

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF PKN TEMA 5
PAHLAWANKU SUBTEMA 2 PAHLAWANKU
KEBANGGAANKU SISWA KELAS IV
MI SIDOMORO KEBUMEN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Tugas dan Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

NURUL FADLILAH

NIM: 1703096018

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Fadlilah
NIM : 1703096018
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : S1

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TERHADAP
KEMAMPUAN KOGNITIF PKN TEMA 5 PAHLAWANKU
SUBTEMA 2 PAHLAWANKU KEBANGGAANKU SISWA
KELAS IV MI SIDOMORO KEBUMEN**

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

Semarang, 12 Desember 2023

Pembuat Pernyataan,



Nurul Fadlilah
NIM: 1703096018



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF PKN TEMA 5 PAHLAWANKU SUBTEMA 2 PAHLAWANKU KEBANGGAANKU SISWA KELAS IV MI SIDOMORO KEBUMEN**

Penulis : Nurul Fadlilah

NIM : 1703096018

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 27 Desember 2023

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji,

Titik Rahmawati, M.Ag
NIP. 197101222005012001

Penguji Utama I,

Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd.
NIP. 198107182009122002



Sekretaris/Penguji,

Dra. Ani Hidayati, M.Pd
NIP: 196112051993032001

Penguji Utama II,

Mohammad Rofiq, M.Pd
NIP. 199101152019031013

Pembimbing,

Dra. Ani Hidayati, M.Pd
NIP: 196112051993032001

NOTA DINAS

Semarang, 12 Desember 2023

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Judul : **Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Kemampuan Kognitif PKN Tema 5 Pahlawanku Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku Siswa Kelas IV MI Sidomoro Kebumen**

Nama : Nurul Fadlilah


NIM : 1703096018

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqosyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing,



Dra. Ani Hidayati, M.Pd
NIP: 196112051993032001

ABSTRAK

Judul : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF PKN TEMA 5 PAHLAWANKU SUBTEMA 2 PAHLAWANKU KEBANGGAANKU SISWA KELAS IV MI SIDOMORO KEBUMEN**

Nama : Nurul Fadlilah
NIM : 1703096018

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum adanya penggunaan media pembelajaran video dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka di MI Sidomoro. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap kemampuan kognitif PKN Tema 5 Pahlawanku Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku siswa kelas IV MI Sidomoro.

Penelitian ini merupakan penelitian *pre eksperimental* dengan desain *one group pretest posttest design*. Populasi sekaligus sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MI Sidomoro yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi.

Berdasarkan perhitungan uji *Paired Sample T-Test* dengan taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{hitung} (5,051) > t_{tabel} 2,093$, yang berarti H_0 ditolak atau terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah adanya perlakuan (*treatment*). Berdasarkan uji koefisien korelasi biserial dan koefisien determinasi pada taraf signifikansi 5%, diperoleh $r_{hitung} (0,866) > r_{tabel} (0,443)$ dan koefisien determinasi yaitu sebesar 0,750 yang kemudian dipresentasikan menjadi 75,0 %, sehingga artinya H_0 ditolak atau media pembelajaran video berpengaruh terhadap kemampuan kognitif PKN Tema 5 Pahlawanku Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku materi hubungan simbol dengan makna sila kelima Pancasila di kelas IV MI Sidomoro Kebumen dengan kontribusi sebesar 75%, dan sisanya ditentukan oleh variabel lain.

Kata Kunci: *Media Video, Kemampuan Kognitif, PKN*

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	ṭ
ب	b	ظ	ẓ
ت	t	ع	'
ث	ṣ	غ	g
ج	j	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	ẓ	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	هـ	h
ش	sy	ء	'
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

ā = a Panjang

ī = i Panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong:

au = أَوْ

ai = أَيُّ

iy = اِيَّ

KATA PENGANTAR

Bismillāhirrahmānirrahīm

Segala puji dan syukur dengan mengucap hamdallah, *Alhamdulillahirobbil 'ālamīn*. Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu menganugerahkan taufiq, hidayah serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Kemampuan Kognitif PKN Tema 5 Pahlawanku Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku Siswa Kelas IV MI Sidomoro Kebumen” ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Shalawat serta salam juga tak lupa senantiasa tucurahkan kepada *Qurrata A'yun* baginda Nabi Muhammad SAW, keluarganya, sahabat-sahabatnya serta orang-orang mukmin yang mengikutinya, dengan harapan semoga mendapatkan syafa'atnya di hari kiamat nanti. Aamiin.

Suatu kebahagiaan tersendiri jika suatu tugas dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya. Bagi penulis, penyusunan skripsi merupakan suatu tugas yang tidak ringan. Penulis sadar, banyak sekali hambatan yang penulis hadapi dalam proses penyusunan skripsi ini. Hal ini dikarenakan keterbatasan penulis. Walaupun akhirnya skripsi ini terselesaikan, hal ini tiada lain karena dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampikan penghargaan dengan ucapan terima kasih

yang tak terhingga kepada pihak yang telah memberikan bantuannya, khususnya kepada :

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang Bapak Dr. Ahmad Ismail, M.Ag.,M.Hum, yang telah memberikan izin penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang Ibu Hj. Zulaikhah, M.Ag, M.Pd, yang telah memberikan izin penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
3. Wali Dosen Ibu Nur Khikmah, M.Pd.I., yang selalu mendukung, memberi motivasi, dan membekali pengetahuan kepada penulis demi suksesnya studi penulis.
4. Dosen Pembimbing Ibu Dra. Ani Hidayati, M.Pd., yang senantiasa dengan sabar membimbing penulis selama masa studi dan bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran, untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam skripsi ini.
5. Segenap dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah membekali banyak pengetahuan kepada penulis dalam menempuh studi di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
6. Kepala MI Sidomoro Kebumen Bapak Darnuji S.Pd.I dan Guru kelas IV MI Sidomoro Kebumen Bapak Soderi S.Pd.I, yang telah memberikan izin dan banyak membantu dalam penelitian.
7. Validator ahli media Bapak Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I., dan validator ahli materi Ibu Dra. Ani Hidayati, M.Pd.,

yang telah membantu dalam memvalidasi media yang dirancang penulis.

8. Orang tuaku tercinta, Bapak Purwanto dan Ibu Mas'amah yang selalu menyayangi, memahami, mendukung, memotivasi serta memanjatkan rangkaian do'a tulusnya yang tiada henti demi suksesnya studi penulis.
9. Keluarga besarku tersayang, Mbah Kakung Sodali, Mbah Uti Wartati, Paklik Maryono, Bulik Muslimatun, Paklik Purwanto, Bulik Munarsih, Paklik Saeful, Paklik Muslikhudin, Bulik Uswatun, Paklik Anwar, Bulik Susi, Paklik Agus, Bulik Ifah dan Bulik Us yang selalu mendo'akan dengan tulus serta menyemangati penulis selama menempuh studi.
10. Adik-adikku tersayang, Anni Mudrikaturrohmah, Nabila Farkhatun Nisa, Hasna Lutfia Rahmah, Isyana Aqeela Rahmah, Khafidzotul Khusna, Hidayatul Muna, Durrotun Nafisa yang turut mendukung dan menghibur penulis selama menempuh studi.
11. Sahabatku tersayang Efa Fajriyanti, Nia Aulia Rahmah, Nida Ussyarifah, dan Setia Tri Yuliani, yang selalu mendukung, menyemangati serta memberikan doa tulusnya kepada penulis.
12. Sahabat-sahabat seperjuanganku di kelas PGMI A, Rahmatun Nisa', Dela Yulian Salasa, Wardatush Sholihah, Novita Rahamanyah, Aprillia Dewi, Sisilia Rizki Astriani, dan Dewi Lestari yang selalu memberikan semangat serta doa tulusnya kepada penulis.

13. Teman-temanku PGMI Angkatan 2017, khususnya keluarga PGMI A, yang selalu mendukung penulis demi terselesaikannya skripsi ini.
14. Semua siswa kelas IV MI Sidomoro Kebumen, yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Kepada semua pihak yang telah membantu, peneliti tidak dapat memberikan apa-apa selain ucapan terimakasih dengan disertai do'a, semoga kebaikannya diterima oleh Allah SWT, serta mendapatkan balasan yang belipat ganda dari Allah SWT. Aamiin.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis sadar sepenuhnya bahwa skripsi ini sangat jauh dari kesempurnaan. Namun demikian, dengan ucapan *Alhamdulillah Rabbil 'Alamin*, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, dan khususnya bagi pembaca pada umumnya.

Semarang, 12 Desember 2023

Peneliti,



Nurul Fadlilah

NIM: 1703096018

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat	6
BAB II MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO DAN KEMAMPUAN KOGNITIF PKN TEMA 5 PAHLAWANKU SUBTEMA 2 PAHLAWANKU KEBANGGAANKU	9
A. Deskripsi Teori	9
1. Media Pembelajaran	9
a. Pengertian Media Pembelajaran	9
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	11

c.	Macam-macam Media Pembelajaran	14
2.	Video Pembelajaran	18
a.	Pengertian Video Pembelajaran	18
b.	Karakteristik Video Pembelajaran	20
c.	Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran	21
d.	Manfaat Video Pembelajaran	24
e.	Langkah-langkah Membuat Video Pembelajaran	25
3.	Kemampuan Kognitif	26
a.	Ranah Kognitif	27
4.	Pembelajaran PKN	32
a.	Pengertian Pembelajaran PKN	32
b.	Tujuan Pembelajaran PKN	33
c.	Materi Hubungan Simbol dengan Makna Sila Kelima Pancasila	35
B.	Kajian Pustaka Relevan	37
C.	Rumusan Hipotesis	42
BAB III METODE PENELITIAN		43
A.	Jenis dan Pendekatan Penelitian	43
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	45
C.	Populasi dan Sampel Penelitian	46
D.	Variabel dan Indikator Penelitian	47
E.	Teknik Pengumpulan Data	49
F.	Teknik Analisis Data	51
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA		65
A.	Deskripsi Data	65

B. Analisis Data	70
C. Pembahasan Hasil Penelitian	87
D. Keterbatasan Penelitian	95
BAB V PENUTUP	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran	99
C. Kata Penutup	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN.....	109
RIWAYAT HIDUP	187

