

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF
VIDEO *KINEMASTER* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
TERPADU KELAS IV SDN GUGUS I
KECAMATAN JUNJUNG SIRIH
SOLOK**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

**WIDIYA
NIM. 18129085**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

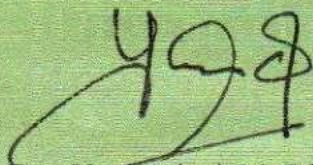
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF VIDEO *KINEMASTER* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI KELAS IV SDN GUGUS 1 KECAMATAN JUNJUNG SIRIH SOLOK

Nama : Widiya
NIM : 18129085
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 8 September 2022

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP UNP



Dra. Yetti Ariani, M. Pd
NIP. 19601202 198803 2001

Disetujui Dosen Pembimbing



Dra. Reinita, M. Pd
NIP. 1963 0604 198803 2002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Video Kinemaster Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SDN Gugus 1 Kecamatan Junjung Sirih Solok.

Nama : Widiya

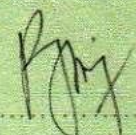


NIM : 18129085

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2022

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Dra. Reinita, M.Pd	(..... )
2. Anggota	Drs. Muhammadi, S.Pd., M.Si	(..... )
3. Anggota	Dr. Yeni Erita, M.Pd	(..... )

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa :

Nama : Widiya
NIM/BP : 18129085/ 2018
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Video *Kinemaster*
Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik
Terpadu Kelas IV SDN Gugus 1 Kecamatan Junjung Sirih Solok.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya saya sendiri. Sepanjang poengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbiotkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, September 2022

Yang menyatakan



Widiya
NIM. 18129085

ABSTRAK

Widiya. 2022. Pengaruh Media Interaktif Video Kinemaster Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SDN Gugus 1 Kecamatan Junjung Sirih Solok. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi karena belum digunakannya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran tematik terpadu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif video kinemaster terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV SDN Gugus 1 Kecamatan Junjung Sirih Solok.

Jenis penelitian adalah kuantitatif dalam *quasi eksperimen design*. Dengan desain *nonequivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel adalah *simple random sampling*, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Gugus 1 kecamatan junjung sirih kabupaten solok, yang terpilih sebagai sampel adalah kelas IV SD IT Dambaan Umat sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SDN 10 Panninggahan sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa masing-masing kelas 15 orang. Instrumen penelitian ini adalah tes objektif dengan jenis pilihan ganda.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 81,53 standar deviasi yaitu 8,05 . Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 63,4 standar deviasi yaitu 18,95. Berdasarkan perhitungan uji-t diperoleh t_{hitung} 3,22 sedangkan t_{tabel} pada taraf kepercayaan α 0,05 adalah 2,048 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media interaktif video kinemaster terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV SDN Gugus 1 kecamatan junjung sirih kabupaten solok

Kata kunci: Media Interaktif Video Kinemaster, Hasil Belajar, Pembelajaran Tematik Terpadu

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti sehingga peneliti dapat mengadakan penelitian sejak dari mengajukan judul, penyusunan proposal, melaksanakan penelitian, hingga menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Interaktif Video Kinemaster Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SDN Gugus 1 Kecamatan Junjung Sirih Solok”** ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S1 Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang(UNP).

Skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan baik tentunya tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak, baik bantuan secara moril maupun secara materil. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Ibu Yetti Ariani, M.Pd selaku Ketua Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Ibu Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd selaku Sekretaris Departemen PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Melva Zainil, S.T, M.Pd selaku koordinator UPP III Bandar Buat yang telah memberikan izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

