daya pembeda tiap butir-butir soal ditentukan dengan rumus:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

D : daya pembeda soal

J : Jumlah peserta tes

J_A : banyaknya peserta kelompok atas

J_B : banyaknya peserta kelompok bawah

B_A : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

B_B : banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

P_A : proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (ingat, P sebagai indeks kesukaran

P_B : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Daya pembeda dari perhitungan diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel Kriteria Daya Pembeda

Nilai Daya Beda	Interpretasi
0,04 atau lebih	Sangat baik
0,30-0,39	Baik
0,20-0,29	Cukup Baik
0,19 ke bawah	Jelek

Adapun hasil perhitungan daya pembeda soal sebagai berikut:

Table 3.7 Uji Daya Beda Soal

No	No Soal	Rhitung	Keterangan
1	1	0,423	Sangat Baik
2	2	0,483	Sangat Baik
3	3	0,225	Cukup Baik
4	4	0,496	Sangat Baik
5	5	0,401	Sangat Baik
6	6	0,239	Cukup baik
7	7	0,454	Sangat Baik
8	8	0,475	Sangat Baik
9	9	0,411	Sangat Baik
10	10	0,497	Sangat Baik
11	11	0,526	Sangat Baik
12	12	0,304	Baik
13	13	0,470	Sangat Baik
14	14	0,554	Sangat Baik
15	15	0,550	Sangat Baik
16	16	0,496	Sangat Baik
17	17	0,398	Baik
18	18	0,515	Sangat Baik
19	19	0,355	Baik
20	20	0,294	Cukup Baik
21	21	0,348	Baik
22	22	0,332	Baik
23	23	0,362	Baik
24	24	0,370	Baik
25	25	0,457	Sangat Baik

Berdasarkan perhitungan daya pembeda butir soal terdapat 4 soal yang tergolong cukup baik yang terdapat pada rentang (0,20 – 0,29) yaitu soal nomor 3, 6 dan 20. Kemudian terdapat 7 butir soal yang tergolong baik (0,30-0,39) yaitu soal nomor 12, 17, 19, 21, 22, 23, dan 24. Kemudian terdapat 15 butir soal yang tergolong sangat baik (0,40 atau lebih) yaitu soal nomor 1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 18, dan 25. Soal-soal tersebut merupakan soal yang tergolong valid dan masing-masing memiliki daya pembeda cukup dan baik, tidak ada yang masuk ke dalam kategori jelek, sehingga dapat di simpulkan bahwa soal dapat digunakan sebagai instrument untuk mengukur kemampuan peserta didik.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan statistic inferensial. Menurut Sugiyono, statistic inferensial digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.⁷⁵ Pengambilan kesimpulan dari teknik ini bersifat peluang baik peluang kesalahan ataupun kebenaran. Jenis statistik inferensial yang dipakai yaitu statistik parametris, karena digunakan untuk menganalisis data interval yang dihasilkan dari angket siswa dengan indikator minat belajar. Lalu data yang diperoleh tersebut diuji menggunakan korelasi produk moment untuk mengetahui hubungan variabel independen yaitu

⁷⁵ Sugiyono, metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dan R&D, (Bandung: alfabeta.2014), h. 148

media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan Aplikasi Inshot dan minat belajar siswa sebagai variabel dependennya yang perhitungannya dilakukan menggunakan aplikasi SPSS. Pengujian ini dilakukan dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

1. Uji Normalitas

Uji normalistik ini digunakan untuk mengetahui kenormalan data. Rumus yang digunakan dalam uji normalistik adalah kecocokan chi-kuadrat yaitu sebagai berikut :

$$x^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

x^2 = chi-kuadrat

f_o = Frekuensi dari hasil observasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Setelah harga x^2 hitung dapat, maka selanjutnya dibandingkan dengan harga x^2 tabel. Jika harga x^2 hitung < x^2 tabel, maka distribusi data dinyatakan normal, untuk taraf signifikansi 5% ($\alpha=0,05$) dan derajat kebebasan ($dk = n-1$), dimana n adalah banyaknya kelas interval. Jika harga x^2 hitung > x^2 tabel, maka distribusi data dinyatakan tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Pengujian tersebut dilakukan karena peneliti akan menggeneralisasikan akhir penelitian atau hipotesis yang dicapai pada sampel terhadap populasi. Dalam artian bahwa apabila data yang diperoleh homogeny maka kelompok-kelompok sampel berasal dari populasi yang sama. Pengujian ini juga dilakukan untuk mengetahui uji *t-test* komparatif yang akan digunakan. Rumus yang akan digunakan *separated varians* atau *polled varians*. Untuk pengujian homogenitas data tes pemahaman konsep digunakan uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}^{76}}{\text{Varian terkecil}}$$

Kriteria pengujian ada $F_{hitung} < F_{Tabel}$ jika pada taraf nyata dengan F_{Tabel} didapat dari distribusi F dengan derajat kebebasan masing-masing sesuai dengan *dk* pembilang dengan *dk* penyebut pada taraf $\alpha = 0,05$.

3. Uji Hipotesis (Uji-t)

Data yang telah terkumpul diuji agar hasil analisis yang diperoleh lebih ilmiah dengan melakukan uji t. Rumus Uji sebagai berikut:⁷⁷

⁷⁶ Arikunto, Suharsimi. "Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik." (2013).

⁷⁷ Arifin, Zainal. *Evaluasi pembelajaran*. Vol. 118. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\frac{\sqrt{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}$$

Keterangan:

t = Angka atau koefisien derajat perbedaan Mean kedua kelompok

\bar{X}_1 = Nilai rata-rata kelompok perlakuan pembelajaran berbasis masalah

\bar{X}_2 = Nilai rata-rata kelompok perlakuan Konvensional

S_1^2 = Varian kelompok perlakuan pembelajaran berbasis masalah

S_2^2 = Varian kelompok perlakuan Konvensional

n_1 = Jumlah peserta didik kelompok pembelajaran berbasis masalah

n_2 = Jumlah peserta didik kelompok Konvensional

H. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$, maka H_0 diterima, H_a ditolak

H_a : $\mu_1 \neq \mu_2$, maka H_a diterima, H_0 ditolak

Dengan :

H_0 : Hipotesis nol, tidak terdapat pengaruh media pembelajaran Video terhadap hasil belajar peserta didik.

H_a : Hipotesis alternatif, terdapat pengaruh media pembelajaran Video terhadap hasil belajar peserta didik.

μ_1 : Nilai rata-rata kelompok eksperimen

μ_2 : Nilai rata-rata kelompok kontrol

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Identitas Sekolah

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| Nama sekolah | : SD N 42 Lebong |
| Alamat | : Jl. Pangeran Zainal Abidin, Amen |
| Kecamatan | : Amen |
| Kabupaten | : Lebong |
| No. Telp | : - |
| a. Nama Yayasan (Negeri) | : SD N 42 Lebong |
| b. Alamat Yayasan & No.telp | : Jl. Pangeran Zainal Abidin, Amen,
Kec. Amen, Kabupaten Lebong,Bengkulu |
| c. NSS/NSM/ND/NPSN | : 10701974 |
| d. Jenjang Akreditasi | : B |
| e. Tahun didirikan | : 1975 |
| f. Tahun beroperasi | : 1994 |
| g. Status bangunan milik | : Pemerintah Pusat |
| h. Pengawasan | : Diknas |

2. Letak Geografis Sekolah

SD Negeri 42 Lebong yang terletak di Jalan Pangeran Zainal Abidin, Amen, Kec. Amen, Kabupaten Lebong, merupakan salah satu Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Amen dan bernaung di

bawah pendidikan nasional (DIKNAS). Sekolah ini didirikan diatas tanah yang berukuran 3,720 M².

3. Sejarah Singkat SDN 42 Lebong

Di Jalan Pangeran Zainal Abidin, Amen, Kec. Amen, Kabupaten Lebong, berdiri sebuah Sekolah Dasar pada tahun 1994. Pada awalnya sekolah ini bernama SD 06 Lebong , pada saat itu yang menjabat sebagai kepala sekolah adalah Bapak Imron A.Ma.Pd Beliau merupakan kepala sekolah yang pertama kali sejak sekolah tersebut didirikan. Beliau menjabat 6 Tahun lamanya yaitu dari tahun 1994 sampai tahun 2000.

Pada tahun 2013, sekolah tersebut berganti nama menjadi SD Negeri 01 Lebong. Pada saat itu yang menjabat menjadi kepala sekolah adalah ibu Faiza Merlinda, S.Pd. Pada tahun 2019 hingga sekarang, Sekolah tersebut berganti menjadi SD Negeri 42 Lebong Pada saat itu yang menjabat menjadi kepala sekolah adalah ibu Ariati S.Pd.

Berikut ini nama-nama kepala sekolah di SDN 42 Lebong dari Tahun 1994- Sekarang.

Nama-Nama Kepemimpinan SDN 42 Lebong

Dari Tahun 1994 – Sekarang

No	Nama Kepala Sekolah	Tahun Jabatan
1	Imron A. Ma. Pd	1994-2000
2	H. Bahirin A. Ma. Pd	2000-2005
3	Faiza Merlinda, S. Pd	2005-2010
4	Noor Sahid, S.Pd	2010-2013
5	Faiza Merlinda, S.Pd	2013-2018
6	Ariati, S. Pd. SD	2019-Sekarang

Sumber : Dokumentasi SDN 42 Lebong

4. Visi dan Misi SDN 42 Lebong

Visi:

Membentuk Siswa/Siswi Beriman, Berakhlak Mulia, Cerdas dan Terampil

Misi:

- 1) Mewujudkan siswa siswi menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang Maha Esa
- 2) Membentuk siswa siswi yang memiliki etika dan Berbudi Pekerti luhur
- 3) Menerapkan pembelajaran dengan multi Diktatik dan Methodik
- 4) Menumbuhkan semangat dan minat belajar dengan menggunakan berbagai media pembelajaran

- 5) Berprestasi di bidang Agamis, Akademis, Seni Budaya, dan Olahraga
- 6) Menumbuh Kembangkan rasa kecintaan dan Rasa memiliki terhadap kebudayaan daerah maupun kebudayaan nasional.

5. Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Data Guru SDN 42 lebong

NAMA	JENIS KELAMIN
Ariati, S.Pd. SD	P
Suliawati, S.Pd	P
Endang Gustati, S.Pd	P
Novi Anggraini, S.Pd	P
Rizka Alfianty, S.Pd	P
Sri Hartati Linsi, S.Pd	P
Sona Vorawita, S.Pd	P
Lochy Ocvyta Sari, S.Pd.I	P
Rika Tresia, S.Pd	P
Feny Rahmadani, S.Pd	P

6. Keadaan Jumlah Siswa

Jumlah Siswa SDN 42 Lebong

No	Kelas	Rombel	Jumlah Siswa		Jumlah
			L	P	
1	I	1	13	10	23
2	II	2	14	11	25
3	III	2	18	16	36
4	IV	2	20	20	40
5	V	1	8	12	20
6	VI	1	10	14	24
Jumlah		9	83	83	166

Sumber : Dokumentasi SDN 42 Lebong

B. Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilakukan maka diperoleh gambaran data tentang “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video menggunakan Aplikasi Inshot Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa kelas IV SDN 42 Lebong” sebagai berikut:

1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Hasil *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi = 76 dan nilai terendah = 48 dengan jumlah siswa 20 orang. Sedangkan hasil *posttest* diperoleh nilai tertinggi = 92 dan nilai terendah = 60 dari nilai maksimum 100 dengan jumlah siswa 20 orang, sehingga terdapat 17 siswa yang tuntas KKM (≥ 70), Berikut ini adalah hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen:

Tabel. 4.1

No	<i>Pretes Eksperimen</i>	<i>Posttes Eksperimen</i>
1	72	88
2	76	92
3	52	92
4	60	80
5	48	68
6	64	84
7	60	80
8	60	80
9	60	88
10	52	68
11	72	80
12	64	80
13	60	76
14	64	80
15	60	92
16	48	60
17	72	84
18	64	80
19	48	72
20	72	76
Total	61,4	80

2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* kelas Kontrol

Hasil *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi = 76 dan nilai terendah 52 dengan jumlah siswa 20 orang. Sedangkan hasil *posttest* diperoleh nilai tertinggi = 80 dan nilai terendah = 60 dari nilai maksimum 100 dengan jumlah siswa 20, sehingga hanya 12 siswa yang tuntas KKM (≥ 70) Berikut ini adalah hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol:

Tabel. 4.2

No	<i>Pretes Kontrol</i>	<i>Posttes Kontrol</i>
1	76	80
2	52	68
3	72	76
4	72	80
5	64	72
6	60	76
7	52	60
8	68	72
9	64	72
10	72	76
11	56	60
12	64	72
13	68	72
14	60	68
15	56	60
16	72	76
17	60	64
18	60	64
19	72	76
20	64	68
Total	64,2	70,6

Berdasarkan data tersebut dapat dilihat terdapat peningkatan hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan pembelajaran Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan menggunakan Aplikasi Inshot mengalami peningkatan sebesar 17 orang siswa yang tuntas KKM (≥ 70), sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional siswa yang tuntas KKM (≥ 70), hanya 12 orang. Maka dari itu ada peningkatan hasil belajar dalam menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan menggunakan Aplikasi Inshot.

3. Analisis Data

a. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk memastikan apakah data penelitian yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Hasil belajar kelas control dan kelas eksperimen menjadi uji normalitas dalam penelitian ini. Hasil pretest dan posttest merupakan data yang digunakan untuk mengambil keputusan. Karena penelitian ini memiliki sampel kurang dari 50, maka digunakan uji *Shapiro Wilk* untuk pengujian.

Dengan ketentuan sebagai berikut, uji *Shapiro Wilk* menggunakan taraf signifikan 5% atau 0,05. Distribusi normal jika signifikan $> 0,05$, sedangkan distribusi tidak normal jika signifikan $< 0,05$. Dalam hal ini, SPSS Versi 26 digunakan untuk pengujian normalitas. Hasil uji normalitas bisa dilihat pada table di bawah:

Tabel 4.3

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statisti c	Df	Sig.	Statisti c	Df	Sig.
Hasil Belajar	Pre Test Eksperimen	.186	20	.069	.917	20	.087
	Post Test eksperimen	.200	20	.035	.933	20	.179
	Pre Test Kontrol	.162	20	.180	.937	20	.210
	Post Test Kontrol	.187	20	.066	.916	20	.085
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan hasil uji normalitas table 4.3, di atas yang dilihat data table *Shapiro wilk*, diketahui signifikannya $> 0,05$. Begitu pula nilai signifikan kelas kontrol dari *Pretest-Posttest*, nilai signifikannya $> 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data *Pretest* dan *posttest* kedua kelompok berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas varians adalah untuk memastikan apakah sampel yang diambil dari populasi yang sama memiliki varian yang seragam atau tidak. Signifikan dari hasil posttest untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen akan di periksa. Ketentuan program SPSS versi 26 digunakan untuk uji homogenitas dalam penelitian ini.

Jika nilai sig $< 0,05$ maka hipotesis yang menyatakan bahwa varian kelas kontrol dan kelas eksperimen ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa hasil posttest kelas eksperimen dan kelas control memiliki varian yang tidak homogen. Hasil uji normalitas bisa dilihat pada table di bawah:

Table: 4.4

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.225	1	38	.638
	Based on Median	.391	1	38	.536
	Based on Median and with adjusted df	.391	1	33.857	.536
	Based on trimmed mean	.336	1	38	.566

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas yang ditunjukkan pada tabel 4.4, maka selanjutnya nilai Sig. dibandingkan dengan 0,05. Dengan dasar pengambilan keputusan nilai Sig.. sebesar $0,638 > 0,05$ sehingga data yang diujikan homogen.

c. Uji Hipotesis

- 1) Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video dengan Menggunakan Aplikasi Inshot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SDN 42 Lebong.

Untuk mengetahui pelaksanaan Media Pembelajaran Berbasis Video dengan Menggunakan Aplikasi *Inshot* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 42 Lebong, maka dilakukan observer terhadap pembelajaran pada 2 kali pertemuan dilakukan oleh 2 orang observer yaitu guru kelas IV SDN Lebong Ibu Endang Gustati, S.Pd, dan mahasiswa IAIN Curup Mesis dengan mengisi lembar observasi guru dan lembar observasi siswa.

- a) Hasil lembar observasi aktivitas guru dan siswa pada pertemuan 1, dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 1

No	Aspek Yang Diamati	Point Penilaian Observer	
		P1	P2
1	Guru memberikan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari	2	2
2	Guru memberikan apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa	2	3
3	Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok	3	2
4	Guru memberikan materi kepada siswa untuk dipelajari Bersama	2	2
5	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa dengan menggunakan turnamen belajar	2	3
6	Guru memberikan skor setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat di turnamen pembelajaran.	3	2
7	Guru melakukan ronde kedua untuk turnamen belajar.	3	3
8	Guru memintak siswa untuk memberikan kesimpulan	2	2
9	Guru menyempurnakan kesimpulan siswa.	3	2
	Jumlah	22	20
	Rata-rata	21	
	Kriteria	Cukup	

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai observasi aktivitas guru pada pertemuan 1 menurut observer 1 sebesar 22 dan menurut observer 2 sebesar 20. Dan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 21 Hal ini menunjukkan aktivitas guru dalam Media Pembelajaran video menggunakan Aplikasi *Inshot* adalah cukup.

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 1

No	Aspek Yang Diamati	Point Penilaian Observer	
		P1	P2
1	Siswa mendengarkan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari.	2	2
2	Siswa menanggapi apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa.	1	2
3	Siswa mendapatkan materi untuk dipelajari bersama.	2	3
4	Siswa membentuk beberapa kelompok.	3	3
5	Siswa mendapatkan pertanyaan dari guru dengan menggunakan turnamen belajar.	2	3
6	Siswa menghitung jumlah skor mereka setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat di turnamen pembelajaran.	3	2
7	Siswa melakukan ronde kedua untuk turnamen belajar.	3	3
8	Siswa memberikan kesimpulan	1	1
9	Siswa mendapatkan penyempurnakan kesimpulan dari guru.	2	2
	Jumlah	19	21
	Rata-rata	20	
	Kriteria	Cukup	

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai observasi aktivitas siswa pada pertemuan 1 menurut observer 1 sebesar 19 dan menurut observer 2 sebesar 21 dan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 20 hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa Menggunkan

Media Pembelajaran video menggunakan Aplikasi *Inshot* adalah cukup

- b) Hasil lembar observasi aktivitas guru dan siswa pada pertemuan 2, dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 2

No	Aspek Yang Diamati	Point Penilaian Observer	
		P1	P2
1	Guru memberikan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari	2	2
2	Guru memberikan apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa	3	2
3	Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok	3	3
4	Guru memberikan materi kepada siswa untuk dipelajari Bersama	3	2
5	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa dengan menggunakan turnamen belajar	3	3
6	Guru memberikan skor setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat di turnamen pembelajaran.	3	3
7	Guru melakukan ronde kedua untuk turnamen belajar.	3	3
8	Guru memintak siswa untuk memberikan kesimpulan	2	2
9	Guru menyempurnakan kesimpulan siswa.	2	2

	Jumlah	24	22
	Rata-rata	23	
	Kriteria	Baik	

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai observasi aktivitas guru pada pertemuan 2 menurut observer 1 sebesar 24 dan menurut observer 2 sebesar 22 Dan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 23. Hal ini menunjukkan aktivitas guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran video menggunakan Aplikasi *Inshot* adalah baik.