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi siswa kelas IV MI Sidomoro Tahun Ajaran 2023/2024,	46
Tabel 3.2 Kategori Tingkat Reliabilitas,	55
Tabel 3.3 Kategori Tingkat Kesukaran,	57
Tabel 3.4 Kriteria Daya Pembeda,	58
Tabel 3.5 Kategori Tingkat Kekuatan Koefisien Korelasi Biserial, ..	64
Tabel 4.1 Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen,	67
Tabel 4.2 Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen,	69
Tabel 4.3 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi,	71
Tabel 4.4 Hasil Analisis Validasi Ahli Media,	72
Tabel 4.5 Validitas Soal Uji Coba,	75
Tabel 4.6 Reliabilitas Soal Uji Coba,	77
Tabel 4.7 Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba,	77
Tabel 4.8 Daya Pembeda Butir Soal Uji Coba,	79
Tabel 4.9 Data Perhitungan Uji Normalitas Tahap Awal SPSS 26, 81	
Tabel 4.10 Data Perhitungan Uji Normalitas Tahap Akhir SPSS 26, 82	
Tabel 4.11 Data Perhitungan Uji Hipotesis SPSS 26,	84
Tabel 4.12 Data Perhitungan Koefisien Korelasi Biserial SPSS 26, 85	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Padi dan Kapas,	36
----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Profil Madrasah.
- Lampiran 2 Daftar Nama dan Nilai Siswa Uji Coba Tes.
- Lampiran 3 Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen.
- Lampiran 4 Kisi-Kisi Soal Uji Coba Kemampuan Kognitif PKN.
- Lampiran 5 Soal Uji Coba PKN.
- Lampiran 6 Kunci Jawaban Soal Uji Coba.
- Lampiran 7 Nilai Siswa Uji Coba Tes.
- Lampiran 8 Tabel Perhitungan Uji Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Soal Uji Coba.
- Lampiran 9a Perhitungan Validitas Tes Pilihan Ganda dengan SPSS 26.
- Lampiran 9b Perhitungan Reliabilitas Tes Pilihan Ganda dengan SPSS 26.
- Lampiran 9c Perhitungan Tingkat Kesukaran Tes Pilihan Ganda dengan SPSS 26.
- Lampiran 9d Perhitungan Daya Pembeda Tes Pilihan Ganda dengan SPSS 26.
- Lampiran 10 Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest Kemampuan Kognitif PKN.
- Lampiran 11 Soal Pretest Dan Posttest PKN.
- Lampiran 12 Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest.
- Lampiran 13a Nilai Siswa Kelas Eksperimen (Pretest).
- Lampiran 13b Nilai Siswa Kelas Eksperimen (Posttest).

- Lampiran 14a Perhitungan Uji Normalitas Tahap Awal SPPS 26 (Uji Liliefors).
- Lampiran 14b Perhitungan Uji Normalitas Tahap Akhir SPPS 26 (Uji Liliefors).
- Lampiran 15 Perhitungan Uji Hipotesis SPPS 26.
- Lampiran 16a Perhitungan Koefisien Korelasi Biserial SPPS 26.
- Lampiran 16b Perhitungan Koefisien Determinasi SPPS 26.
- Lampiran 17 Lembar Validasi Ahli Materi.
- Lampiran 18 Lembar Validasi Ahli Media.
- Lampiran 19 Hasil Revisi Media Pembelajaran Video.
- Lampiran 20a Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Hari Pertama.
- Lampiran 20b Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Hari Kedua.
- Lampiran 21 Dokumentasi Pelaksanaan Tes.
- Lampiran 22 Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1 dan 2.
- Lampiran 23 Tabel Liliefors.
- Lampiran 24 Tabel r.
- Lampiran 25 Tabel t.
- Lampiran 26 Surat Penunjukkan Dosen Pembimbing.
- Lampiran 27 Surat Izin Riset.
- Lampiran 28 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Riset.
- Lampiran 29 Surat Keterangan Bebas Kuliah.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Pendidikan Kewarganegaraan di definisikan sebagai mata pelajaran yang mengonsepan pada pembentukan warga negara yang mampu menerapkan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter.¹ Damri mengutip penjelasan dari Samsuri bahwa Pendidikan Kewarganegaraan diartikan sebagai penyiapan generasi muda untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, kecakapan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat.² Pendidikan Kewarganegaraan juga merupakan suatu hal mendasar yang akan membawa peserta didik untuk mengetahui nilai-nilai, peranan, sistem aturan dan segala sesuatu yang berkaitan dengan kemasyarakatan dan kenegaraan. Dalam hal lain Pendidikan

¹ Galih Puji Mulyoto, Mohammad Miftahusyai'an, Nur Hidayah Hanifah, *Konsep Dasar dan Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk MI/SD*, (Depok, Publica Institute Jakarta: 2020) hlm. 2

² Damri, Fauzi Eka Putra, *Pendidikan Kewarganegaraan*, (Jakarta, Kencana: 2020) hlm. 1

Kewarganegaraan disebutkan sebagai salah satu mata pelajaran yang mengemban dan membangun karakter peserta didik.³

Berdasarkan hasil pra-riset di MI Sidomoro Kebumen, hambatan yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas IV MI Sidomoro yaitu pendidik masih kesulitan dalam menciptakan atau memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Pendidik juga hanya menggunakan buku paket yang disediakan sebagai media pembelajaran, karena menganggap media tersebut lebih praktis dan tidak merepotkan.

Pelaksanaan pembelajaran untuk mata pelajaran PKN secara demikian belum maksimal dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Siswa cenderung pasif dalam menerima materi dari pendidik. Siswa juga menganggap pembelajaran PKN adalah sesuatu yang membosankan, kurang menarik, monoton dan lain sebagainya. Hal tersebut tentu berimbas kepada menurunnya kemampuan kognitif yang diperoleh siswa itu sendiri.

Kondisi siswa dikelas juga kurang kondusif saat pembelajaran berlangsung, masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi yang sedang diajarkan. Hal ini disebabkan karena beberapa siswa menganggap bahwa mata pelajaran PKN sebagai mata pelajaran yang banyak

³ Fuad Noorzeha, John Abraham Ziswan, *Pendidikan Kewarganegaraan (Nasionalitas, Demokrasi, dan Integrasi Kebangsaan)*, (Aceh, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini: 2021) hlm. 18

hafalan dan membosankan. Di sisi lain, saat pembelajaran berlangsung mata pelajaran PKN kurang adanya alat peraga dan media yang mendukung. Akibatnya siswa kurang paham dengan materi yang telah dijelaskan oleh guru. Selain itu, nilai atau kemampuan kognitif PKN di kelas IV juga masih rendah di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Pembelajaran PKN pada intinya harus diajarkan tidak hanya mentransfer ilmunya saja, tetapi harus sampai pada tahap operasional sesuai dengan peran peserta didik saat ini dan di masa mendatang. Dengan demikian, pembelajaran PKN ini bukan hanya dalam bentuk konsep belaka, sehingga kurang fungsional atau tidak muncul sebagai jati diri dan acuan perilaku praksis. Celakanya, pembelajaran PKN hanya menjadi pelajaran hafalan saja.⁴

Materi hubungan simbol dengan makna sila kelima Pancasila merupakan materi yang membahas tentang bunyi sila kelima Pancasila, simbol sila kelima Pancasila, makna simbol dan bunyi dalam sila kelima Pancasila, serta contoh penerapan sila kelima Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Disinilah guru sebagai fasilitator di dalam kelas, dihadapkan pada persoalan tentang bagaimana cara menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar materi yang diajarkan tersebut dengan mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Untuk mengatasi

⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: PrenadaMedia Group, 2013), hlm. 230.

permasalahan tersebut, guru perlu berinovasi dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan memilih media pembelajaran yang tepat. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat serta menarik, hal tersebut dapat membuat siswa dapat memahami materi yang diajarkan serta dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Efektivitas proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh faktor media pembelajaran. Karena media pembelajaran merupakan sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran dan informasi. Media pembelajaran yang baik akan sangat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran serta menentukan keberhasilan penyampaian materi pembelajaran. Dengan adanya media, pembelajaran akan menjadi variatif dan tidak monoton. Pembelajaran yang monoton akan membuat siswa menjadi cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran menjembatani adanya perbedaan persepsi dan penafsiran dari suatu pembelajaran. Sehingga, materi yang bersifat abstrak tidak hanya diangan-angan saja, tetapi dapat divisualisasikan dan dikonkretkan melalui media pembelajaran.⁵ Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran PKN salah satunya adalah media pembelajaran video. Video dapat membantu menyalurkan informasi atau materi saat pembelajaran karena menyediakan penyaluran informasi yang amat menarik

⁵ Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, dkk, *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis: 2020) hlm. 6-8

dan lebih hidup.⁶ Karakteristik dalam media pembelajaran video ialah video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, inovasi, dan efektivitas penggunaannya. Karakteristik video pembelajaran lainnya yaitu kejelasan dalam peran. Dengan media video siswa dapat memahami pesan dalam pembelajaran. Media video juga harus menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum.⁷

Berdasarkan karakteristik media pembelajaran video tersebut, maka mata pelajaran PKN pada tema 5 pahlawanku subtema 2 pahlawanku kebanggaanku yaitu materi tentang makna hubungan simbol dengan sila kelima Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari dapat dijelaskan dalam bentuk audio dan visual. Misalnya, ketika menjelaskan mata pelajaran PKN Tema 5 Subtema 2, melalui video pembelajaran dapat ditampilkan dan dijelaskannya materi hubungan simbol dengan makna sila kelima Pancasila. Materi ini dapat disajikan pada siswa melalui video pembelajaran yang bergambar dan bersuara. Media yang bergambar dan bersuara (video) dapat lebih membantu pembelajaran menjadi lebih mudah disampaikan. Selain menampilkan hubungan simbol dengan makna sila kelima pancasila, pada video juga dapat ditampilkan contoh-contoh pengamalan dari sila kelima Pancasila dalam kehidupan sehari-

⁶ Tonni Limbong, Janner Simarmata, *Media dan Multimedia Pembelajaran; Teori dan Praktik* (Yayasan Kita Menulis: 2020) hlm. 13

⁷ Ramen A. Purba, Andi Febriana Tamrin, dkk, *Teknologi Pendidikan*, (Yayasan Kita Menulis: 2020) hlm. 66

hari. Contoh pengamalan dari sila kelima Pancasila cocok disampaikan menggunakan media video, karena dapat memberikan gambaran yang lebih realistis.