3. Dra. Reinita, M.Pd selaku pembimbing skripsi yang dengan sabar, tulus, dan ikhlas telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran yang sangat berharga kepada peneliti baik sejak pembuatan proposal sampai menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Muhammadi, S.Pd., M. Si dan Ibu Dr. Yeni Erita, M.Pd selaku penguji I dan Penguji II, yang telah banyak memberi masukan, kritik dan saran dalam penyempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd selaku validator instrument soal dalam melakukan penelitian yang telah memberikan saran dan masukan kepada peneliti.
6. Bapak Atri Waldi, M.Pd selaku validator media dalam melakukan penelitian yang telah memberikan saran dan masukan kepada peneliti.
7. Ustadz Jefrizal S.Pd selaku Kepala Sekolah IT Dambaan Umat, Ustazah Ranti Dasra S.Pd selaku Guru Kelas IV SD IT Dambaan Umat, Ibu Ernida Suurya Dahlia, S.Pd selaku Kepala SDN 10 Paninggahan, Ibu Refnita, S.Pd selaku Guru Kelas IV SDN 10 Paninggahan, dan karyawan lainnya yang telah menyediakan waktu dan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
8. Bapak Chandra Hermiyanto, S.Pd selaku Kepala SDN 05 Paninggahan yang telah memberikan izin untuk melakukan uji coba soal.
9. Teristimewa peneliti ucapkan kepada orang tua peneliti ayah (Zulfahmi) dan ibunda (Kartini) tercinta Abangku (Zulkar Nedi), Uni (Mitha Syahputri), adik adikku (Famela, Rahmad, Rani, Cica), nenek (Rosma), beserta keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan yang tidak terhingga.

10. Bapak dan Ibu dosen beserta staf jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan sumbanagan pikirannya selama perkuliahan.

11. Teman-teman mahasiswa S1 PGSD 2018, anggota Anak Sedeh, serta teman baik (Sonia, intan, Febi, Lisa) yang ikut memberikan dorongan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Kepada Semua pihak yang telah membantu peneliti selama proses penelitian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Semogaa semua bantuan yang telah diberikan kepada peneliti Allah balas dengan kebaikan yang berlipat dan mendapat pahala dari sisi Allah SWT, Aamiin. Dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak luput dari tantangan dan hambatan yang peneliti temukan, namun berkat dorongan, bimbingan serta doa senantiasa diberikan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi peneliti pribadi, sebagai pedoman untuk meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan memperluas cakrawala berpikir.

Padang, November 2022

Peneliti

Widiya
18129085

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Asumsi Penelitian	10
F. Tujuan Penelitian	10
G. Manfaat Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Kajian Pustaka.....	13
1. Hasil Bekajar.....	13
2. Pembelajaran Tematik Terpadu	16
3. Pendekatan Saintifik.....	18
4. Media Interaktif Video Kinemaster	23
5. Pembelajaran Konvensional.....	32
6. Tema 8.....	33
B. Penelitian Relevan.....	34
C. Kerangka Berpikir.....	36
D. Hipotesis Penelitian.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Populasi dan Sampel	42
1. Populasi.....	42
2. Sampel.....	43
C. Instrumen dan Pengembangannya.....	45
1. Instrumen Penelitian	45
2. Pengujian Instrumen.....	46
D. Pengumpulan Data	53
E. Teknik Analisis Data.....	53
1. Uji Prasyarat Analisis.....	54
2. Teknik Pengujian Hipotesis	57