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 2

No	Aspek Yang Diamati	Point Penilaian Observer	
		P1	P2
1	Siswa mendengarkan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari.	2	2
2	Siswa menanggapi apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa.	2	2
3	Siswa mendapatkan materi untuk dipelajari bersama.	3	3
4	Siswa membentuk beberapa kelompok.	2	3
5	Siswa mendapatkan pertanyaan dari guru dengan menggunakan turnamen belajar.	3	3
6	Siswa menghitung jumlah skor mereka setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat di turnamen pembelajaran.	3	3

7	Siswa melakukan ronde kedua untuk turnamen belajar.	3	3
8	Siswa memberikan kesimpulan	1	2
9	Siswa mendapatkan penyempurnakan kesimpulan dari guru.	2	2
	Jumlah	21	23
	Rata-rata	22	
	Kriteria	Baik	

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai observasi aktivitas siswa pada pertemuan 2 menurut observer 1 sebesar 21 dan menurut observer 2 sebesar 23 dan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 22 hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam Menggunakan Media Pembelajaran video menggunakan Aplikasi *Inshot* adalah baik.

2) Hasil Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, selanjutnya adalah uji hipotesis dengan melakukan uji t-test. Uji t-test digunakan untuk mengetahui pengaruh Media Media Pembelajaran video menggunakan Aplikasi *Inshot* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 42 Lebong. Uji ini dilakukan dengan bantuan SPSS Versi 26, yaitu *Uji-t Independent sample test*.

Table 4.5
Hasil Uji t Hipotesis *Pretest*

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	.384	.539	-1.116	38	.271	-2.800	2.509	-7.879	2.279
	Equal variances not assumed			-1.116	36.748	.272	-2.800	2.509	-7.885	2.285

Berdasarkan table 4.5 hasil uji t hipotesis nilai pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh nilai signifikansinya adalah $0,539 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa $H_a : \mu_1 \neq \mu_2$, maka H_a diterima, H_0 ditolak, yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi inshot dengan kelas kontrol menggunakan metode konvensional.

Table 4.6
Hasil Uji t Hipotesis *Posttest*
Group Statistic

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil_belajar	PostTest Eksperimen	20	80.00	8.510	1.903
	PostTest Kontrol	20	70.60	6.394	1.430

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	.225	.638	3.949	38	.000	9.400	2.380	4.582	14.218
	Equal variances not assumed			3.949	35.268	.000	9.400	2.380	4.569	14.231

Berdasarkan output Independent sampel test, diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat di simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*, yang artinya ada pengaruh media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi Inshot terhadap Hasil belajar siswa kelas IV SDN 42 Lebong.

C. Pembahasan

Berdasarkan penelitian didapatkan hasil bahwa ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan hasil belajar siswa kelas kontrol didapatkan hasil *pretest* kelas kontrol nilai rata-rata 64,2, sedangkan hasil *pretest* kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata 61,4. Kemudian dari hasil *posttest* kelas kontrol didapatkan nilai rata-rata 70,6 sedangkan untuk kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata 80.

Berdasarkan penemuan peneliti aktifitas dan hasil siswa disebabkan oleh beberapa faktor pendukung baik faktor internal maupun faktor eksternal antara lain yaitu, *pertama*, faktor kesehatan para siswa pada saat melakukan pembelajaran. Dari hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung, para siswa dalam keadaan sehat sehingga menjadi lebih bersemangat untuk belajar. *Kedua*, faktor kebiasaan para siswa menunjukkan adanya perubahan dengan menerima proses pembelajaran yang berlangsung. *Ketiga*, faktor motivasi para siswa yang menunjukkan dengan adanya semangat siswa dalam melakukan pembelajaran. *Keempat*, faktor sikap siswa juga mempengaruhi proses pembelajaran yang berlangsung. *Kelima*, faktor sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah yang mendukung terjadinya peningkatan aktifitas belajar siswa seperti tersediannya pojok baca di dalam ruang kelas yang memberikan berbagai manfaat bagi para siswa seperti memudahkan para siswa dalam memperoleh

sumber materi, mempermudah para siswa dalam melakukan diskusi kelompok dan pertandingan. Kemudian adanya infokus yang menjadi pendukung bagi pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Hal ini sesuai penelitian lain oleh Puput Mariati pada tahun 2021, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Berbantuan Inshot Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2020/2021”.⁷⁸ Berdasarkan output independen sampel t-test, diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat di simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini juga didukung oleh nilai mean kelas eksperimen sebesar 77,50 lebih besar dari padamean kelas kontrol sebesar 69,80 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah peneliti lakukan, penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ari Hastuti dan Yudi Budianti, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas II SD N Bantargebang II Kota Bekasi”⁷⁹ *teknik analisis yang digunakan adalah dengan menggunakan uji t taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian data yang diperoleh menunjukkan thitung = 6,23 > ttabel*

⁷⁸ Puput Mariati, “Pengaruh Penggunaan Media Video Berbantuan Inshot Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara pada Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2020/2021”,

⁷⁹ Ari Hastuti dan Yudi Budianti, judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas II SD N Bantargebang II”

= 1,690 artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa media audio visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas II Sekolah Dasar Sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa akan mengalami peningkatan.

Dari kedua penelitian terdahulu diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video menggunakan Aplikasi Inshot dalam kegiatan proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran seperti pelajaran IPAS sebagainya. Dan penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video ini dapat diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan, dari sekolah dasar (SD/MI), menengah (SMP), maupun sampai perguruan tinggi.

Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Daryanto ia mengatakan bahwa siswa dapat menyerap dan mengingat materi dengan optimal, karena daya serap dan daya ingat siswa akan meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan, dalam hal ini penggunaan media video. Apabila daya serap dan daya ingat meningkat maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa.⁸⁰

Pengaruh dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video ini dapat meningkatkan antusias, motivasi, keaktifan, dan rasa semangat siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media video dapat meningkatkan hasil belajar. Bukan hanya membuat proses

⁸⁰ Daryanto, "Media Pembelajaran", (Yogyakarta: Gava Media, 2010), h. 87

pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu anak menyerap materi pembelajaran lebih mendalam dan utuh.

Berdasarkan hasil penelitian dapat membuktikan bahwa terdapat pengaruh media Video Menggunakan Aplikasi Inshot terhadap hasil belajar siswa telah diperoleh dari uji Independent Sample Test. Dalam hal ini dapat diketahui nilai sig (*2tailed*) lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak sedangkan H_a diterima, seperti yang terlihat pada kriteria uji t, dimana nilai sig (*2tailed*). Hasil tersebut telah dibuktikan pada hasil yang diperoleh berdasarkan ketentuan yang berlaku. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 42 Lebong.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data dan analisis yang dipaparkan pada bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa berdasarkan:

1. Hasil perbedaan rata-rata pretest test kemampuan awal siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak ada perbedaan jadi kemampuan awalnya sama antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sehingga bisa dilanjutkan dengan perlakuan
2. Hasil uji hipotesis atau uji-t di dapatkan bahwa diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat di simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara Media Pembelajaran Berbasis Video dengan menggunakan Aplikasi Inshot terhadap hasil belajar IPAS Materi Bab 1 “Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi Topik B Fotosintesis (Proses Paling Penting di Bumi)” kelas IV SDN 42 Lebong.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video dengan menggunakan Aplikasi Inshot Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa kelas IV SDN 42 Lebong, ada beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti, yakni:

1. Bagi pendidik atau guru, di harapkan penelitian ini dapat mengembangkan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

2. Bagi peserta didik, hendaknya mempunyai pengetahuan yang tinggi saat belajar agar dapat lebih aktif dan mendapatkan hasil belajar yang lebih maksimal.
3. Untuk peneliti, di harapkan dapat menerapkan media pembelajaran berbasis video pada pokok bahasan yang lain supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnin, Arif Rizki. "Pengembangan Video Stop-Motion Sebagai Media Pembelajaran Peserta Didik SMA/MA Kelas X Pada Materi Pokok Ikatan Kimia," 2016.
- Aesthetika, Nur Maghfirah, Poppy Febriana, Evie Destiana, and Alfaro Mohammad Recoba. "Tutorial Penggunaan Aplikasi Edit Video InShot." *Umsida Press*, 2021
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Vol. 8. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Arikunto, Suharsimi. "2010 Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik." *Jakarta: Rhineka Cipta*, 2006.
- Asep, Jihad. "Abdul Haris." *Evaluasi Pembelajaran, Yogyakarta: Multi Pressindo*, 2008.
- Daryanto, "*Media Pembelajaran*". Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera. (2012).
- Daryanto, "*Media Pembelajaran*", (Yogyakarta: Gava Media, 2010),
- Dimiyati, Mudjiono. "Belajar Dan Pembelajaran." *Jakarta: Rineka Cipta*, 2006.
- DJamarah, Syaiful Bahri, and Aswan Zain. "Strategi Belajar Mengajar," 2010.
- Hamalik, Oemar. "Proses Belajar Mengajar," 2006.
- Handayani, Sri. "Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 01 Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat," 2019.
- Haris, Abdul, and Asep Jihad. "Evaluasi Pembelajaran: Yogyakarta: Multi Pressindo." *Achmad Rifa'I Dan Chatarina Tri Anni. 2009, Psikol*, 2013.
- Hasanudin, Cahyo. "Media Pembelajaran: Kajian Teoritis Dan Kemanfaatan." *Yogyakarta: Deepublish Publisher*, 2017.
- Ihsan, Helli. "Validitas Isi Alat Ukur Penelitian: Konsep Dan Panduan Penilaiannya." *Pedagogia* 13, no. 3 (2015)
- Kuntarto, Eko, and Muhammad Sholeh. "Pelatihan Membuat Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Inshot Bagi Guru Sdn 111/I Muara Bulian." *Aptekmas Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 5, no. 4 (2022)
- Kurniawan, AD. "Metode Inkuiri Terbimbing Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Biologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Kreativitas Siswa SMP." *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 2, no. 1 (2013).