Penggunaan media pembelajaran video ini diharapkan dapat memberikan suatu proses pembelajaran yang baru dan menyenangkan bagi siswa, khususnya dalam mempelajari materi makna hubungan simbol dengan sila kelima Pancasila. Berdasarkan uraian permasalahan tersebut melatarbelakangi penulis untuk melakukan penelitian pada tahun ajaran 2023/2024 dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Kemampuan Kognitif PKN Tema 5 Pahlawanku SubTema 2 Pahlawanku Kebanggaanku Siswa Kelas IV MI Sidomoro Kebumen”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh media pembelajaran video terhadap kemampuan kognitif PKN tema 5 pahlawanku subtema 2 pahlawanku kebanggaanku siswa kelas IV MI Sidomoro Kebumen?”

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh signifikan media pembelajaran video terhadap kemampuan kognitif PKN tema 5 pahlawanku

subtema 2 pahlawanku kebanggaanku siswa kelas IV MI Sidomoro Kebumen.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

a. Secara Teoritis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, wawasan, pemikiran serta pengetahuan dalam pembelajaran PKN tema 5 Pahlawanku Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku, khususnya untuk materi hubungan simbol dengan makna sila kelima Pancasila.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk menambah motivasi pendidik dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya mengenai media pembelajaran video yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif terhadap materi hubungan simbol dengan makna sila kelima Pancasila.
- 3) Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji tentang pengaruh media pembelajaran video terhadap kemampuan kognitif siswa

b. Secara Praktis

- 1) Bagi madrasah, hasil dari penelitian ini dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh para pendidik di MI Sidomoro Kebumen
- 2) Bagi pendidik (guru kelas IV), penggunaan media pembelajaran video dalam pembelajaran PKN tema 5 Pahlawanku Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku, dapat mempermudah pendidik dalam memberikan pemahaman yang utuh kepada siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna
- 3) Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran video dapat membantu siswa kelas IV dalam memahami materi hubungan simbol dengan makna sila kelima Pancasila secara lebih mudah dan menyenangkan, serta memotivasi siswa agar selalu semangat dalam meningkatkan kemampuan kognitif mereka karena adanya media pembelajaran video
- 4) Bagi peneliti, peneliti mampu membuat dan menggunakan media pembelajaran video untuk pembelajaran tatap muka di kelas IV, serta dapat menambah wawasan dalam pengaruh media pembelajaran video terhadap kemampuan kognitif siswa.

BAB II
MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO DAN KEMAMPUAN
KOGNITIF PKN TEMA 5 PAHLAWANKU SUBTEMA 2
PAHLAWANKU KEBANGGAANKU

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari kata latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar.⁸ Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Menurut Miftah, media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran. Dalam arti luas media berarti pemanfaatan secara maksimum secara komponen sistem dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media juga merupakan suatu alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi. Sedangkan, pembelajaran atau pengajaran adalah upaya untuk

⁸ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian* (Bandung: CV. Wacana Prima, 2009), hlm. 6.

membelajarkan pebelajar. Membelajarkan berarti usaha membuat seseorang belajar. Dalam upaya pembelajaran terjadi komunikasi antara pebelajar (siswa) dengan guru. Sehingga proses pembelajaran adalah sebagai bagian proses komunikasi antar manusia. Meskipun dapat saja terjadi komunikasi secara langsung, disana ada peranan media pembelajaran. Jadi, media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran.⁹

Selain itu Satrianawati mengatakan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan merangsang pikiran dan perasaan bagi penggunanya, sedangkan media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁰

Ada beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur penggunaan media pembelajaran di kelas, yaitu meliputi relevansi antara media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan pembelajaran, kemampuan guru

⁹ M Miftah, *Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*, *Journal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): hlm. 97–98.

¹⁰ Satrianawati, *Media Dan Sumber Belajar* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 8.

dalam menggunakan media pembelajaran, kemudahan penggunaan media pembelajaran bagi guru dan siswa, ketersediaan media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran di kelas, dan kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran yang dirasakan siswa sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran.¹¹

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dan berfungsi menyalurkan dan memperjelas makna pesan yang disampaikan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Sedangkan media pembelajaran juga memiliki beberapa indikator yaitu relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatan.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media sebagai komponen sistem pembelajaran, memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Dalam proses penyampaiannya media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun kelompok. Fungsi

¹¹ Inesa Tri Mahardika Pratiwi dan Rini Intansari Meilani, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018): hlm. 176.

utama media pembelajaran adalah untuk tujuan intruksional, dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa baik dalam bentuk mental maupun bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.¹²

Aria Indah Susanti mengutip penjelasan dari Sadiman, bahwa fungsi media dalam pendidikan sebagai berikut :

1. Menyajikan pesan dengan lebih jelas agar tidak hanya bersifat visual
2. Membantu mengatasi masalah keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. Contohnya jika ingin menampilkan suatu objek dalam ukuran yang besar, maka dapat menggantinya dengan gambar atau foto.
3. Meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai kemampuan dan minat, dan membantu mengatasi peserta didik yang pasif atau tidak aktif dalam pembelajaran
4. Memberikan stimulus yang sama pada peserta didik dan menyamakan persepsi terhadap materi ajar serta menyamakan pengalaman belajar peserta didik.¹³

¹² Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), hlm. 17.

¹³ Aria Indah Susanti, *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK)* (Pekalongan: Penerbit NEM, 2021), hlm. 52.

Selain itu Rusydi Ananda mengutip penjelasan dari *Encyclopedia of Educational* bahwa manfaat media pembelajaran sebagai berikut :

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme
2. Memperbesar perhatian siswa
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan continue, terutama melalui gambar hidup
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi, serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.¹⁴

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah :

1. Membantu proses belajar peserta didik yang semula pasif menjadi aktif dalam pembelajaran

¹⁴ Rusydi Ananda, *Perencanaan Pembelajaran* (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019), 166.

2. Membangkitkan semangat belajar peserta didik dan merangsang peserta didik untuk belajar yang lebih baik
3. Menyamakan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan
4. Memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata atau konkret
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur.

c. Macam-macam Media Pembelajaran

Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam dunia pendidikan, media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri.¹⁵ Dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran dapat dibuat dengan lebih mudah. Saat ini, dengan adanya teknologi seperti handphone, dapat dimanfaatkan untuk membantu membuat media pembelajaran yang bervariasi. Berikut ini beberapa macam-macam media pembelajaran diantaranya :

1. Media Cetak

Media pembelajaran berbasis cetakan merupakan media pembelajaran yang tidak menggunakan teknologi tertentu dalam penggunaannya. Media ini merupakan media yang cukup sederhana dalam penggunaannya.

¹⁵ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), 10.

Contoh media berbasis cetak adalah buku, majalah, koran, dll.¹⁶

2. Media Audio

Media pembelajaran berbasis audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat di dengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan.

3. Media Visual

Media pembelajaran berbasis visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi materi pelajaran. Media visual terdiri atas media yang tidak dapat di proyeksikan (*non projected visual*), seperti lukisan, foto, gambar, dan media yang dapat di proyeksikan (*project visual*), seperti film bingkai, film rangkai, film bisu.

4. Media Audio Visual

¹⁶ Nafilatur Rohmah, *Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya*, *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 4, no. 2 (2021): hlm. 128–129.

Sesuai dengan namanya, media pembelajaran berbasis audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada peserta didik semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para peserta didik untuk belajar. Contoh media audio visual, diantaranya video, televisi, dan program slide suara.¹⁷

5. Media Animasi

Sebagaimana media pembelajaran audio visual, media pembelajaran berbasis animasi adalah media disertai dengan gambar bergerak dan suara. Akan tetapi, media animasi ini biasanya berbentuk gambar yang dihidupkan seperti film kartun. Saat ini pembuatan media pembelajaran berbasis animasi juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi yang tersedia secara online.

6. Media Game Edukasi

¹⁷ Fifit Firmadani, *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0, Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional 2*, no. 1 (2020): hlm. 96–97.

Media pembelajaran berbasis game edukasi dapat diterapkan pada pembelajaran online dan offline dan dapat diterapkan juga dengan memanfaatkan teknologi informasi atau non teknologi. Untuk game edukasi berbasis non teknologi dapat dilakukan dengan membuat permainan edukasi sederhana di dalam kelas. Sedangkan untuk game edukasi berbasis teknologi dapat dibuat dengan memanfaatkan berbagai aplikasi game edukasi yang telah tersedia secara online.¹⁸

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat bermacam-macam jenisnya dan ciri kemampuannya. Semakin majunya teknologi, media pembelajaran juga semakin mudah dibuat. Dari banyaknya macam-macam media pembelajaran seperti media cetak yang penggunaannya tidak menggunakan teknologi, media audio yaitu media dalam bentuk auditif, media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat, media audio visual yaitu media berbasis gambar bergerak dan suara, media animasi yaitu media yang dapat dihidupkan seperti film, dan media game edukasi yaitu media dengan teknologi berupa permainan, pendidik dapat memilih media yang akan digunakan dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan dan melihat kondisi peserta didik.

¹⁸ Rohmah, "*Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya*," hlm. 129.

2. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Video menyediakan satu cara penyaluran informasi yang amat menarik dan langsung. Video merupakan media yang paling bermakna dibandingkan media lain seperti grafik, audio dan sebagainya. Penggunaan video dalam multimedia interaktif akan memberikan pengalaman baru. Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik.¹⁹

Muhammad Ulil Fahri mengutip penjelasan dari Alphaomegaproperty bahwa video adalah gambar gerak yang terdapat serangkaian alur dan menampilkan pesan dari dari bagian sebuah gambar untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Video pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan

¹⁹ Janner Simarmata, *Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm. 72.

peserta didik mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik. Secara fisik, video pembelajaran merupakan program pembelajaran yang dikemas dalam kaset video dan disajikan dengan menggunakan projector, VCD player serta TV monitor.²⁰

Muthmainnah dkk, menjelaskan bahwa video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Video dapat dikemas dalam bentuk VCD dan DVD sehingga mudah dibawa kemana-mana, mudah digunakan dan menarik untuk ditayangkan. Video merupakan contoh media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat dimanfaatkan untuk penyampaian materi pelajaran.²¹

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video adalah gabungan dari teknologi audio dan visual yang menghasilkan sebuah gambar yang dapat bergerak dan dilengkapi dengan suara. Media video juga menampilkan sebuah pesan sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan adanya media video dapat memungkinkan peserta didik dapat mencermati materi pelajaran secara lebih mudah.