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Hasil Penelitian	60
1. Deskripsi Data	69
2. Analisis Data	64
B. Pembahasan.....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR RUJUKAN.....	71
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan penelitian <i>non-equivalent control group design</i>	40
Tabel 3.2 Keadaan Populasi Siswa Kelas IV SDN Gugus I Kecamatan Junjung Sirih Tahun Ajaran 2021/2022.....	42
Tabel 3.3 Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Populasi	45
Tabel 3.4 Interpretasi Koefisien Korelasi (r)	48
Tabel 3.5 Interpretasi Koefisien Reliabilitas.....	50
Tabel 3.6 Kriteria Indeks Kesukaran Instrumen	51
Tabel 3.7 Interpretasi Koefisien Daya Pembeda Instrumen.....	52
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ...	61
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..	62
Tabel 4.3 Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Kelas Sampel Berdasarkan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	65
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Uji homogenitas Sebaran Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Sampel.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Grafik Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	62
Gambar 4.2	Grafik Perbandingan Hasil <i>Posttest</i> Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	63
Gambar 4.3	Grafik Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	38
----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Nilai PTS Siswa Kelas IV SDN Gugus 1 Kecamatan Junjung Sirih Kabupaten Solok	76
Lampiran 2	Uji Normalitas Populasi.....	77
Lampiran 3	Uji Homogenitas Varian	81
Lampiran 4	Kisi-kisi Uji Coba Soal	83
Lampiran 5	Soal Tes Uji Coba	86
Lampiran 6	Kunci Jawaban Uji Coba Soal	92
Lampiran 7	Validasi Instrumen	93
Lampiran 8	Instrumen Validasi Media Pembelajaran	94
Lampiran 9	Distribusi nilai Uji Coba Soal	100
Lampiran 10	Perhitungan Validitas Uji Coba Soal.....	101
Lampiran 11	Perhitungan Reabilitas Uji Coba Soal	103
Lampiran 12	Perhitungan Daya Pembeda Uji Coba Soal	105
Lampiran 13	Perhitungan Indeks Kesukaran Soal Uji Coba.....	108
Lampiran 14	Rekapitulasi Perhitungan Uji Coba Tes.....	110
Lampiran 15	Instrumen Penelitian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	111
Lampiran 16	Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	117
Lampiran 17	RPP Kelas Eksperimen	118
Lampiran 18	RPP Kelas Kontrol	143
Lampiran 19	Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Sampel	172
Lampiran 20	Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> Kelas Sampel.....	173
Lampiran 21	Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i> Kelas Sampel	175
Lampiran 22	Uji Normalitas Nilai <i>Posttest</i> Kelas Sampel.....	176
Lampiran 23	Uji Homogenitas Nilai <i>Posttest</i> Kelas Sampel	178
Lampiran 24	Perhitungan Uji Hipotesis.....	179
Lampiran 25	Dokumentasi Uji Coba Soal	180
Lampiran 26	Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	181
Lampiran 27	Dokumentasi Kelas Kontrol	188
Lampiran 28	Nilai Terendah <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	194
Lampiran 29	Nilai Tertinggi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	195
Lampiran 30	Nilai Terendah <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	196
Lampiran 31	Nilai Tertinggi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	197
Lampiran 32	Nilai Terendah <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	198
Lampiran 33	Nilai Tertinggi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	199
Lampiran 34	Nilai Terendah <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	200
Lampiran 35	Nilai Tertinggi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	201
Lampiran 36	Surat Izin Melaksanakan Uji Coba Soal.....	202
Lampiran 37	Surat Balasan Melaksanakan Uji Coba Soal	203
Lampiran 38	Surat Izin Melaksanakan Penelitian	204
Lampiran 39	Surat Balasan Telah Melaksanakan Penelitian.....	206
Lampiran 40	Tabel Z.....	208
Lampiran 41	Tabel Kritis L untuk uji <i>Liliefors</i>	209

Lampiran 42 Tabel Kritis r <i>Product Moment</i>	213
Lampiran 43 Tabel Distribusi F	214
Lampiran 44 Tabel Distribusi t	215

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada jenjang pendidikan di sekolah dasar, Pada proses pembelajaran yang menerapkan kurikulum 2013 dilakukan dengan pembelajaran mata pelajaran berdasarkan penggambaran tema pembelajaran. Yang mana setiap tema adalah gabungan dari berbagai mata pelajaran yang saling berkaitan. Hal ini sejalan dengan pendapat Poerwandarmita (Majid, 2014) menyatakan, “Pembelajaran tematik adalah pembelajaran campuran yang menggunakan tema dengan menghubungkan berbagai mata pelajaran dan memungkinkan mereka untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada peserta didik”. Di sisi lain, (Majid, 2014) “Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran terpadu yang menghubungkan beberapa mata pelajaran memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa”.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan upaya untuk mengintegrasikan pembelajaran pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap pembelajaran, serta berfikir kreatif dengan menggunakan tema (Masdiana, 2013) Menurut (Dewi & Reinita, 2020) pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang dapat dilakukan menggunakan berbagai macam bantuan yang memuat banyak mata pelajaran yang berbeda dalam suatu pembelajaran yang bisa memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran terpadu lebih mengarahkan peserta didik dan memperhatikan partisipasinya dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih aktif

dalam mengikuti pembelajaran (Reinita, 2020). Sementara itu (Trianto, 2012) menegaskan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dimulai dengan suatu topik tertentu yang digabungkan dengan mata pelajaran lain yang direncanakan disesuaikan dengan pengalamannya, pembelajaran siswa menjadikan lebih bermakna.