- Kurniawati, A, Wan Isnaeni, and NR Dewi. "Implementasi Metode Penugasan Analisis Video Pada Materi Perkembangan Kognitif, Sosial, Dan Moral." *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 2, no. 2 (2013).
- Martono, Nanang. *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder (Sampel Halaman Gratis)*. RajaGrafindo Persada, 2010.
- Novri Yanti, —Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Padang Tahun Pelajaran 2011/2012,
- Nurrachman, Latifa. "Perbedaan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Antara Siswa Yang Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Dan Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Pada Konsep Fungi,," 2015.
- Puput, Mariati. "Pengaruh Penggunaan Media Video Berbantuan Inshot Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2020/2021," 2021.
- Rahadian, Dian. "Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Dan Kompetensi Teknologi Pembelajaran Untuk Pengajaran Yang Berkualitas." *Teknologi Pembelajaran* 2, no. 1 (2017).
- Redhiana, Dheni. "Pengembangan Kurikulum Pada Aspek Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Yang Berbasis Lingkungan Hidup Melalui Pendekatan Sainifik Di Sekolah Dasar." *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2014).
- Sagala, Syaiful. "Konsep Dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar Dan Mengajar," 2017.
- Samatowa, Usman. "Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," 2019.
- Sanjaya, H Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Prenada Media, 2016.
- Sanjaya, Wina. "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan," 2012.
- Sianturi, Rijal. "Pengaruh Media Berbasis Video Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Materi Daur Hidup Hewan Di Kelas Iv Sdn 064023 Kemenangan Tani Ta 2021/2022," 2022.
- Siswanto, Tito. "Optimalisasi Sosial Media Sebagai Media Pemasaran Usaha Kecil Menengah." *Liquidity: Jurnal Riset Akuntansi Dan Manajemen* 2, no. 1 (2013):
- Slameto, Belajar, and Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. "Jakarta: PT." *Rineka Cipta*, 2010.

- Solikhah, Halimatus. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020." *Jurnal Mahasiswa UNESA* 7, no. 3 (2020):
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D (Bandung: Alfabeta, 2015)
- Susilana, Rudi, and Cepi Riyana. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. CV. Wacana Prima, 2008.
- Syukhria, Rima, and Didah Nurhamidah. "Aplikasi Inshot Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 21, no. 1 (2021):
- Taufiq, Muhammad, NR Dewi, and A Widiyatmoko. "Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema 'Konservasi' Berpendekatan Science-Edutainment." *Jurnal Pendidikan Ipa Indonesia* 3, no. 2 (2014).
- Yensy, Nurul Astuty. "Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe examples non examples dengan menggunakan alat peraga untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII SMP N 1 Argamakmur." *Exacta* 10.1 (2012):
- Yunita, Dwi, and Astuti Wijayanti. "Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan Siswa." *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora* 3, no. 2 (2017).

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1



MODUL AJAR
KURIKULUM MERDEKA
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
MATERI FOTOSINTESIS
KELAS IV SDN 42 LEBONG

DISUSUN OLEH :

AMELIA LESTARI

NIM. 19591011

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2023

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Sekolah	: SDN 42 Lebong
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B / 4
Alokasi Waktu	: 4 kali pertemuan

B. KOMPETENSI AWAL

- ❖ Mendeskripsikan proses fotosintesis dan mengaitkan pentingnya proses ini bagi makhluk hidup

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
- 2) Berkebinekaan global,
- 3) Bergotong-royong,
- 4) Mandiri,
- 5) Bernalar kritis, dan
- 6) Kreatif.

D. SARANA DAN PRASARANA

Sumber Belajar :

- 1) Buku guru IPAS kelas IV (Buku Panduan Guru IPAS untuk Sekolah Dasar Kelas IV 2022
- 2) Video tentang proses fotosintesis
- 3) Laptop
- 4) Infokus
- 5) Alat tulis

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar

F. MODEL PEMBELAJARAN

Tatap muka

KOMPONEN INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Di akhir fase B ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya. Dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Peserta didik juga membuat rencana dan melakukan langkah- langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan berdasarkan panduan tertentu.

B. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)

- ❖ Menganalisis proses fotosintesis
- ❖ Mengkorelasikan pentingnya proses fotosintesis bagi makhluk hidup

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- ❖ Peserta didik dapat memahami kebutuhan tumbuhan untuk melakukan proses fotosintesis serta hasil dari fotosintesis.
- ❖ Peserta didik dapat memahami dampak proses fotosintesis dan mengaitkan dengan pentingnya menjaga tumbuhan di Bumi.

D. PEMAHAMAN BERMAKNA

Topik : Fotosintesis, Proses Paling Penting di Bumi :

Meningkatkan kemampuan siswa bisa memahami kebutuhan tumbuhan untuk melakukan proses fotosintesis serta hasil dari fotosintesis., memahami dampak proses fotosintesis dan mengaitkan dengan pentingnya menjaga tumbuhan di Bumi.

E. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Bagaimana kalian mendapatkan makanan untuk sarapan?
2. Tahukah kalian semua makhluk hidup membutuhkan makanan?
3. Bagaimana tumbuhan mencari makanan?
4. Apakah perbedaan tumbuhan dengan makhluk hidup lainnya ?
5. Mengapa fotosintesis adalah proses yang penting di Bumi?

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Orientasi

1. Kegiatan dimulai dengan memberi salam, berdoa sebelum belajar menyapa menanyakan kabar serta mengecek kehadiran siswa.

2. Peserta didik diingatkan untuk selalu sarapan sebelum berangkat sekolah, agar bisa mengikuti kegiatan di sekolah dengan konsentrasi.
3. Peserta didik diabsen kehadirannya dengan cara “coba tengok kanan kirimu? Adakah temanmu yang belum masuk kelas?”
4. Salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran
5. Peserta didik diingatkan kembali tentang materi sebelumnya
6. Guru memberikan pertanyaan apersepsi dengan memegang gambar fotosintesis Apa yang kamu ketahui tentang gambar itu? “apa yang kalian ketahui tentang fotosintesis?” Kapan fotosintesis terjadi? Apakah fotosintesis itu penting?
7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

KEGIATAN INTI

8. Guru memberikan pertanyaan “Apa yang kalian lakukan jika kalian lapar?”. Lanjutkan diskusi sampai peserta didik menyadari ketika manusia mencari makan mereka bergerak, sedangkan tumbuhan tidak berpindah tempat seperti manusia dan hewan.
9. Peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru
10. Guru menjelaskan materi proses fotosintesis
11. Peserta didik mengamati gambar tentang proses fotosintesis
12. Guru meminta siswa mengingat lagi fungsi daun. Sampaikan bahwa pada topik ini kita akan belajar bagaimana daun berperan sebagai dapur dan menghasilkan makanan.
13. Guru memberikan pertanyaan tentang hasil fotosintesis berupa karbohidrat (makanan) dan oksigen. “Apakah manfaat karbohidrat (makanan) dan oksigen bagi manusia dan hewan?”

KEGIATAN PENUTUP

14. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung,
15. Guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran
16. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari.
17. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
18. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik

Pertemuan 2

KEGIATAN ORIENTASI

1. Kegiatan dimulai dengan memberi salam, berdoa sebelum belajar, menyapa menanyakan kabar serta mengecek kehadiran.
2. Peserta didik di ingatkan untuk selalu sarapan seblum berangkat sekolah, agar bisa mengikuti kegiatan di sekolah dengan konsentrasi.
3. Peserta didik diabsen kehadirannya dengan cara “coba tengok kanan kirimu? Adakah temanmu yang belum masuk kelas?”
4. Salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran
5. Peserta didik diingatkan kembali tentang materi sebelumnya
6. Guru memberikan pertanyaan apersepsi kepada peserta didik
7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

KEGIATAN INTI

8. Guru memberikan pertanyaan “bagaimana proses fotosintesis”?
9. Peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru
10. Guru menjelaskan materi proses fotosintesis
11. Guru meminta siswa mengingat lagi fungsi batang, akar pada tumbuhan. Sampaikan bahwa pada topik ini kita akan belajar bagaimana batang dan akar berperan dalam proses fotosintesis.

KEGIATAN PENUTUP

12. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung,
13. Guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran
14. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari.
15. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
16. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik

ASESEMEN

A. JENIS ASESMEN

1. Asessmen Diagnostik.
2. Asessmen Formatif
3. Asesment Sumatif

B. BENTUK ASESMEN

1. Sikap (Profil Pelajar Pancasila) : observasi (Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, Berkebhinekaan Global, Gotong Royong)

2. Tertulis (tes objektif: pilihan ganda).

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi pelajaran untuk mempersiapkan materi selanjutnya. Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri di rumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau guru.

LAMPIRAN

1. Bahan Bacaan/Bahan Ajar
2. Materi Pembelajaran
3. Asesmen :
 - a) Kisi – Kisi
 - b) Soal (Pilihan Ganda dan Uraian)
 - c) Kunci Jawaban
4. Pengayaan Remedial
5. Rubrik penilaian
6. Glosarium

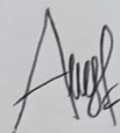
Mengetahui,
Guru Kelas IV A



Sona Vorawita, S.Pd
NIP. 19911216 201902 2001

Lebong, 21 September 2023

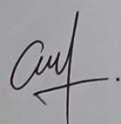
Peneliti



Amelia Lestari
NIM. 19591011

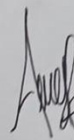
Lebong, 22 September 2023

Mengetahui,
Guru Kelas IV B



Endang Gustati, S.Pd
NIP. 19840213 201101 2006

Peneliti



Amelia Lestari
NIM. 19591011

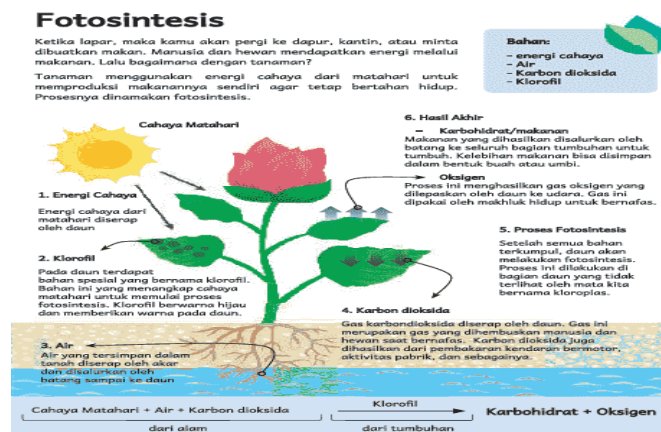
BAHAN AJAR

Fotosintesis, Proses Paling Penting di Bumi

Manusia dan hewan akan mencari makanan jika merasakan lapar. Hewan akan bergerak mencari mangsa. Manusia pun akan memasak atau pergi membeli kebutuhannya. Sementara, tumbuhan sebagai makhluk hidup tidak berpindah-pindah tempat seperti hewan dan manusia. Tidak pula memiliki mulut. Namun, sama seperti semua makhluk hidup lainnya, tumbuhan juga membutuhkan makanan. Caranya melalui proses fotosintesis.