²⁰ Muhammad Ullil Fahri, “*Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran*” (OSF Preprints, 2020): hlm. 2.

²¹ Muthmainnah et al., *Pemanfaatan Dan Pengembangan Media Pembelajaran* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2022), hlm. 109.

b. Karakteristik Video Pembelajaran

Farid Ahmadi dan Hamidulloh Ibd, mengutip penjelasan dari Riyana bahwa untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya yaitu :

1. *Clarity of Message* (kejelasan pesan). Dengan media video peserta didik dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang.
2. *Stand Alone* (berdiri sendiri). Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
3. *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya). Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

4. Representasi isi materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.
5. Visualisasi media dikemas secara multimedia, yang didalamnya terdapat teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntunan materi.
6. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi.
7. Dapat digunakan secara klasikal atau individual. Video pembelajaran dapat digunakan individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dan dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.²²

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran video, sebaiknya melihat terlebih dulu karakteristik dari media video. Secara garis besar, karakteristik media video yaitu dapat menyampaikan pesan dari isi materi yang diajarkan secara jelas, mudah dipahami, dan dapat digunakan kapan saja oleh peserta didik.

c. Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran

²² Farid Ahmadi dan Hamidulloh Ibda, *Media Literasi Sekolah: Teori Dan Praktik* (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2018), hlm. 217–218.

Kelebihan yang diperoleh dengan menggunakan video pembelajaran sebagai media pembelajaran antara lain :

1. Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan lainnya
2. Dengan alat perekam pita video, sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli/spesialis
3. Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga waktu mengajar guru dapat memusatkan perhatian pada penyajiannya
4. Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang
5. Keras lemahnya suara dapat diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar
6. Guru bisa mengatur dimana dia akan menghentikan Gerakan gambar tersebut, artinya control sepenuhnya di tangan guru
7. Ruangan tidak perlu digelapkan waktu menyajikannya.²³

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dalam penggunaan video adalah dapat menampilkan materi pelajaran yang akan diajarkan dengan

²³ Ibda, *Media Literasi Sekolah: Teori Dan Praktik*, hlm. 233.

jelasan dan menarik perhatian peserta didik, serta semua yang ada dalam video dapat diatur sepenuhnya oleh guru.

Selain memiliki kelebihan, video pembelajaran juga memiliki kekurangan. Kekurangan dalam menggunakan video pembelajaran sebagai media pembelajaran antara lain :

1. Ketika akan digunakan, peralatan video tentu harus sudah tersedia di tempat penggunaan
2. Menyusun naskah atau skenario video bukanlah pekerjaan yang mudah dan menyita waktu yang cukup lama
3. Biaya produksi video cukup tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya
4. Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak
5. Jumlah huruf pada grafis untuk video terbatas.²⁴

Jadi dapat disimpulkan bahwa kekurangan dalam video pembelajaran yaitu proses dalam pembuatannya sangat membutuhkan waktu yang cukup lama, serta harus menyusun skenario sendiri untuk video pembelajaran yang memang khusus untuk kebutuhan sendiri.

²⁴ Marlina et al., *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hlm. 169.

d. Manfaat Video Pembelajaran

Adapun manfaat penggunaan media video pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek
2. Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat
3. Dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk mandiri
4. Peserta didik dapat berdiskusi atau meminta penjelasan kepada teman sekelasnya
5. Daya nalar peserta didik lebih terfokus dan lebih kompeten
6. Peserta didik menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktekkan latihan-latihan
7. Peserta didik dapat menayangkannya di rumah
8. Memenuhi tuntutan kemajuan zaman pendidikan, khususnya dalam penggunaan bidang media teknologi
9. Memberikan daya pemahaman ketrampilan yang lebih terstruktural.²⁵

²⁵ Yanti Karmila Nengsih et al., *Buku Ajar Media Dan Sumber Belajar Pendidikan Luar Sekolah* (Palembang: Bening Media Publishing, 2022), hlm. 141.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih memperhatikan dan fokus materi yang sedang diajarkan, peserta didik dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran.

e. Langkah-langkah Membuat Video Pembelajaran

Media pembelajaran berupa video yang menyajikan visual dan audio dapat menambah antusias siswa dalam pembelajaran. Namun hal ini juga harus diperhatikan dimana penyajian video pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik sesuai dengan jenjang pendidikan. Guru juga sebaiknya melihat terlebih dahulu konten apa yang sesuai dengan usia peserta didik.

Penyajian Video Pembelajaran tidak bisa dibuat begitu saja melainkan harus ada rancangan atau langkah-langkah untuk membuat video yang menarik.²⁶ Berikut langkah praktis membuat video pembelajaran:

1. Melihat indikator atau materi yang akan disajikan
2. Menyusun naskah video pembelajaran, meliputi format pembuka, isi materi dan penutup yang akan disajikan dalam video pembelajaran sesuai indikator atau materi

²⁶ Ani Nur Aeni Siska Maulani, Nisa Nuraisyah, Dini Zarina, Intan Velinda, “Analisis Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI)* 2, no. 1 (2022). hlm.24

3. Memilih aplikasi yang akan digunakan untuk editing video pembelajaran
4. Memulai dengan membuat teaser (pembuka) cuplikan materi yang akan dibahas
5. Editing atau penulisan bagian isi berupa materi hubungan simbol dengan makna sila kelima pancasila
6. Editing atau penulisan bagian penutup berupa evaluasi soal dan menuliskan sumber materi, sumber video dan gambar
7. Isi setiap bagian atau komponen video dengan visual gerak, warna dan detail sesuai yang dibutuhkan
8. Menambahkan audio ke dalam video pembelajaran sesuai dengan narasi yang telah dibuat
9. Cek video pembelajaran yang dibuat dari awal sampai akhir sebelum digunakan.

3. Kemampuan Kognitif

Menurut Ahmad Susanto, Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki, dapat diketahui melalui evaluasi. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau

penilaian ini dapat dijadikan feedback atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik. Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh dua hal yaitu pertama peserta didik itu sendiri, dalam artian kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat dan kesiapan peserta didik baik jasmani maupun rohani. Kedua adalah lingkungan, sarana prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, dan keluarga.²⁷

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa proses belajar akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Apabila faktor-faktor yang mempengaruhi dalam proses belajar peserta didik bekerja dengan baik, maka hasil belajarpun akan baik juga. Penilaian hasil belajar tidak hanya berpatokan dengan ilmu pengetahuan saja, tetapi juga menyangkut penilaian sikap, ketrampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik.

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir. Dalam ranah ini, terdapat enam tingkat proses berpikir. Keenam tingkatan dalam Taksonomi Bloom ranah kognitif yang telah direvisi adalah sebagai berikut:

²⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), hlm. 5–12.

1) Mengingat (*Remember*)

Mengingat merupakan suatu usaha untuk mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna dan juga pemecahan masalah. Mengingat meliputi dua hal yaitu mengenali (*recognition*) dan memanggil (*recalling*). Mengenali berkaitan dengan mengetahui pengetahuan masa lampau yang berkaitan dengan hal-hal konkret, sedangkan memanggil kembali adalah proses kognitif yang membutuhkan pengetahuan secara cepat dan tepat.

2) Memahami/mengerti (*Understand*)

Memahami/mengerti merupakan usaha membangun pengertian dari suatu sumber seperti pesan, bacaan dan komunikasi. Memahami/mengerti berkaitan dengan dua kegiatan yaitu mengklasifikasikan (*classification*) dan membandingkan (*comparing*). Mengklasifikasikan yaitu usaha dalam mengenali pengetahuan yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan tertentu, sedangkan membandingkan merupakan proses kognitif menemukan satu persatu ciri-ciri dari obyek yang diperbandingkan.

3) Menerapkan (*Apply*)

Menerapkan merupakan proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan meliputi dua kegiatan yaitu menjalankan prosedur (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*).

Menjalankan prosedur merupakan proses kognitif siswa dalam menyelesaikan masalah dan melaksanakan percobaan dimana siswa sudah mengetahui suatu informasi dan mampu menetapkan dengan pasti prosedur apa yang harus dilakukan.

Mengimplementasikan terjadi apabila siswa memilih dan menggunakan prosedur untuk hal-hal yang belum diketahui. Apabila siswa masih merasa asing dengan suatu hal, maka siswa perlu mengenali dan memahami permasalahan terlebih dahulu kemudian baru menetapkan prosedur yang tepat untuk menyelesaikan masalah.

4) Menganalisis (*Analyze*)

Menganalisis merupakan proses memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan.

Menganalisis juga berkaitan dengan proses kognitif memberi atribut (*attributing*) dan mengorganisasikan (*organizing*). Memberi atribut akan muncul apabila peserta didik menemukan permasalahan dan kemudian memerlukan kegiatan membangun ulang hal yang menjadi permasalahan. Sedangkan, mengorganisasikan menunjukkan identifikasi unsur-unsur hasil komunikasi atau situasi dan mencoba mengenali bagaimana unsur-unsur ini dapat menghasilkan hubungan yang baik. Mengorganisasikan memungkinkan siswa membangun hubungan yang sistematis dari potongan-potongan informasi yang diberikan.

5) Mengevaluasi (*Evaluate*)

Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif yaitu memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan yaitu kualitas, efektivitas, efisiensi dan konsistensi. Standar ini dapat berupa kuantitatif maupun kualitatif serta dapat ditentukan sendiri oleh siswa. Tidak semua kegiatan penilaian merupakan dimensi mengevaluasi, namun hampir semua dimensi proses kognitif memerlukan penilaian.