Pembelajaran tematik terpadu menggunakan topik sebagai suatu kesatuan kegiatan pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran sekaligus untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Dalam pembelajaran tematik terpadu siswa dapat memperoleh pengalaman praktis yang memberdayakan mereka untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah mereka pelajari.

Ciri-ciri pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran fleksibel dimana dalam pembelajaran tidak ada pemisahan yang jelas antar mata pelajaran, kemudian pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa, sehingga menghadirkan pengalaman langsung (Majid, 2014) (Rusman, 2015)

Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu, tentunya guru dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, oleh karena itu aktivitas belajar menjadi salah satu kunci keberhasilan dari implementasi kurikulum 2013.

Menurut (Ahmadi, 2014) idealnya pembelajaran tematik terpadu pada kurikulum 2013 yaitu:

- (1) Guru harus mampu mengembangkan cara pembelajaran yang asyik dan menyenangkan;
- (2) guru harus bisa memposisikan diri sebagai pembimbing siswa bukan sang otoriter kelas;
- (3) guru diharapkan mampu menggali dan memancing potensi siswa apaun minat dan

bakatnya; (4) guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan sesuai lingkungan kehidupan keseharian siswa yang akan disajikan dalam proses pembelajaran; (5) guru harus berperan sebagai fasilitator dan motivator agar proses pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa; (6) guru profesional yang diharapkan mampu mengembangkan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, penilaian dan tindak lanjut; (7) guru memiliki keberanian untuk mencoba sesuatu yang baru, pembelajaran yang lebih kreatif dan menantang sehingga kebutuhan siswa terpenuhi dan tujuan pembelajaran tercapai.

Pembelajaran tematik terpadu mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik, sehingga dapat membantu peserta didik mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk mengetahui seberapa berhasil siswa dalam memahami konsep selama proses pembelajaran. Dari sini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah keterampilan atau pengetahuan yang diperoleh seorang siswa melalui suatu pengalaman belajar atau kegiatan belajar.

Pelaksanaan pembelajaran dalam kurikulum 2013 mengandung makna bahwa pembelajaran harus berpusat pada siswa harus lebih bersifat pada konstruktivis. Dalam pembelajaran, siswa tidak hanya menerima pengetahuan dari guru mereka, tetapi secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri dan memahaminya melalui pengalaman dunia nyata. Secara umum pembelajaran kurikulum 2013 harus berpusat pada siswa, menuntut siswa untuk aktif dalam belajar baik secara individu maupun kelompok, dan meningkatkan pemahaman dan pengetahuannya. Oleh karena itu, setiap

pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 perlu menggunakan pendekatan yang tepat.

Pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 adalah pendekatan saintifik. Menurut (Hosnan, 2016) Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran dengan pendekatan saintifik difokuskan pada pembelajaran yang dirancang untuk mendorong peserta didik untuk secara aktif menerapkan konsep, hukum, atau prinsip pada setiap tahap pengamatan, pembentukan masalah, pembentukan hipotesis, dan proses pengumpulan data, menganalisis data dan menarik kesimpulan.

Menurut Daryanto (E. T. Lestari, 2020) pendekatan saintifik melibatkan siswa mengamati, merumuskan masalah, mengajukan dan merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis komponen konsep hukum atau prinsip yang ditemukan.

Karena kurikulum 2013, memadukan pendekatan saintifik dengan pembelajaran berbasis tema, maka kurikulum tersebut disebut dengan kurikulum tematik terpadu. Pengembangan kurikulum dilakukan dengan mengacu pada standar nasional pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Berdasarkan Peraturan pemerintah No. 65 Tahun 2013 tentang Standar proses, pendekatan saintifik dalam pembelajaran meliputi 5 M: Mengamati, Menanya, Mengumpulkan, Menghubungkan, dan Mengomunikasikan Informasi. Untuk itu, kurikulum 2013 diterapkan pada pembelajaran dengan pendekatan saintifik yang dapat berdampak positif