A. Fotosintesis

Fotosintesis merupakan proses kimia yang terjadi pada daun tumbuhan yang melibatkan klorofil dan energi cahaya khususnya cahaya matahari untuk membuat makanan sendiri. Selama proses fotosintesis, klorofil dalam daun membantu mengubah karbondioksida dan air menjadi produk oksigen dan glukosa. Dalam hal ini, glukosa bertindak sebagai sumber makanan penting bagi tanaman. Tumbuhan mendapatkan makanannya dengan menggunakan energi cahaya dan matahari untuk memproduksi makanannya sendiri agar tetap bertahan hidup. Prosesnya dinamakan fotosintesis. Bahan yang diperlukan dalam proses fotosintesis adalah energi cahaya dari matahari, Klorofil, air, dan karbon dioksida.



Energi cahaya dari matahari diserap oleh daun. Sementara pada daun, terdapat bahan spesial yang bernama klorofil. Bahan ini yang menangkap cahaya matahari untuk memulai proses fotosintesis. Klorofil berwarna hijau dan memberikan warna pada daun. Air yang tersimpan dalam tanah akan diserap oleh akar dan disalurkan oleh batang sampai ke daun. Sementara, gas karbon dioksida diserap oleh daun. Gas ini merupakan gas yang diembuskan manusia dan hewan saat bernapas. Karbon dioksida juga dihasilkan dari pembakaran kendaraan bermotor, aktivitas pabrik, dan sebagainya.

Adapun hasil akhir fotosintesis adalah karbohidrat atau makanan dan oksigen. Makanan yang dihasilkan disalurkan oleh batang ke seluruh bagian tumbuhan untuk tumbuh. Kelebihan makanan bisa disimpan dalam bentuk buah atau umbi. Sementara, gas oksigen yang dihasilkan akan dilepaskan oleh daun ke udara. Gas ini pun dipakai oleh makhluk hidup untuk bernapas. Setelah semua bahan tersebut terkumpul, daun akan melakukan fotosintesis. Proses ini dilakukan di bagian daun yang tidak terlihat oleh mata bernama kloroplas. Adanya fotosintesis membuat makhluk hidup bisa bernapas dan makan. Inilah yang membuat tanaman menjadi sangat penting di bumi ini. Manusia dan hewan pun bergantung kepadanya. Semua tumbuhan yang dimakan bisa dinikmati karena adanya proses fotosintesis.

Agar sayur tumbuh besar dan siap dipanen, tanaman harus tumbuh besar terlebih dahulu. Hal ini tidak akan terjadi jika tanaman tidak melakukan fotosintesis. Tumbuhan pun akan bergerak mengikuti cahaya matahari. Ada jenis tumbuhan yang

tidak memiliki klorofil, seperti bunga *Rafflesia Arnoldii* dan tali putri. Keduanya tidak bisa melakukan fotosintesis sehingga perlu menumpang pada tanaman lain dan ikut mengambil makanannya.

B. Cara tumbuhan hijau menyimpan cadangan makanan

Glukosa merupakan zat makanan hasil fotosintesis, selain digunakan untuk tumbuh dan berkembang biak juga disimpan sebagai timbunan makanan. Sebagian besar bagian tumbuhan yang kita makan merupakan timbunan makanan dari tumbuhan tersebut. Penyimpanan makanan pada tumbuhan memiliki tempat yang berbeda-beda, ada tumbuhan yang menyimpan makanan pada akar, batang ataupun buah. Berdasarkan tempat menyimpan timbunan makanannya, tumbuhan dikelompokkan menjadi empat macam yaitu:

1. Tumbuhan yang menyimpan timbunan makanan di dalam umbi

Contohnya bawang merah, singkong, wortel, kentang

2. Tumbuhan yang menyimpan timbunan makanan di dalam buah

Contohnya nanas, jambu, manga dll

3. Tumbuhan yang menyimpan timbunan makanan di dalam biji

Contohnya kacang-kacangan

4. Tumbuhan yang menyimpan timbunan makanan di dalam batang

Contohnya tebu

Fotosintesis sangat penting bagi kehidupan karena fotosintesis memberikan oksigen sebagai gas yang dibutuhkan oleh makhluk hidup. Oksigen

sebagai produk fotosintesis, sangat diperlukan untuk proses respirasi. Tanpa fotosintesis, kehidupan akan berakhir karena hampir setiap rantai makanan bergantung pada proses tersebut baik secara langsung maupun tidak langsung. Produsen seperti ganggang, rumput laut, rumput dan fitoplankton semuanya membutuhkan fotosintesis untuk membuat makanan mereka sendiri. Fotosintesis membawa keseimbangan dalam ekosistem karena mengurangi konsentrasi karbondioksida di atmosfer. Bersama dengan proses lain seperti respirasi dan pembakaran, ini dapat membantu menjaga kadar oksigen dan karbondioksida di atmosfer. Kesimpulannya, fotosintesis adalah proses menghasilkan makanan yang dilakukan oleh tumbuhan. Tumbuhan di darat dan laut bisa berfotosintesis. Untuk berfotosintesis, tumbuhan membutuhkan matahari, air, karbon dioksida, dan klorofil. Hasil dari fotosintesis adalah karbohidrat dan oksigen. Sumber makanan di bumi dan udara untuk bernapas pun dihasilkan dari proses fotosintesis.⁸¹

Lampiran 2

KISI-KISI SOAL INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Sekolah	: SD N 42 Lebong
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/Semester	: IV (Empat)
Alokasi Waktu	:60 Menit
Bentuk Soal	: Pilihan Ganda

⁸¹Irene M.J.A dkk, *IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)* (Jakarta: Erlangga, 2022), h. 8-10

Materi	Indikator Pencapaian	Jenjang	Butir soal
Fotosintesis	Peserta didik mampu menyebutkan salah satu makhluk hidup yang berfotosintesis	C1	1
Fotosintesis	Peserta didik mampu menyebutkan keperluan proses fotosintesis	C1	2
Fotosintesis	Peserta didik mampu menjelaskan bagian tumbuhan hasil fotosintesis	C2	3
Fotosintesis	Peserta didik mampu menyebutkan hasil fotosintesis	C1	4
Fotosintesis	Peserta didik mampu menjelaskan kebutuhan dalam proses fotosintesis	C2	5
Fotosintesis	Peserta didik mampu mengklasifikasikan fungsi fotosintesis	C3	6
Fotosintesis	Peserta didik mampu mengidentifikasi produksi makanan dalam proses fotosintesis	C1	7
Fotosintesis	Peserta didik dapat menjelaskan proses fotosintesis sangat penting bagi manusia	C1	8
Fotosintesis	Peserta didik mampu menyebutkan contoh tumbuhan tidak memiliki klorofil	C1	9
Fotosintesis	Peserta didik mampu mengidentifikasi peran penting dalam proses fotosintesis	C1	10

Fotosintesis	Peserta didik mampu menganalisis apabila tumbuhan punah	C4	11
Fotosintesis	Peserta didik mampu mengidentifikasi kardioksida	C1	12
Fotosintesis	Peserta didik mampu menyebutkan tempat terjadinya fotosintesis	C1	13
Fotosintesis	Peserta didik mampu menjelaskan tproses terjadinya fotosintesis	C1	14
Fotosintesis	Peserta didik mampu menyebutkan Bagian tumbuhan saat melakukan fotosintesis	C1	15
Fotosintesis	Peserta didik mampu menyebutkan hasil proses fotosintesis	C1	16
Fotosintesis	Peserta didik dapat menganalisis bagian dari tumbuhan dan fungsinya	C4	17
Fotosintesis	Peserta didik mampu mengkategorikan hal yang tidak diperlukan pada saat proses fotosintesis	C2	18
Fotosintesis	Peserta didik mampu menyebutkan arti klorofil	C1	19
Fotosintesis	Peserta didik mampu menjelaskan manfaat adanya tumbuhan disekitar	C2	20
Fotosintesis	Peserta didik dapat menganalisis proses fotosintesis yaitu proses yang sangat penting	C4	21

Fotosintesis	Peserta didik dapat menjelaskan fungsi bagian batang dalam proses fotosintesis	C2	22
Fotosintesis	Peserta didik dapat menjelaskan jika semua tumbuhan hijau didunia punah	C2	23
Fotosintesis	Peserta didik dapat menjelaskan syarat penting fotosintesis	C2	24
Fotosintesis	Peserta didik dapat menganalisis komponen yang diperlukan tumbuhan untuk melakukan fotosintesis	C4	25

Nama Materi	Penjelasan Mengenai proses Fotosintesis	Bahan-bahan yang diperlukan proses fotosintesis	Hasil dari proses fotosintesis	Fungsi bagian tumbuhan dalam proses fotosintesis	Manfaat tumbuhan melakukan fotosintesis
No Butir Soal	Butir soal 1, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 23,	Butir soal 2, 3, 18, 19, 24, 25	Butir soal 4, 12, 16	Butir soal 5, 6, 7, 15, 17, 22,	Butir soal 20, 21,

*Lampiran 3***Mata Pelajaran IPAS****Fotosintesis (Proses Paling Penting di Bumi)**

Nama :

Kelas :

Berilah Tanda Silang (X) pada huruf A, B, C dan D dengan Benar!