Evaluasi meliputi mengecek (*checking*) dan mengkritisi (*critiquing*). Mengecek mengarah pada

kegiatan pengujian hal-hal yang tidak konsisten atau kegagalan dari suatu operasi. Jika dikaitkan dengan proses berpikir, maka mengecek akan mengarah pada penetapan sejauh mana suatu rencana berjalan dengan baik. Mengkritisi berkaitan dengan berpikir kritis. Siswa melakukan penilaian dengan melihat sisi negatif dan positif dari suatu hal, kemudian melakukan penilaian menggunakan standar ini.

6) Menciptakan (*Create*)

Menciptakakan mengarah pada proses kognitif untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan peserta didik untuk menghasilkan suatu produk baru. Menciptakan meliputi menggeneralisasikan (*generating*) dan memproduksi (*producing*). Menggeneralisasikan merupakan kegiatan mempresentasikan permasalahan dan penemuan alternatif hipotesis yang diperlukan. Sedangkan, memproduksi mengarah pada perencanaan untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan.²⁸

Berdasarkan uraian di atas, penilaian hasil belajar sangatlah penting, karena untuk melihat hasil pencapaian peserta didik setelah melakukan proses kegiatan belajar. Penilaian hasil belajar tidak hanya penilaian pengetahuan

²⁸ Imam Gunawan dan Anggarini Retno Palupi, “*Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian.*” *E-Journal.Unipma* 7, no. 1 (2017), hlm. 99–108.

(kognitif) saja, tetapi juga penilaian sikap (afektif) dan ketrampilan (psikomotorik). Penilaian kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir. Penilaian kognitif merupakan ranah yang paling banyak dinilai oleh guru di sekolah. Hal ini dikarenakan penilaian kognitif berkaitan dengan kemampuan para peserta didik dalam menguasai isi materi yang diajarkan.

4. Pembelajaran PKN

a. Pengertian Pembelajaran PKN

PKN adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Dengan PKN ini diharapkan mampu membina dan mengembangkan anak didik menjadi anak yang baik (good citizen). Ahmad Susanto mengutip penjelasan dari Zamroni, bahwa PKN adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis.

Sedangkan Pembelajaran PKN di sekolah dasar dimaksudkan sebagai proses belajar mengajar dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa. PKN secara kurikuler dirancang sebagai subjek pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas,

partisipasif dan bertanggung jawab. Maka jelaslah bahwa Pembelajaran PKN pada intinya harus diajarkan tidak hanya mentransfer ilmunya saja, tetapi harus sampai pada tahap operasional sesuai dengan peran peserta didik saat ini dan di masa mendatang.²⁹

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa PKN adalah pendidikan yang membentuk peserta didik untuk bisa memiliki nilai-nilai luhur dan moral, yang diharapkan bisa diterapkan dalam bentuk perilaku kehidupan peserta didik sehari-hari. Dan dengan adanya pembelajaran PKN di sekolah, mampu menjadikan peserta didik menjadi warga negara Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas dan bertanggung jawab.

b. Tujuan Pembelajaran PKN

Shilmy Purnama mengutip penjelasan Djahiri, bahwa tujuan PKN adalah sebagai berikut :

- 1) Secara umum, tujuan PKN harus sama dan mendukung keberhasilan pencapaian Pendidikan Nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki kemampuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian

²⁹ Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, hlm. 225–230.

mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

- 2) Secara khusus, tujuan PKN yaitu membina moral yang diharapkan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu perilaku yang memancarkan iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung kerakyatan dan mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan perorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran, pendapat ataupun kepentingan di atas melalui musyawarah mufakat, serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial seluruh rakyat Indonesia.³⁰

Selain itu Puspa Djuwita dalam jurnalnya mengutip penjelasan dari Winarno bahwa tujuan pembelajaran PKN adalah menanamkan sikap dan perilaku yang didasarkan kepada nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai pribadi maupun anggota masyarakat.³¹

³⁰ Shilmy Purnama, *Kewarganegaraan Dalam Masyarakat Multikultural* (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2021), hlm. 52–53.

³¹ Puspa Djuwita, “Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan Nilai,” *JP3D (Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar 3*, no. 2 (2020): hlm. 152.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan PKN dan pembelajaran PKN yaitu menerapkan nilai-nilai, menanamkan sikap dan perilaku yang ada dalam Pancasila, sehingga diharapkan dapat diwujudkan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Materi Hubungan Simbol dengan Makna Sila Kelima Pancasila

Pancasila bagi bangsa Indonesia pada umumnya dan negara khususnya dimaksudkan sebagai dasar negara dan juga Ideologi bangsa dan negara Indonesia. Dengan demikian, Pancasila telah dapat diterima oleh seluruh rakyat Indonesia dan menjadi dasar serta pedoman dalam menyelenggarakan pemerintahan negara Republik Indonesia, termasuk penataan jalannya hukum negara.³²

Pancasila secara resmi ditetapkan sebagai dasar negara pada tanggal 18 Agustus 1945. Agar tidak terjadi kekeliruan dalam menyebut urutan Pancasila, maka pemerintah Republik Indonesia pada tahun 1986 dengan Inpres No.12 Tahun 1986 dengan urutan sebagai berikut:

1. Ketuhanan Yang Maha Esa
2. Kemanusiaan yang adil dan beradab
3. Persatuan Indonesia

³² Pandji Setijo, *Pendidikan Pancasila: Perspektif Sejarah Perjuangan Bangsa Dengan Dilengkapi Undang-Undang Dasar 1945 Hasil Amandemen* (Grasindo, 2006), hlm. 13.

4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan
5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.³³

Sila kelima dalam Pancasila berbunyi “Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia”. Simbol pada sila kelima Pancasila adalah Padi dan Kapas. Gambaran yang jelas mengenai Padi dan Kapas dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 2.1 Padi dan Kapas



Padi dan Kapas mempunyai makna yaitu digunakan untuk keperluan dasar setiap manusia sebagai pangan dan sandang sebagai syarat utama untuk mencapai kemakmuran yang merupakan tujuan utama sila kelima. Padi melambangkan makanan pokok bagi masyarakat Indonesia yang biasa di konsumsi sehari-hari, sedangkan kapas merupakan salah satu bahan utama dalam pembuatan pakaian.

³³ Lukman Surya Saputra, *Pendidikan Kewarganegaraan: Menumbuhkan Nasionalisme Dan Patriotisme* (Bandung: PT Grafindo Media Pratama, 2007), hlm. 13.

Sila kelima Pancasila juga memiliki makna yaitu Adil bukan berarti sama, mau bekerja keras, mengakui kedaulatan bangsa sendiri dan bangsa lain, dan menganggap bangsa sendiri sederajat dengan bangsa lain. Contoh sikap yang mencerminkan sila kelima Pancasila dalam kehidupan sehari-hari antara lain:

1. Melindungi hak-hak orang lain
2. Berlaku adil terhadap sesama
3. Tidak malas dalam bekerja
4. Tidak merusak fasilitas umum
5. Suka bekerja keras
6. Membantu pekerjaan rumah
7. Gotong Royong
8. Menolong orang lain
9. Tidak menimbulkan kebisingan
10. Tidak melanggar aturan.³⁴

B. Kajian Pustaka Relevan

Sebelum melakukan penelitian tentang pengaruh media pembelajaran video terhadap kemampuan kognitif PKN tema 5 pahlawanku subtema 2 pahlawanku kebanggaanku siswa kelas IV MI Sidomoro Kebumen, berikut merupakan penelitian-penelitian yang terdahulu berkaitan dengan penelitian ini :

³⁴ Christiana Umi, *ARIF : TEMAN BERLATIH DAN BELAJAR, CERDAS UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS 4* (Gramedia Widiasarana Indonesia, 2019), hlm. 174–175.

1. Skripsi yang disusun oleh Dian Nuarisca Indriani dari Universitas Jember Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar tahun 2015 berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 dalam Pembelajaran PKN Pokok Bahasan Keputusan Bersama di SD Negeri Sabrang 03 Jember” Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental yang bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa. Dari 23 subyek kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio visual terlihat rata-rata nilai siswa sebelum diberi perlakuan (nilai pre-test) adalah 52,85 dan rata-rata nilai siswa setelah diberi perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media audio visual (nilai post-test) adalah 84,45. Secara statistik ada perbedaan dan pengaruh yang signifikan antara rata-rata nilai siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan, yaitu sebesar 31,6. Sedangkan dari 23 siswa subyek kelas kontrol yang dilakukan pembelajaran menggunakan metode konvensional tanpa media audio visual terlihat rata-rata nilai pre-test adalah 54,02 dan nilai rata-rata siswa sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio visual terlihat nilai rata-rata nilai post-test adalah 76,04. Dari hasil perhitungan rumus ER diperoleh hasil 35,71 dan disimpulkan bahwa media audio visual

menunjukkan lebih efektif sebesar 36% pada hasil belajar siswa kelas 5 dalam pembelajaran PKN pokok bahasan keputusan bersama.³⁵ Persamaan dengan skripsi yang akan penulis susun adalah pengaruh penggunaan media audio visual atau video terhadap kemampuan kognitif siswa kelas 5 dalam pembelajaran PKN tema 5 subtema 2. Sedangkan perbedaannya adalah pokok bahasan atau materi yang akan diujikan.

2. Skripsi yang disusun oleh Nur Atikah dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah tahun 2016 berjudul “Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sifat-sifat Cahaya (Kuasi Eksperimen di SD Dharma Karya UT)”. Jenis penelitian ini yaitu *nonequivalent control group design*, dimana penelitian ini dilakukan pada dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji normalitas data pretest maupun posttest yang digunakan adalah *Shapiro Wilk* dengan menggunakan program SPSS. Hasil pretest dan posttest, kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa menggunakan video memiliki rata-rata nilai yang lebih

³⁵ Dian Nuarisca Indriani, “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Dalam Pembelajaran PKN Pokok Bahasan Keputusan Bersama Di SD Negeri Sabrang 03 Jember,” *Skripsi : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jember* (2015).

tinggi dibanding dengan kelas control yang diberi perlakuan berupa pembelajaran konvensional. Besaran pengaruh yang diperoleh yaitu 82,23%.³⁶ Persamaan dengan skripsi yang akan penulis susun adalah pengaruh penggunaan media video terhadap kemampuan kognitif siswa. Sedangkan perbedaannya adalah materi pelajaran yang akan diujikan.