terhadap hasil belajar yang mengutamakan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Dalam penerapan pendekatan saintifik memiliki kelebihan, salah satunya yaitu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan. Guru harus memperhatikan beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, bahwa keberhasilan keberhasilan proses pembelajaran yang dipengaruhi oleh : (1) diri Siswa sebagai pelaku utama dalam proses belajar mengajar, (2) diri guru sebagai pengelola proses belajar mengajar dengan segala keunikannya, (3) tujuan pendidikan yang menjadi sasaran pencapaian proses belajar mengajar, (4) bahan pembelajaran sebagai penunjang pokok bagi tercapainya tujuan, (5) kemudahan untuk mencapai sumber bahan pengajaran, (6) suasana sekitar pada waktu belajar. Oleh karena itu, guru harus senantiasa berusaha dan berinovasi untuk menemukan strategi, metode, model, dan pendekatan pembelajaran yang tepat (Sumayasa, 2015)

Media adalah bentuk dan saluran melalui mana pesan dan informasi disampaikan dari sumber pesan kepada penerima, merangsang, membangkitkan semangat, dan menarik perhatian siswa sehingga mereka dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Di dapatkan sesuai dengan informasi yang disampaikan.

Media video kinemaster merupakan salah satu dari sekian banyak media pembelajaran untuk hasil belajar yang optimal. Media pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam pembelajaran tematik karena membantu siswa menguasai materi pembelajaran. Oleh karena itu, menurut

R. Raharjo (Prastowo, 2019) Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan wahana untuk menyebarkan berita atau informasi pembelajaran. Menurut (Prastowo, 2019) menyatakan “ media pendidikan merupakan perpanjangan tangan guru, karena merupakan teknologi transfer informasi yang dapat digunakan untuk mengajar”.

Media pembelajaran berguna jika diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Menurut (Daryanto, 2016) mengatakan bahwa media pembelajaran mempunyai kegunaan yaitu:

- 1) Dapat memperjelas sebuah pesan dan menyimpannya secara verbal,
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera,
- 3) Merangsang semangat belajar interaksi antara siswa dan sumber belajar,
- 4) Meningkatkan bakat dan kemampuan kemampuan visual, auditori, dan kinestiknya,
- 5) Menyampaikan ransangan yang sama, menghadirkan pengalaman dan menghasilkan persepsi yang sama,
- 6) Proses pembelajaran meliputi lima unsur untuk komunikasi, guru (komunikator), pembelajaran meliputi materi, media pembelajaran, dan siswa (komunikan), serta tujuan pembelajaran yang tersedia.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah media video interaktif kinemaster. Menurut (Iryani, 2020) KineMaster adalah sebuah aplikasi yang bisa digunakan dengan *smartphone* yang berguna untuk mengedit berbagai video yang menarik. Dengan menghadirkan tampilan yang cukup simpel akan tetapi KineMaster menyimpan banyak fitur. Hal tersebut dapat membantu siswa agar lebih mengerti pembelajaran yang di sajikan oleh guru.

Kinemaster adalah aplikasi yang dapat menata berbagai macam video dengan *smartphone* atau laptop. Aplikasi tersebut didukung oleh lapisan video yang berlimpah, audio, gambar, teks, dan efek. Video kine master bisa

pula dibagikan pada akun media sosial (Indriani, Eka dan Pangaribuan, 2020). Dengan demikian, adanya penggunaan media video interaktif kinemaster dapat menarik perhatian siswa khususnya dalam pembelajaran dengan pendekatan saintifik.

Untuk mendukung penjelasan dari penelitian yang dilakukan oleh (Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, 2016) tentang pengaruh penggunaan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA dalam pembelajaran tematik di MIN Kroya Cirebon hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu dilihat dari rata-rata kelas eksperimen mencapai 80,63. penelitiannya yang berjudul pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap prestasi belajar Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video dalam pembelajaran tematik terpadu terhadap hasil belajar. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawan, 2016) ilmu pengetahuan sosial (IPS) dalam pembelajaran tematik siswa kelas V SD SE-Kecamatan Gunung Kidul hasil dari penelitian tersebut siswa dikatakan tuntas jika nilai yang diperoleh telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yakni 70. Jika skor prestasi belajar IPS dikonversikan ke dalam nilai maka siswa dikatakan tuntas jika memperoleh skor minimal 19 berikut adalah rangkuman data skor prestasi belajar IPS untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan nilai 83,34% siswa kelompok eksperimen telah mencapai KKM sedangkan pada kelompok kontrol hanya 36,67% siswa yang telah mencapai KKM . Hasil ini menunjukkan bahwa media Video pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar IPS siswa.

Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat melakukan observasi awal di Gugus 1 Kecamatan Junjug Sirih ada lima SD yaitu SD IT Dambaan Umat, SDN 02, SDN 04 SDN 05 dan SDN 10 Paninggahan. Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada bulan Januari 2022 pada tema 6 (cita-cita ku) dan subtema 1 (aku dan cita-cita ku) pembelajaran 1,2, dan 3 peneliti menemukan beberapa masalah yaitu: 1) pembelajaran didominasi oleh guru dengan penggunaan metode ceramah, tanya jawab dan latihan, 2) pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan media buku/LKS, dan papan tulis, 3) Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, sehingga pembelajaran cenderung pasif, 3) pada proses pembelajaran peserta didik belum mampu berpikir kritis hal ini terlihat dari beberapa peserta didik yang asal menjawab ketika dihadapkan pada pertanyaan-pertanyaan dari guru, 4) peserta didik juga belum mampu mengomunikasikan ide yang didapatnya, hal ini dapat dilihat dari kurang percaya dirinya beberapa peserta didik saat dipersilahkan untuk berbicara, 5) beberapa peserta didik belum paham dan terkesan ragu-ragu dalam menuliskan hasil pemikirannya kedalam suatu paragraf sehingga mereka melihat punya temannya. 6) kurangnya motivasi saat proses pembelajaran. Sehingga hal tersebut berdampak pada kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, membuat peserta

didik menjadi cepat bosan dan berujung pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh.

Dari data yang peneliti ditemukan ketika observasi penulis tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan mengangkat judul “**Pengaruh Penggunaan Media Interaktif video *Kine Master* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SDN Gugus 1 Kecamatan Junjung Sirih Solok**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan diatas beberapa permasalahan dapat diidentifikasi antara lain:

1. Proses pembelajaran peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu di SDN Gugus 1 Kecamatan Junjung Sirih dilihat pada guru belum menggunakan media interaktif video kinemaster dan pendekatan saintifik.
2. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga, peserta didik belum terlibat dan kurang focus untuk mengikuti pembelajaran dan kurang menggunakan pendekatan inovatif.
3. Pembelajaran didominasi oleh guru dan belum sepenuhnya melibatkan siswa untuk kegiatan mengamati, menanya, menelaah, mencoba dan mengkomunikasikan dalam pembelajaran tematik terpadu.
4. Hasil belajar siswa yang masih rendah karena konsep yang tidak dipahami.
5. Kurangnya motivasi belajar karena proses pembelajaran yang monoton.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, untuk menghindari kesalahan maksud dari tujuan serta agar lebih efektif dan efisien peneliti dalam mengadakan penelitian, maka peneliti membatasi masalah agar penelitian terfokus dan terarah. Penelitian ini dibatasi pada masalah pengaruh media interaktif video *kinemaster* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu siswa di kelas IV Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Junjung Sirih Solok.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pebatasan masalah yang telah diuraikan rumusan masalah penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media interaktif video *kine master* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Junjung Sirih Solok.

E. Asumsi Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti berasumsi bahwa dengan menggunakan Media interaktif video *kine master* terhadap dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Junjung Sirih Solok.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif video *kine*

master terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, sehingga dapat menunjukkan pendidikan, dan dapat membantu memecahkan masalah pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan dalam memberikan pengaruh positif khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik terpadu dengan media video *kine master*.
- 2) Menjadikan media video *kine master* sebagai solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan yang dapat mengembangkan kreativitas dan inovasi guru dalam memilih media pembelajaran khususnya media video *kine master* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan masukan dalam rangka mengefektifkan pembinaan serta pengembangan bagi guru agar menjadi guru yang lebih professional dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran sehingga mutu pendidikan di sekolah dapat ditingkatkan.

d. Bagi Peneliti Lain

Sebagai acuan untuk melakukan penelitian, tambahan referensi peneliti-peneliti lain yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai media video *kine master*.