1. Makhluk hidup yang berfotosintesis adalah.....
 - A. Manusia
 - B. Tumbuhan
 - C. Hewan
 - D. Manusia dan Hewan
2. Yang tidak di perlukan untuk proses fotosintesis adalah.....
 - A. Air
 - B. Oksigen
 - C. Karbondioksida
 - D. Klorofil
3. Hasil fotosintesis disalurkan oleh ke seluruh bagian tumbuhan. Bagian tumbuhan yang tepat untuk mengisi titik-titik tersebut adalah...
 - A. Daun
 - B. Batang
 - C. Bunga
 - D. Akar
4. Oksigen yang merupakan hasil fotosintesis digunakan oleh manusia dan hewan pada proses.....
 - A. Peredaran darah
 - B. Pernapasan
 - C. Pengeluaran
 - D. Pencernaan

5. Karbondioksida yang dibutuhkan dalam proses fotosintesis diserap oleh tumbuhan melalui...
- A. Akar
B. Batang
C. Mulut Daun
D. Bunga
6. Selain berfungsi menangkap cahaya matahari untuk memulai fotosintesis, klorofil juga memberikan.....
- A. Air pada seluruh bagian tubuh tumbuhan
B. Menghasilkan karbondioksida
C. Menghasilkan Oksigen
D. Memberikan warna pada tumbuhan
7. Tanaman menggunakan.....dari matahari untuk memproduksi makanan.
- A. Air
B. Angin
C. Energi cahaya
D. Udara
8. Proses fotosintesis penting bagi manusia karena....
- A. Dari proses fotosintesis tumbuhan menghasilkan bahan pangan dan oksigen
B. Menghasilkan klorofil
C. Menyerap cahaya matahari
D. Menyimpan air
9. Tidak semua tumbuhan memiliki klorofil. Ada tumbuhan yang akan menumpang pada tanaman lain. Contohnya adalah.....
- A. Tali putri dan singkong
B. Bunga matahari
C. Singkong dan wortel
D. Bunga rafflesia Arnoldi dan tali putri

10. Cahaya matahari berperan penting dalam proses fotosintesis. Pernyataan berikut yang sesuai untuk proses berlangsungnya fotosintesis adalah
- A. Cahaya matahari sebagai satu-satunya sumber energi
 - B. Fotosintesis memerlukan oksigen dan karbondioksida
 - C. Fotosintesis menghasilkan air dan karbondioksida
 - D. Fotosintesis dapat terjadi meskipun hanya menggunakan lampu neon
11. Dilihat dari cara mendapatkan makanannya, apa perbedaan tumbuhan dengan manusia dan hewan?
- A. Manusia mendapatkan makanan melalui proses fotosintesis, sedangkan tumbuhan mendapatkan makanan dari manusia dan hewan.
 - B. Manusia mendapatkan makanan dengan membuat makanan sendiri, mereka tidak perlu bergerak untuk mendapatkan makanan, sedangkan tumbuhan mendapatkan makanan dengan mencari hewan.
 - C. Manusia dan hewan mencari dan mendapatkan makanan dari hewan atau tumbuhan. Untuk mendapatkan makanan mereka perlu bergerak, berburu, dan mengolah/masak (khusus manusia). Tumbuhan menghasilkan makanannya sendiri.
 - D. Manusia tidak membutuhkan tumbuhan dan hewan, manusia dapat membuat makananan sendiri.
12. Gas yang dikeluarkan atau diembuskan oleh manusia dan hewan saat bernafas adalah....
- A. Oksigen
 - C. Karbohidrat

- B. Karbondioksida
D. Udara
13. Tempat terjadinya fotosintesis pada tumbuhan adalah.....
- A. Akar
C. Daun
B. Bunga
D. Batang
14. Fotosintesis terjadi pada siang hari karena ...
- A. Memerlukan udara pagi
C. Memerlukan sinar matahari
B. Memerlukan udara bersih
D. Memerlukan udara segar
15. Saat melakukan fotosintesis, air dalam tanah diserap oleh..... untuk diedarkan sampai ke daun. Bagian tumbuhan yang tepat untuk mengisi titik-titik tersebut adalah...
- A. Batang
C. Akar
B. Bunga
D. Biji
16. Oksigen yang diudara di hasilkan oleh.....
- A. Tumbuhan
C. Hewan
B. Manusia
D. Ikan
17. Daun merupakan bagian dari tumbuhan yang memiliki fungsi.....
- A. Menyalurkan air
C. Penyimpan makanan
B. Membuat makanan
D. Penyerap air
18. Berikut ini yang tidak diperlukan pada saat proses fotosintesis adalah.....
- A. Air
C. Angin
B. Karbondioksida
D. Cahaya Matahari

19. Klorofil disebut juga.....

- A. Tulang daun
- B. Zat hijau daun
- C. Stomata
- D. Mulut daun

20. Manfaat dari adanya tumbuhan yang ada di sekitar kita dan juga sinar matahari yang cukup untuk melakukan fotosintesis adalah

- A. Membantu udara menjadi lebih bersih
- B. Pemandangan menjadi asri
- C. Penyerap air
- D. Mencegah erosi

21. Mengapa proses fotosintesis adalah proses yang sangat penting ?

- A. Karena dengan fotosintesis tumbuhan menghasilkan oksigen untuk makhluk hidup bernapas. Tumbuhan juga menghasilkan makanan yang merupakan sumber makanan dari manusia dan hewan.
- B. Karena dengan fotosintesis tumbuhan menghasilkan oksigen dan karbondioksida untuk bernapas manusia. Tumbuhan juga menghasilkan makanan yang merupakan sumber makanan dari manusia dan hewan.
- C. Karena dengan fotosintesis menghasilkan makanan berupa karbohidrat tetapi tidak bisa dimanfaatkan manusia.
- D. Karena dengan fotosintesis menghasilkan oksigen yang dapat membuat udara segar

22. Fungsi bagian batang pada tumbuhan dalam proses fotosintesis adalah.....

- A. Menyalurkan hasil fotosintesis ke seluruh tubuh
- B. Menyerap air dari dalam tanah
- C. Tempat terjadinya fotosintesis

D. Tempat keluarnya gas hasil fotosintesis

23. Seandainya semua tumbuhan hijau didunia punah, maka

A. Hewan Herbivora akan mati

C. Hewan Omnivora akan mati

B. Hewan karnivora akan mati

D. Seluruh makhluk hidup akan

musnah

24. Syarat penting dari dalam tubuh tanaman untuk melakukan fotosintesis

adalah.....

A. Adanya klorofil pada daun

C. Adanya pasokan air yang

cukup

B. Adanya cahaya matahari langsung

D. Adanya tanah yang subur

25. 1) Oksigen

2) Karbondioksida

3) Cahaya matahari

4) Air

5) Tanah

Komponen-komponen yang diperlukan tumbuhan untuk melakukan fotosintesis

ditunjukkan oleh nomor.....

A. 1, 3 dan 5

C. 2, 4 dan 5

B. 2, 3 dan 4

D. 1, 3, 4 dan 5

Lampiran 4 Nilai Harian Pembelajaran IPAS Kelas IVA dan IVB

NO	SISWA KELAS IVA	NILAI HARIAN	SISWA KELAS IVB	NILAI HARIAN
1	ARS	60	ARND	50
2	AKA	50	AAR	40
3	AE	40	AM	30
4	BN	30	AFA	40
5	DM	40	AAR	40
6	DM	30	DA	40
7	DNZ	40	DSR	40
8	DT	30	ER	50
9	IP	30	EN	40
10	MN	40	KJT	50
11	MA	50	MIS	40
12	NPM	40	MA	40
13	NCZ	40	MZ	50
14	TR	30	NAP	30
15	RA	70	NA	30
16	RR	50	RR	40
17	SIP	60	RAR	70
18	SP	40	TDK	70
19	VJP	30	WP	50
20	YP	30	ZBP	60
JUMLAH		830	JUMLAH	900
Rata-rata		41,5		45

*Lampiran 5***Nilai Kelas Eksperimen**

No	Nama	Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen
1	ARS	72	88
2	AKA	76	92
3	AE	52	92
4	BN	60	80
5	DM	48	68
6	DM	64	84
7	DNZ	60	80
8	DT	60	80
9	IP	60	88
10	MN	52	68
11	MA	72	80
12	NPM	64	80
13	NCZ	60	76
14	TR	64	80
15	RA	60	92

16	RR	48	60
17	SIP	72	84
18	SP	64	80
19	VJP	48	72
20	YP	72	76

Nilai Kelas Kontrol

No	Nama	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol
1	ARND	76	80
2	AAR	52	68
3	AM	72	76
4	AFA	72	80
5	AAR	64	72
6	DA	60	76
7	DSR	52	60
8	ER	68	72
9	EN	64	72

10	KJT	72	76
11	MIS	56	60
12	MA	64	72
13	MZ	68	72
14	NAP	60	68
15	NA	56	60
16	RR	72	76
17	RAR	60	64
18	TDK	60	64
19	WP	72	76
20	ZBP	64	68

Lampiran 6

LEMBAR OBSERVASI GURU**Nama Praktikan : Amelia Lestari****Nama Observer 1: Endang Gustati, S. Pd**

No	Aspek Yang Diamati	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Guru memberikan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari		✓	
2.	Guru memberikan apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa		✓	
3.	Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok	✓		
4.	Guru memberikan materi kepada siswa untuk dipelajari Bersama		✓	
5.	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa dengan menggunakan turnamen belajar		✓	
6.	Guru memberikan skor setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat di turnamen pembelajaran.	✓		
7.	Guru melakukan ronde kedua untuk turnamen belajar.	✓		
8.	Guru memintak siswa untuk memberikan kesimpulan		✓	
9.	Guru menyempurnakan kesimpulan siswa.	✓		

Observer 1

Endang Gustati, S. Pd

Nip. 19840213 201101 2006

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Nama Praktikan : Amelia Lestari

Nama Observer 1: Endang Gustati, S. Pd

No	Aspek Yang Diamati	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Siswa mendengarkan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari.		✓	
2.	Siswa menanggapi apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa.		✓	
3.	Siswa mendapatkan materi untuk dipelajari bersama.	✓		
4.	Siswa membentuk beberapa kelompok.		✓	
5.	Siswa mendapatkan pertanyaan dari guru dengan menggunakan turnamen belajar.		✓	
6.	Siswa menghitung jumlah skor mereka setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat di turnamen pembelajaran.	✓		
7.	Siswa melakukan ronde kedua untuk turnamen belajar.	✓		
8.	Siswa memberikan kesimpulan		✓	
9.	Siswa mendapatkan penyempurnakan kesimpulan dari guru.	✓		