3. Skripsi yang disusun oleh Anisa Rahayu Rahman dari Universitas Muhammadiyah Makassar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar tahun 2018 berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar PKN SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi 1 Kota Makassar” Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitiannya yaitu pre-experiment dengan rancangan yang digunakan adalah “*One Group Design Pretest-Posttest*” Dalam uji normalitas peneliti menggunakan bantuan SPSS dengan syarat suatu data dapat berdistribusi normal ialah jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka distribusi data berdistribusi normal. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji-t diperoleh $t_{hitung} = -5,23$ dan $t_{table} 1,72$ dengan sig 000 dan $\alpha = 0,05$ yang berarti $t_{hitung} > t_{table}$ dengan sig (2-tailed) $< 0,05$ oleh karena itu, H_1 diterima

³⁶ Nur Atikah, “Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sifat-Sifat Cahaya (Kuasi Eksperimen Di SD Dharma Karya UT),” *Skripsi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta* (2016).

dan H_0 ditolak. Adapun besarnya pengaruh yang diberikan, dilihat berdasarkan perhitungan adalah 63,20%. Dengan demikian ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar PKN.³⁷ Persamaan dengan skripsi yang akan penulis susun adalah pengaruh penggunaan media video terhadap kemampuan kognitif mata pelajaran PKN. Sedangkan perbedaannya yaitu materi yang akan diujikan.

4. Jurnal yang disusun oleh Jihan Yetama Dewi dan Safrida Napitupulu dari Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah tahun 2021 berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Penjumlahan Pecahan Biasa di Kelas IV SD Negeri 101771 Tembung” Dari hasil penelitian ditunjukkan bahwa skor hasil pre-test kelas eksperimen adalah 820 dengan rata-rata 54,67 dan pre-test kelas control 675 dengan rata-rata 45. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video dikelas IV^A (Eksperimen) diperoleh hasil post-test adalah 1335 dengan rata-rata 89, sedangkan kelas IV^B (Kontrol) tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis video diperoleh hasil post-test adalah 1115 dengan rata-rata 74,33. Maka hasil

³⁷ Anisa Rahayu Rahman, “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar PKN SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi 1 Kota Makassar,” *Skripsi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar* (2018).

perhitungan yang diperoleh post-test $t_{hitung} = 4.35$ dan $t_{tabel} = 2.04$ berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang memberikan kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak yang dimana terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar matematika siswa. Berdasarkan perhitungan koefisien determinasi, besaran pengaruh yang diberikan yaitu sebesar 73,15%.³⁸ Persamaan dengan skripsi yang akan penulis susun adalah pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap kemampuan kognitif siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu mata pelajaran dan materi yang akan diujikan.

C. Rumusan Hipotesis

Berdasarkan uraian pada deskripsi teori yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini adalah ada pengaruh media pembelajaran video terhadap kemampuan kognitif PKN tema 5 pahlawanku subtema 2 pahlawanku kebanggaanku siswa kelas IV MI Sidomoro Kebumen.

³⁸ Jihan Yetama Dewi dan Safrida Napitupulu, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Biasa Di Kelas IV SD Negeri 101771 Tembung," *Education Achievement : Journal of Science and Research* 2, no. 3 (2021).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian adalah terjemahan dari kata Inggris *research* yang berarti mencacari dengan arti sebenarnya adalah mencari kembali. Secara jelasnya penelitian merupakan usaha untuk menemukan, mengembangkan, dan melakukan verifikasi terhadap kebenaran suatu peristiwa atau suatu pengetahuan dengan menggunakan metode ilmiah. Metode yang dipilih berhubungan erat dengan prosedur, alat serta desain penelitian yang digunakan. Metode penelitian membicarakan bagaimana secara berurut suatu penelitian dilakukan.³⁹ Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian eksperimen adalah suatu jenis penelitian yang salah satu atau lebih variabelnya dilakukan manipulasi sehingga berpengaruh terhadap variabel lain, penelitian ini menguji sebab akibat antar variabel yang diteliti.⁴⁰ Pendekatan kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis

³⁹ Asep Saepul Hamdi dan E. Baharuddin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan* (Yogyakarta: Deepublish, 2014), hlm. 2.

⁴⁰ Robetmi Jumpakita Pinem, *Metodologi Penelitian Pendekatan Multidisipliner* (Gorontalo: Ideas Publishing, 2020), 69.

keterangan.⁴¹ Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa jenis penelitian menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif adalah penelitian dengan cara melakukan percobaan pada suatu variabel dan hasil data penelitiannya berupa angka yang dapat dianalisis menggunakan statistik.

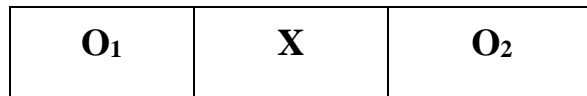
Desain eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah desain penelitian *pra-eksperimental* dengan menggunakan pendekatan *one group pretest-posttest design*. Desain ini dipilih karena madrasah yang dituju sebagai tempat penelitian tidak memiliki kelas paralel, sehingga peneliti sulit untuk mendapatkan kelas pembanding untuk penelitian. Desain ini hanya melibatkan satu kelompok. Langkah-langkah penggunaan desain *one group pretest-posttest* dalam penelitian adalah sebelum subjek dikenai perlakuan (treatment), terlebih dahulu peneliti melakukan observasi berupa pretest, kemudian dilakukan perlakuan (treatment) dan setelah itu diadakan posttest. Walaupun penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding, namun sudah menggunakan tes awal sehingga besarnya efek atau pengaruh penggunaan media pembelajaran video dapat diketahui secara pasti.

Tujuan peneliti menggunakan metode ini adalah untuk mengetahui, menjelaskan serta memaparkan pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap kemampuan kognitif PKN

⁴¹ Andi Fitriani Djollong, 'Tehnik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif', *Istiqra*, II.September (2014), hlm. 86.

Tema 5 Pahlawanku Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku materi hubungan simbol dengan makna sila kelima Pancasila di kelas IV MI Sidomoro Kebumen.

Adapun desain *one group pretest-posttest* digambarkan seperti berikut:



Keterangan :

O₁ = Pretest sebelum treatment

O₂ = Posttest setelah treatment

X = Treatment yang diberikan.⁴²

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Sidomoro yang beralamat di Dukuh Sidomoro, RT 02/03, Desa Sidomoro, Kecamatan Buluspesantren, Kabupaten Kebumen. Penelitian dilaksanakan di MI Sidomoro karena jarak rumah peneliti dengan wilayah atau daerah tersebut dekat dan cukup mengetahui kondisi perkembangan pendidikan di wilayah yang menjadi tujuan penelitian.

2. Waktu Penelitian

⁴² Abd. Mukhid, *Metodologi Penelitian Pendektan Kuantitatif* (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2021), 117.

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024, tepatnya pada 03 November – 16 November tahun 2023 di kelas IV MI Sidomoro Kebumen.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan individu (bisa berupa manusia atau benda/objek) yang memiliki karakteristik yang sama serta menjadi sasaran kemana hasil penelitian akan diberlakukan.⁴³ Sehingga dapat disimpulkan bahwa, populasi bisa berupa subjek/objek yang diambil sebagian atau keseluruhan dan dijadikan sebagai sampel dalam penelitian.

Adapun populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MI Sidomoro Kebumen tahun ajaran 2023/2024, yaitu berjumlah 20 siswa.

Tabel 3.1 Populasi siswa kelas IV MI Sidomoro Tahun Ajaran 2023/2024

NO	Kelas	Peserta didik		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	IV	12	8	20

Dari tabel data diatas, terlihat bahwa populasi penelitian pada kelas IV sebanyak 20 siswa , yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

⁴³ Bambang Sugeng, *Fundamental Metodologi Penelitian Kuantitatif (Eksplanatif)* (Sleman: Deepublish, 2022), hlm. 137.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian atau sebagian kecil dari objek/subjek yang terdapat di dalam populasi penelitian.⁴⁴ Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.⁴⁵ Sehingga sampel yang diambil untuk penelitian ini adalah semua anggota populasi yaitu peserta didik kelas IV MI Sidomoro Kebumen sebanyak 20 siswa.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau obyek yang mempunyai *variasi* antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek lain. Variabel juga merupakan atribut dari bidang keilmuan atau kegiatan tertentu.⁴⁶ Jadi, variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas (*Independen Variable*)

⁴⁴ M Darwin, dkk, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), hlm. 106.

⁴⁵ Indra Prasetia, *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori Dan Praktik* (Medan: umsu press, 2022), hlm. 104.

⁴⁶ I Made Indra P dan Ika Cahyaningrum, *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian* (Sleman: Deepublish, 2019), hlm. 1.

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas berarti variabel yang memiliki pengaruh atas perubahan yang terjadi pada variabel lainnya.⁴⁷ Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah penggunaan media pembelajaran video. Dengan indikator sebagai berikut :

- a. Relevansi atau memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
- b. Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Guru lebih mudah menyampaikan materi kepada siswa
- c. Kemudahan penggunaan bagi guru dan siswa
- d. Kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran video, sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat merupakan variabel respon atau output, yang berarti variabel yang dipengaruhi oleh variabel lainnya. Variabel ini dianggap suatu akibat dari adanya variabel bebas.⁴⁸ Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah Kemampuan Kognitif PKN Tema 5 Pahlawanku

⁴⁷ Amruddin, dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2022), hlm. 50.

⁴⁸ Amruddin, hlm. 48–49.

Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku. Dengan indikator sebagai berikut:

- a. Siswa mampu menentukan makna yang terkandung dalam sila Pancasila (C3)
- b. Siswa mampu menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila kelima Pancasila (C2)
- c. Siswa mampu menunjukkan makna dan pengamalan sila kelima Pancasila (C2)
- d. Siswa mampu menentukan sikap dan penerapan sila kelima Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (C3)
- e. Siswa mampu menunjukkan contoh kegiatan yang sesuai dengan sila kelima Pancasila. (C2)

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Sumber Data

Sumber data yang diperoleh dari penelitian ini berasal dari sumber data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang mengacu pada data yang dikumpulkan secara langsung. Data ini diperoleh melalui proses *pretest* dan *posttest* di kelas IV MI Sidomoro Kebumen. Sedangkan, data sekunder merupakan data yang tersedia sebelumnya seperti sumber-sumber tertulis.⁴⁹ Data ini diperoleh dari dokumentasi yang berupa informasi tentang MI Sidomoro Kebumen. Sumber data sangat penting dalam penelitian dan juga lebih lanjut

⁴⁹ Sena Wahyu Purwanza, dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2022), hlm. 12.

digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data-data penelitian, sehingga mempermudah dan meminimalkan waktu.

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Tes

Secara sederhana tes dapat diartikan sebagai himpunan pertanyaan yang harus dijawab, pernyataan-pernyataan yang harus dipilih/ditanggapi, atau tugas-tugas yang harus dilakukan oleh peserta tes dengan tujuan untuk mengukur suatu aspek tertentu dari peserta tes.⁵⁰

Penelitian ini, tes dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu *pretest* sebagai tes awal yang dilaksanakan sebelum siswa mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran video, tes kedua yaitu *posttest* yang dilaksanakan setelah siswa mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran video, untuk mengetahui hasil dari pemberian perlakuan.

Bentuk soal tes yang akan digunakan dalam penelitian adalah tes pilihan ganda. Tes pilihan ganda merupakan salah satu bentuk tes objektif yang terdiri atas pernyataan yang sifatnya belum selesai, penyelesaian pertanyaan dilakukan dengan memilih salah satu atau beberapa kemungkinan

⁵⁰ Supriyadi, *Evaluasi Pendidikan* (Pekalongan: Penerbit NEM, 2021), hlm. 131.

jawaban yang telah disediakan pada tiap-tiap butir soal yang bersangkutan.⁵¹ Pemilihan tes bentuk pilihan ganda dikarenakan agar dapat mengungkapkan cakupan materi yang luas. Tes *pretest* dan *posttest* yang digunakan dalam penelitian merupakan tes yang sama. Hal tersebut dikarenakan agar tidak ada pengaruh perbedaan kualitas instrumen terhadap perubahan pengetahuan yang terjadi.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara mencatat atau mengambil data yang sudah ada dalam dokumen atau arsip.⁵² Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi tentang sejarah madrasah, data nama-nama siswa, jumlah siswa, serta untuk memperoleh gambar objek penelitian di kelas IV MI Sidomoro Kebumen berupa foto. Dokumentasi yang didapatkan juga bertujuan untuk menjadi data pendukung dari penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, ada beberapa teknik analisis data yang digunakan yaitu, analisis validitas media, analisis instrumen tes, analisis tahap awal, analisis tahap akhir, dan analisis pengaruh dua variabel.

⁵¹ Heru Kurniawan, *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian* (Sleman: Deepublish, 2021), hlm. 7.

⁵² Djaali, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hlm. 55.

1. Analisis Validitas Media

Data analisis yang diperoleh dari validitas media yaitu dengan cara menghitung jumlah skor dari setiap aspek penilaian yang diberikan oleh validator. Validator yang terlibat ada dua, yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Validator ahli media memvalidasi segala aspek mengenai kualitas serta desain dalam media pembelajaran video, sedangkan validator ahli materi memvalidasi tentang isi materi yang terdapat dalam media pembelajaran video. Selanjutnya, media pembelajaran video dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif.

Bentuk pengukuran yang ditulis dalam lembar validitas media maupun materi ini disusun dengan menggunakan skala *likert*. Skala *likert* merupakan skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena pendidikan.⁵³ Bentuk jawaban dalam lembar validitas media atau materi ialah skor 5,4,3,2, dan 1. 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (sedang/cukup), 2 (kurang baik), 1 (tidak baik).

2. Analisis Instrumen Tes

Soal tes yang telah disusun, perlu diuji cobakan terlebih dahulu kepada siswa lain yang sudah memperoleh materi PKN Tema 5 Pahlawanku SubTema 2 Pahlawanku Kebanggaanku.

⁵³ Djaali dan Pudji Muljono, *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan* (Jakarta: Grasindo, 2020), hlm. 28.

Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda soal. Dari hasil uji coba soal tes ini, akan dipilih soal yang akan digunakan untuk mengukur pada kelas eksperimen dan mengukur kemampuan kognitif siswa dalam mata pelajaran PKN Tema 5 Pahlawanku SubTema 2 Pahlawanku Kebanggaanku.

a. Uji Validitas

Validitas merupakan ketepatan atau kecermatan suatu instrumen dalam pengukuran. Validitas instrumen menggambarkan sejauh mana instrumen itu mampu mengukur apa yang seharusnya harus diukur.⁵⁴ Pengujian validitas tes dengan bentuk soal pilihan ganda dalam penelitian ini, menggunakan perhitungan *korelasi point biserial* dengan rumus:⁵⁵

$$r_{pbis} = \frac{Mp - Mt}{St} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

- r_{pbis} = Koefisien point korelasi biserial
 Mp = Rata-rata skor total yang menjawab benar pada butir soal
 Mt = Rata-rata skor total

⁵⁴ Prasetya, hlm. 127–128.

⁵⁵ Muhammad Hasan, dkk, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), hlm.84.

- St = Standart deviasi skor total
- p = Proporsi siswa yang menjawab benar pada setiap soal
- q = Proporsi siswa yang menjawab salah pada setiap soal

Hasil perhitungan validitas pada tes pilihan ganda kemudian dibandingkan antara korelasi hitung dengan nilai r pada tabel (r_{tabel}) dengan taraf signifikansi 5%. Apabila $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$, maka instrumen tes dinyatakan valid dan apabila $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$, instrumen tes tersebut dinyatakan tidak valid. Perhitungan validitas menggunakan bantuan program *SPSS 26 for windows*.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat konsistensi hasil yang dicapai oleh sebuah alat ukur, meskipun dipakai secara berulang-ulang pada subjek yang sama atau berbeda. Sehingga, instrumen tes dikatakan reliabel bila mampu mengukur sesuatu dengan hasil yang konsisten.⁵⁶ Teknik yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen tes berbentuk tes pilihan ganda pada penelitian ini adalah KR-21 (Kuder Richardson) dengan rumus:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{M_t(k - M_t)}{k \cdot St^2} \right) \text{ dengan } M_t = \left(\frac{\sum X_t}{n} \right)$$

⁵⁶ Juhana Nasrudin, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Buku Ajar Praktis Cara Membuat Penelitian* (Bandung: Pantera Publishing, 2019), hlm. 33.

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes secara keseluruhan

k = Banyaknya butir soal

Mt = Mean skor total

S_t^2 = Varians total

X_t = Skor total setiap responden

n = Jumlah responden

Setelah reliabilitas didapatkan, hasil perhitungan diinterpretasikan sesuai dengan kategori tingkat pencapaian reliabilitas berikut :⁵⁷

Tabel 3.2 Kategori Tingkat Reliabilitas

No.	Tingkat Pencapaian	Kategori
1.	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
2.	0,60 – 0,80	Tinggi
3.	0,40 – 0,60	Cukup
4.	0,20 – 0,40	Rendah
5.	0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Perhitungan reliabilitas menggunakan bantuan *SPPS 26 for windows* untuk mengetahui angka reliabilitas instrumen soal pilihan ganda yang sudah diujicobakan.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran merupakan metode uji untuk mengidentifikasi kemudahan ataupun kesulitan setiap butir

⁵⁷ Wilda Susanti, *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Dan Mandiri Pada Mata Kuliah Algoritma Dan Pemrograman* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2021), hlm. 112.

soal yang ada. Tingkat kesukaran ditentukan oleh beberapa hal seperti kedalaman soal, kompleksitas dan lain sebagainya. Tingkat kesukaran merupakan langkah untuk mengetahui kebermutuan butir-butir item soal.⁵⁸ Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Soal yang mudah tidak merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya, soal yang sulit akan menyebabkan peserta didik menjadi putus asa untuk mencoba karena di luar jangkauannya. Rumus untuk menghitung tingkat kesukaran adalah:⁵⁹

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

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes.

Untuk mengetahui dan mendapatkan hasil perhitungan uji tingkat kesukaran tes pilihan ganda, digunakannya bantuan *SPSS 26 for windows* dan

⁵⁸ Mardiah Astuti, *Evaluasi Pendidikan* (Yogyakarta: Deepublish, 2022), hlm. 87.

⁵⁹ Memet Muhammad, Achmad Sofyan Hanif, dan Aridhotul Haqiyah, *Statistika Dalam Pendidikan Dan Olahraga* (Depok: PT. RajaGrafindo Persada - Rajawali Pers, 2021), hlm.110.

diinterpretasikan dengan beberapa kategori. Kategori tingkat kesukaran tes adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kategori Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran Soal	Kategori
0,00 – 0,30	Soal sulit
0,30 – 0,70	Soal sedang
0,70 – 1,00	Soal mudah

d. Uji Daya Pembeda Soal

Daya beda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi (D). Adapun rumus yang digunakan untuk mencari daya pembeda adalah:

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = P_A - P_B$$

Keterangan:

DP = Daya pembeda

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Hasil perhitungan uji daya pembeda soal didapatkan dengan bantuan *SPSS 26 for windows* dan diinterpretasikan dengan beberapa kategori sebagai berikut :⁶⁰

Tabel 3.4 Kriteria Daya Pembeda

Tingkat Daya Pembeda	Kategori
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik sekali

3. Analisis Tahap Awal

Analisis tahap awal merupakan tahap analisis yang akan dilakukan sebelum diberikannya perlakuan kepada peserta didik. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Pengujian dalam analisis tahap awal ini hanya menggunakan uji normalitas pada data *pretest* saja. Hal ini disebabkan karena data *pretest* yang digunakan hanya diperoleh dari satu kelas eksperimen saja, sehingga tidak di uji homogenitasnya ataupun pengujian lainnya.