Observer 1



Endang Gustati, S. Pd

Nip. 19840213 201101 2006

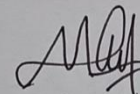
LEMBAR OBSERVASI GURU

Nama Praktikan : Amelia Lestari

Nama Observer 2 : Mesis Arianti

No	Aspek Yang Diamati	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Guru memberikan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari		✓	
2.	Guru memberikan apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa		✓	
3.	Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok	✓		
4.	Guru memberikan materi kepada siswa untuk dipelajari Bersama	✓		
5.	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa dengan menggunakan turnamen belajar	✓		
6.	Guru memberikan skor setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat di turnamen pembelajaran.		✓	
7.	Guru melakukan ronde kedua untuk turnamen belajar.		✓	
8.	Guru memintak siswa untuk memberikan kesimpulan		✓	
9.	Guru menyempurnakan kesimpulan siswa.		✓	

Observer 2



Mesis Arianti

Nim. 19551039

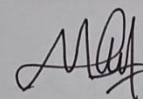
LEMBAR OBSERVASI SISWA

Nama Praktikan : Amelia Lestari

Nama Observer 2: Mesis Arianti

No	Aspek Yang Diamati	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Siswa mendengarkan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari.		✓	
2.	Siswa menanggapi apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa.		✓	
3.	Siswa mendapatkan materi untuk dipelajari bersama.	✓		
4.	Siswa membentuk beberapa kelompok.	✓		
5.	Siswa mendapatkan pertanyaan dari guru dengan menggunakan turnamen belajar.	✓		
6.	Siswa menghitung jumlah skor mereka setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat di turnamen pembelajaran.		✓	
7.	Siswa melakukan ronde kedua untuk turnamen belajar.		✓	
8.	Siswa memberikan kesimpulan		✓	
9.	Siswa mendapatkan penyempurnakan kesimpulan dari guru.		✓	

Observer 2



Mesis Arianti

Nim. 19551039

Lampiran 7

**LEMBAR VALIDASI
PRETEST-POSTEST HASIL BELAJAR SISWA**

Petunjuk pengisian:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kualitas tes yang diberikan kepada siswa. Pendapat dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas tes ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi pada setiap pertanyaan yang tersedia sesuai dengan pemahaman Bapak/Ibu dengan membutuhkan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

Kriteria	Keterangan
SL	Sangat Layak (jika pertanyaan pada tes sangat baik)
L	Layak (jika pertanyaan pada tes baik)
KL	Kurang Layak (jika pertanyaan pada tes kurang baik)
TL	Tidak Layak (jika pertanyaan pada tes tidak layak)

Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : H.M. Taufik Amrillah, M.Pd

NIP : 19900523 201903 1 006

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Amelia Lestari

Nim : 19591011

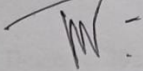
Prodi : PGMI

Fakultas : Tarbiyah

Judul : **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 42 Lebong**

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan :

- Layak digunakan
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan

Curup, Agustus 2023
Validator

H.M. Taufik Amrillah, M.Pd
NIP. 19900523 201903 1 006

TES HASIL BELAJAR SISWA

No	Pertanyaan	Jawaban			
		S	L	K	T
1	Makhluk hidup yang berfotosintesis adalah?	✓			
2	Yang Tidak diperlukan untuk proses fotosintesis adalah?	✓			
3	Hasil fotosintesis disalurkan oleh ke seluruh bagian tumbuhan. Bagian tumbuhan yang tepat untuk mengisi titik-titik tersebut adalah?	✓			
4	Oksigen yang merupakan hasil fotosintesis digunakan oleh manusia dan hewan pada proses?	✓			
5	Karbondioksida yang dibutuhkan dalam proses fotosintesis diserap oleh tumbuhan melalui?	✓			
6	Selain berfungsi menangkap cahaya matahari untuk memulai fotosintesis, klorofil juga memberikan?	✓			
7	Tanaman menggunakan.....dari matahari untuk memproduksi makanan?	✓			
8	Proses fotosintesis penting bagi manusia karena?	✓			
9	Tidak semua tumbuhan memiliki klorofil. Ada tumbuhan yang akan menumpang pada tanaman lain. Contohnya adalah?	✓			
10	Cahaya matahari berperan penting dalam proses fotosintesis. Pernyataan berikut yang sesuai untuk proses berlangsungnya fotosintesis adalah?	✓			
11	Dilihat dari cara mendapatkan makanannya, apa perbedaan tumbuhan dengan manusia dan hewan?	✓			

12	Gas yang dikeluarkan atau diembuskan oleh manusia dan hewan saat bernafas adalah?	✓			
13	Tempat terjadinya fotosintesis pada tumbuhan adalah?	✓			
14	Fotosintesis terjadi pada siang hari karena?	✓			
15	Saat melakukan fotosintesis, air dalam tanah diserap oleh..... untuk diedarkan sampai ke daun. Bagian tumbuhan yang tepat untuk mengisi titik-titik tersebut adalah?	✓			
16	Oksigen yang diudara di hasilkan oleh?	✓			
17	Daun merupakan bagian dari tumbuhan yang memiliki fungsi?	✓			
18	Berikut ini yang tidak diperlukan pada saat proses fotosintesis adalah?	✓			
19	Klorofil disebut juga?	✓			
20	Manfaat dari adanya tumbuhan yang ada di sekitar kita dan juga sinar matahari yang cukup untuk melakukan fotosintesis adalah?	✓			
21	Mengapa proses fotosintesis adalah proses yang sangat penting?	✓			
22	Fungsi bagian batang pada tumbuhan dalam proses fotosintesis adalah?	✓			
23	Seandainya semua tumbuhan hijau didunia punah, maka?	✓			
24	Syarat penting dari dalam tubuh tanaman untuk melakukan fotosintesis adalah?	✓			

25	Komponen-komponen yang diperlukan tumbuhan untuk melakukan fotosintesis ditunjukkan oleh nomor?	✓			
----	-------------------------------------------------------------------------------------------------	---	--	--	--

So al4	Pears on Correlation	-.036	.132	.269	1	.165	.291	-.186	.067	.234	.067	.333	.132	.027	.530**	.279	.048	.067	.164	.067	.145	.261	-.067	.291	.302	-.050	.165	.048	.027	-.154	-.172	.375*
	Sig. (2-tailed)	.850	.486	.150		.384	.118	.326	.724	.214	.724	.072	.486	.885	.003	.136	.803	.724	.385	.724	.444	.164	.724	.118	.105	.794	.384	.803	.885	.417	.363	.041
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
So al5	Pears on Correlation	.055	-.238	-.068	.165	1	.408*	-.027	-.136	.055	-.045	-.289	-.356	.028	.218	-.238	.144	-.045	.032	.181	.280	-.055	.102	.181	.028	.247	.028	.008	.167	-.129	.085	.201
	Sig. (2-tailed)	.775	.206	.721	.384		.025	.885	.473	.775	.812	.122	.053	.884	.247	.206	.447	.812	.866	.337	.134	.775	.591	.337	.884	.188	.884	1.000	.379	.498	.656	.288
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
So al6	Pears on Correlation	.356	-.218	.111	.291	.408*	1	-.067	.111	.356	-.116	-.236	.167	.181	.089	.024	.236	.259	-.184	.630**	.196	.089	.389*	.259	.408*	.157	.181	.001	.181	.079	.208	.416*
	Sig. (2-tailed)	.053	.247	.559	.118	.025		.724	.559	.053	.559	.210	.154	.337	.640	.899	.210	.167	.337	.000	.299	.640	.034	.167	.025	.407	.337	1.000	.337	.679	.271	.022
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
So al7	Pears on Correlation	.306	-.132	.235	-.186	-.027	-.067	1	.336	.306	.157	.238	.161	.522**	.144	.015	.095	.381*	-.164	.157	.251	.279	.404*	.157	.110	-.086	-.027	.048	.247	-.005	.591**	.435*
	Sig. (2-tailed)	.101	.486	.210	.385	.824		.069	.101	.401	.207	.394	.003	.448	.939	.617	.038	.385	.407	.407	.182	.136	.027	.407	.563	.651	.885	.803	.188	.978	.001	.016

Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.859	25

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	15.40	27.697	.423	.854
soal2	15.50	27.155	.483	.851
soal3	15.87	28.464	.225	.860
soal4	15.33	27.678	.496	.852
soal5	15.63	27.413	.401	.854
soal6	15.87	28.395	.239	.859
soal7	15.37	27.689	.454	.853
soal8	15.30	27.941	.475	.853
soal9	15.50	27.500	.411	.854
soal10	15.50	27.086	.497	.851
soal11	15.60	26.800	.526	.850
soal12	15.73	27.926	.304	.858
soal13	15.47	27.292	.470	.852
soal14	15.30	27.666	.554	.851
soal15	15.33	27.471	.550	.850
soal16	15.33	27.678	.496	.852
soal17	15.73	27.444	.398	.854
soal18	15.47	27.085	.515	.850
soal19	15.37	28.102	.355	.856
soal20	15.63	27.964	.294	.858
soal21	15.60	27.697	.348	.856
soal22	15.53	27.844	.332	.857
soal23	15.60	27.628	.362	.856
soal24	15.43	27.840	.370	.855
soal25	15.60	27.145	.457	.852

Lampiran 10

UJI KESUKARAN SOAL

Uji Kesukaran Soal	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25
Valid	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	77	67	30	83	53	30	80	87	67	67	57	43	70	87	83	83	43	70	80	53	57	63	57	73	57

*Lampiran 11***Daya Beda**

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	15.40	27.697	.423	.854
soal2	15.50	27.155	.483	.851
soal3	15.87	28.464	.225	.860
soal4	15.33	27.678	.496	.852
soal5	15.63	27.413	.401	.854
soal6	15.87	28.395	.239	.859
soal7	15.37	27.689	.454	.853
soal8	15.30	27.941	.475	.853
soal9	15.50	27.500	.411	.854
soal10	15.50	27.086	.497	.851
soal11	15.60	26.800	.526	.850
soal12	15.73	27.926	.304	.858
soal13	15.47	27.292	.470	.852
soal14	15.30	27.666	.554	.851
soal15	15.33	27.471	.550	.850
soal16	15.33	27.678	.496	.852
soal17	15.73	27.444	.398	.854
soal18	15.47	27.085	.515	.850
soal19	15.37	28.102	.355	.856
soal20	15.63	27.964	.294	.858
soal21	15.60	27.697	.348	.856
soal22	15.53	27.844	.332	.857
soal23	15.60	27.628	.362	.856
soal24	15.43	27.840	.370	.855
soal25	15.60	27.145	.457	.852

*Lampiran 12***Normalitas**

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre Test Eksperimen	.186	20	.069	.917	20	.087
	Post Test eksperimen	.200	20	.035	.933	20	.179
	Pre Test kontrol	.162	20	.180	.937	20	.210
	Post Test Kontrol	.187	20	.066	.916	20	.085
a. Lilliefors Significance Correction							

Lampiran 13

Homogenitas

Case Processing Summary							
		Cases					
		Valid		Missing		Total	
Kelas		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Belajar Siswa	Post Test Eksperimen	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%
	Post Test Kontrol	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.225	1	38	.638
	Based on Median	.391	1	38	.536
	Based on Median and with adjusted df	.391	1	33.857	.536
	Based on trimmed mean	.336	1	38	.566

Lampiran 14

Uji Hipotesis

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil_belajar	PostTest Eksperimen	20	80.00	8.510	1.903
	PostTest Kontrol	20	70.60	6.394	1.430

Hasil Uji t Hipotesis *Pretest*

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	.384	.539	-1.116	38	.271	-2.800	2.509	-7.879	2.279
	Equal variances not assumed			-1.116	36.748	.272	-2.800	2.509	-7.885	2.285

Hasil Uji t Hipotesis *Postest*

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	.225	.638	3.949	38	.000	9.400	2.380	4.582	14.218
	Equal variances not assumed			3.949	35.268	.000	9.400	2.380	4.569	14.231



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH

Nomor : 394 Tahun 2023

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING 1 DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah nomor : B.542/FT.05/PP.00.9/03/2023
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 27 Februari 2023

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan**
- Pertama** : 1. **Siti Zulaiha, M.Pd.I** **198308202011012008**
2. **Yosi Yulizah, M.Pd.I** **199107142019032026**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Amelia Lestari**

N I M : **19591011**

JUDUL SKRIPSI : **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video dengan Menggunakan Aplikasi Inshot terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 42 Lebong**

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 27 Juni 2023

Dekan,

Hamengkubuwono



Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

DEPAN

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: AMELIA LESTARI
NIM	: 19591011
PROGRAM STUDI	: PGMI
FAKULTAS	: TARRBIYAH
DOSEN PEMBIMBING I	: Siti Zulaita, M.Pd.1
DOSEN PEMBIMBING II	: Yosi Yulizah, M.Pd.1
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN A2 Lebong
MULAI BIMBINGAN	: 18-07-2023
AKHIR BIMBINGAN	: 13-11-2023

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING I
1.	18/07/2023	1) latar belakang harus lewat data ditanggapi, 2) batasan masalah harus jelas materinya, 3) teori harus yg relevan, 4) metodologi disesuaikan lagi	
2.	27/07/2023	1) teori ditambahkan 2) koefisien rumus 3) metodologi	
3.	01/08/2023	1) data hasil belajar harus: 4 kelas / ada luputnya 2) rumus diukur / disesuaikan dgn kurikulum yg berlaku	
4.	02/08/2023	Acc Bab I - III dilanjutkan ke Instrumen & Penelitian	
5.	03/08/2023	Revisi Instrumen	
6.	04/08/2023	1. Hasil observasi ditampikan pd bab hasil dan pembahasan 2. Teknik penulisan & perbaikan lain (edit) sesuai pedoman	
7.	06/08/2023	1. Perbaikan kata pengantar 2. penulisan sesuai pedoman skripsi 3. perbaikan Daftar Pustaka	
8.	08/08/2023	perbaikan penulisan pengantar skripsi.	
9.	13/08/2023	Acc bab I - V u/ dihangatkan	
10.			
11.			
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

Siti Zulaita M.Pd.1
NIP. 198308202011012008

CURUP, 13 November 2023

PEMBIMBING II

Yosi Yulizah M.Pd.1
NIP. 199107192019032026

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21750 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BELAKANG

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: AMELIA LESTARI
NIM	: 19591011
PROGRAM STUDI	: PGMI
FAKULTAS	: TARBIYAH
PEMBIMBING I	: Siti Zulaiha, M.Pd.1
PEMBIMBING II	: Yosi Tulizah, M.Pd.1
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot terhadap Hasil Belajar IPS siswa Kelas IV SDN 12 Lebong
MULAI BIMBINGAN	: 1
AKHIR BIMBINGAN	: 31-10-2023

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	26 Juni / 2023	Perbaiki Judul	
2.	28 / 06 / 2023	Revisi Bab I, Perbaiki tulisan, latar belakang Masalah, rumusan Masalah	
3.	1 / 07 / 2023	Revisi Bab II & III, teori ditambahkan, metodologi disesuaikan.	
4.	06 / 07 / 2023	perbaiki Bab I, II, & III	
5.	11 / 07 / 2023	ACC Bab I - III lanjut ke instrumen & Penelitian	
6.	12 / 10 / 2023	Perbaiki sesuai buku panduan, validitas, reliabilitas, uji kesesuaian, daya beda dan disesuaikan.	
7.	20 / 10 / 2023	lengkapi lampiran dan lengkapi seperti Skripsi, Abstrak	
8.	26 / 10 / 2023	lengkapi lampiran, perbaiki Abstrak sesuai buku pedoman.	
9.	30 / 10 / 2023	ACC Bab I - IV	
10.		ACC Selanj.	
11.			
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

CURUP, 15 November 2023

PEMBIMBING I,

Siti Zulaiha M.Pd.1
NIP.198308202011012008

PEMBIMBING II,

Yosi Tulizah M.Pd.1
NIP.199107142019032026



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 1910 /In.34/FT/PP.00.9/08/2023 14 Agustus 2023
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)


Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Amelia Lestari
NIM : 19591011
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video dengan Menggunakan Aplikasi Inshot terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 42 Lebong
Waktu Penelitian : 14 Agustus s.d 14 November 2023
Tempat Penelitian : SDN 42 Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan I,

 Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
 NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth :

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK



**PEMERINTAH KABUPATEN LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jalan Raya Muara Aman – Curup Kode Pos 39164
Email: dpmpstpkablebong@gmail.com

REKOMENDASI

Nomor : 070/068/DPMPSTSP-04/2023

TENTANG PENELITIAN

- Dasar :
1. Peraturan Bupati Lebong Nomor 60 Tahun 2017 tentang Pendelegasian Wewenang Penadatangan Perizinan Dan Non Perizinan Pemerintah Kabupaten Lebong Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Lebong.
 2. Surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor : 1910/In.34/FT/PP.00.9/08/2023 Tanggal : 14 Agustus 2023 Perihal Permohonan Izin Penelitian. Permohonan diterima di Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Lebong Tanggal 05 September 2023.

Nama Peneliti / NPM : Amelia Lestari / 19591011
Maksud : Melakukan Penelitian
Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 42 Lebong
Tempat Penelitian : SDN 42 Lebong
Waktu : 14 Agustus s.d 14 November 2023
Penanggung Jawab : Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup

Dengan ini merekomendasikan Penelitian yang akan diadakan dengan ketentuan :

- a. Sebelum melakukan penelitian harus melapor kepada Dinas terkait.
- b. Harus menaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku.
- c. Selesai melakukan Penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Lebong.
- d. Apabila masa berlaku Rekomendasi ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai, perpanjangan Rekomendasi penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- e. Rekomendasi ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat rekomendasi ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikian rekomendasi ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Tembusan disampaikan kepada Yth:

1. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Lebong
2. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Lebong
3. Kepala Sekolah SDN 42 Lebong
4. Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup
5. Yang Bersangkutan.



PEMERINTAH KABUPATEN LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 42 LEBONG
KECAMATAN AMEN
Jalan Pangeran H. Zainul Abidin Kelurahan Amen
 NPSN 10701974



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

NOMOR : 02 /SDN/42/Lebong /2023

Berdasarkan Surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor : 1910/In.34/FT/PP.00.9/08/2023 tanggal 14 Agustus 2023 Perihal Permohonan Izin Penelitian:

Nama : AMELIA LESTARI
 NIM : 19591011
 Program Studi : PGMI
 Fakultas : Tarbiyah IAIN Curup

Telah selesai melakukan penelitian di SDN 42 Lebong Utara dengan Judul Penelitian “ **Pengaruh Media Berbasis Video dengan Menggunakan Aplikasi Inshot Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 42 Lebong**”

Demikianlah surat ini dibuat, dan semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Lebong, 01 November 2023

Kepala Sekolah SDN 42 Lebong



ARIATI, S.Pd SD

NIP.19680419 198803 2002

Lampiran 15

DOKUMENTASI



PRETEST KELAS KONTROL DAN EKSPERIMENT



KEGIATAN PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO



POSTEST KONTROL DAN EKSPERIMEN

BIODATA PENULIS



AMELIA LESTARI lahir di Muara Aman kab. Lebong pada tanggal 12 Mei 2001 beragama islam. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, dari pasangan suami istri, Ayah Badril Effendi dan Ibu Maizun Kusri Penulis pertama kali memasuki jenjang pendidikan di SDN 13 Lebong pada tahun 2007 dan tamat tahun 2013. Kemudian melanjutkan pendidikan ke MTSN 01 Muara Aman dan tamat pada tahun 2016.

Setelah tamat SMP penulis melanjutkan pendidikan di MAN 02 Lebong dan tamat pada tahun 2019. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan strata 1 (S1) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Fakultas Tarbiyah jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan menyelesaikan Studi Strata 1 (S1) yang Insya Allah pada tahun ini meraih gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) tahun 2023. Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 42 Lebong”**