⁶⁰ Muhammad, Hanif, dan Haqiyah, hlm. 107–108.

a. Uji Normalitas

Dalam sebuah penelitian harus dilakukannya uji normalitas. Uji normalitas merupakan uji prasyarat tentang kelayakan data untuk dianalisis. Melalui uji ini, sebuah data hasil penelitian dapat diketahui bentuk distribusi data tersebut, yaitu berdistribusi normal atau tidak normal.⁶¹ Data yang akan diuji normalitasnya dalam analisis tahap awal ini adalah data *pretest*. Uji normalitas yang akan digunakan adalah *Uji Lilliefors*. Digunakannya *Uji Lilliefors* karena data yang akan diujikan merupakan data tunggal. Adapun rumusnya yaitu:⁶²

$$L_{hitung} = \max |F(z_i) - S(z_i)|, z_i \\ = \frac{(x_i - \bar{x})}{s}$$

Keterangan:

$F(z_i)$ = $P(Z \leq z_i)$; $Z \sim N(0,1)$

$S(z_i)$ = Proporsi cacah $Z \leq z_i$ terhadap cacah z_i

X_i = Skor Responden

Dengan kriteria pengujian jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima dan data berdistribusi normal, sedangkan jika

⁶¹ Misbahuddin, Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik (Edisi Kedua)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2022), hlm. 278.

⁶² Salasi R, Erni Maidiyah, *Buku Ajar Statistik Dasar* (Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017), hlm. 111–112.

$L_{hitung} > L_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan data tidak berdistribusi normal dengan taraf signifikansi 5%. Perhitungan uji normalitas pada data *pretest* ini menggunakan bantuan *SPSS 26 for windows*.

4. Analisis Tahap Akhir

Analisis tahap akhir merupakan tahap analisis yang akan dilakukan setelah diberikannya perlakuan kepada peserta didik. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah diberikan perlakuan. Pengujian dalam analisis tahap akhir ini adalah uji normalitas pada data *posttest* dan uji hipotesis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada analisis tahap akhir ini dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya data *posttest*. Pada tahap ini uji normalitas yang akan digunakan sama dengan uji normalitas pada analisis tahap awal yaitu *Uji Lilliefors*. Dengan rumus:

$$L_{hitung} = \max |F(z_i) - S(z_i)|, z_i \\ = \frac{(x_i - \bar{x})}{s}$$

Keterangan:

$F(z_i)$ = $P(Z \leq z_i)$; $Z \sim N(0,1)$

$S(z_i)$ = Proporsi cacah $Z \leq z_i$ terhadap cacah z_i

X_i = Skor Responden

Dengan kriteria pengujian jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima dan data berdistribusi normal, sedangkan jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan data tidak berdistribusi normal dengan taraf signifikansi 5%. Perhitungan uji normalitas pada data *posttest* ini menggunakan bantuan *SPSS 26 for windows*

b. Uji Hipotesis

Setelah menemukan data uji normalitas dari data *pretest* dan *posttest*, serta hasil yang didapatkan memenuhi ketentuan, langkah selanjutnya yaitu uji hipotesis. Pada penelitian ini, uji hipotesis yang akan digunakan adalah teknik *Uji Paired Sample T-Test*. *Paired Sample T-Test* merupakan teknik yang digunakan apabila data yang dikumpulkan dari dua sampel yang berhubungan. Rancangan ini biasa dikenal dengan *pretest* dan *posttest* yang berarti membandingkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dari satu sampel. Dengan rumus:⁶³

$$t = \frac{\frac{\sum D}{n}}{\frac{s}{\sqrt{n}}} \quad \text{dengan } s = \sqrt{\frac{1}{n-1} \left\{ \sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{n} \right\}}$$

Keterangan:

t = Harga t untuk sampel berkorelasi

D = Perbedaan antara skor *pretest* dengan skor *posttest* setiap individu ($x_1 - x_2$)

⁶³ Norfai, *Analisis Data Penelitian (Analisis Univariat, Bivariat Dan Multivariat)* (Pasuruan: Penerbit Qiara Media, 2021), hlm. 43.

n = Banyaknya subjek penelitian

Adapun hipotesis yang akan diuji yaitu :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah adanya perlakuan (*treatment*)

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah adanya perlakuan (*treatment*)

Dengan kriteria pengujian jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, sedangkan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dengan taraf signifikansi 5%. Perhitungan *uji paired sample t-test* pada penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS 26 for windows*

5. Analisis Pengaruh Dua Variabel

Analisis pengaruh dua variabel merupakan analisis yang digunakan untuk mengetahui atau mencari koefisien korelasi antara 2 variabel. Dimana variabel X adalah penggunaan media pembelajaran video dan variabel Y adalah kemampuan kognitif PKN tema 5 pahlawanku subtema 2 pahlawanku kebanggaanku. Teknik yang digunakan untuk mencari pengaruh dua variabel dalam penelitian ini adalah *Koefisien Korelasi Biserial*. Dengan rumus:⁶⁴

⁶⁴ Tulus Winarsunu, *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Dan Pendidikan* (Malang: UMM Press, 2017), hlm. 69.

$$r_{bis} = \frac{(\bar{x}_2 - \bar{x}_1)}{SD_t} \left(\frac{pq}{O} \right)$$

Keterangan:

r_{bis} = Koefisien korelasi biserial

\bar{x}_2 = Harga mean pada posttest

\bar{x}_1 = Harga mean pada pretest

SD_t = Standar deviasi total

p = Proporsi (n/N)

q = 1-p

O = Angka ordinat.

Adapun hipotesis yang diuji yaitu:

H_0 : $r_{bis} = 0$ ~ tidak ada korelasi antara media pembelajaran video terhadap kemampuan kognitif PKN Tema 5 Pahlawanku Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku Siswa Kelas IV

H_a : $r_{bis} > 0$ ~ ada korelasi antara media pembelajaran video terhadap kemampuan kognitif PKN Tema 5 Pahlawanku Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku Siswa Kelas IV

Untuk mengetahui hasil perhitungan dan kuat lemahnya tingkat hubungan antara variabel X dan Y digunakannya bantuan *SPSS 26 for windows*. Dari perhitungan tersebut, apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, begitu juga sebaliknya. Adapun kategori tingkat kekuatan korelasi biserial adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kategori Tingkat Kekuatan Koefisien Korelasi
Biserial

Besar Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,00 – 0,20	Tidak ada korelasi
0,20 – 0,40	Korelasi lemah / rendah
0,40 – 0,70	Korelasi sedang / cukup
0,70 – 0,90	Korelasi kuat / tinggi
0,90 – 1,00	Korelasi sangat kuat / sangat tinggi

Setelah mengetahui hasil perhitungan dari koefisien korelasi biserial, selanjutnya adalah menentukan *Koefisien Determinasi*. *Koefisien Determinasi* merupakan salah satu nilai statistik yang dapat digunakan untuk mengetahui seberapa besar variabel X dapat memengaruhi variabel Y. Dengan rumus:⁶⁵

$$KD = r_{bis}^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Koefisien determinasi

r_{bis} = Koefisien korelasi biserial

Hasil perhitungan koefisien determinasi menggunakan bantuan *SPSS 26 for windows*.

⁶⁵ Uswatun Khasanah, *Analisis Regresi* (Yogyakarta: UAD PRESS, 2021), hlm. 52.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di MI Sidomoro yang terletak di Desa Sidomoro Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen. Pengambilan data untuk penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024, yaitu pada tanggal 03 November – 16 November 2023. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MI Sidomoro yang berjumlah 20 siswa. Keterbatasan jumlah populasi tersebut, mengakibatkan seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian, sehingga sering disebut penelitian populasi.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest*. Desain ini dipilih karena sesuai dengan populasi yang hanya satu kelompok sampel saja. Penelitian ini dimulai dengan diadakannya *pretest* pada awal pelaksanaan penelitian, kemudian dilanjutkan dengan dilakukannya pembelajaran tatap muka selama dua kali pertemuan, dan pertemuan terakhir diadakannya *posttest*.

Pretest diadakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi hubungan simbol dengan makna sila kelima Pancasila, Tema 5 Pahlawanku Subtema 2

Pahlawanku Kebangannku. Sedangkan *Posttest* diadakan untuk mengetahui hasil akhir dari perlakuan yang telah diberikan.

Pada bab sebelumnya, dijelaskan bahwa pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode tes dan dokumentasi. Melalui metode tes yaitu dilakukannya *pretest* dan *posttest*, peneliti memperoleh data mengenai kemampuan awal siswa sebelum dan sesudah *treatment* diberikan. Sedangkan melalui dokumentasi, peneliti memperoleh data foto berupa aktifitas siswa pada saat mengikuti pembelajaran tatap muka dengan media video, data foto saat melakukan *pretest* dan *posttest*, data nama siswa kelas uji coba dan siswa kelas eksperimen.

Hal pertama yang dilakukan peneliti dalam melaksanakan penelitian yaitu menyiapkan instrumen yang akan digunakan. Instrumen yang disiapkan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media pembelajaran video dan instrumen tes. Media pembelajaran video yang telah dibuat, terlebih dahulu di uji validitasnya oleh para validator ahli. Validator ahli yang menilai meliputi validator ahli media yaitu Bapak Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I dan validator ahli materi yaitu Ibu Dra. Ani Hidayati, M.Pd. Pengujian validitas media pembelajaran video ini menggunakan skala *likert* yang disusun dalam bentuk pernyataan dengan memilih tingkatan nilai dari 1-5.

Instrumen tes yang telah disusun dan akan digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu diuji cobakan kepada siswa

sekolah lain. Siswa yang menjadi kelas uji coba adalah siswa kelas IV MI Roudlotush Sholihin Jemur. MI ini masih satu kabupaten dengan MI yang akan dijadikan tempat penelitian. Instrumen tes yang diberikan kepada siswa kelas uji coba merupakan soal kognitif materi hubungan simbol dengan makna sila kelima Pancasila, Tema 5 Pahlawanku Subtema 2 Pahlawanku Kebangganku dengan jumlah 30 butir soal dengan bentuk pilihan ganda. Tujuan dari pelaksanaan tes uji coba ini adalah untuk mengetahui tingkat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal sebelum digunakan dalam penelitian di kelas eksperimen.

Setelah instrumen tes diuji cobakan dan dianalisis, maka diperoleh 24 butir soal pilihan ganda yang valid dan reliabel. Soal-soal yang valid dan reliabel tersebut kemudian akan digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen. Pemberian *pretest* pada kelas eksperimen dilakukan sebelum pembelajaran tatap muka berbantu dengan penggunaan media pembelajaran video. Adapun nilai *pretest* yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	E-01	71
2	E-02	46
3	E-03	79
4	E-04	33

5	E-05	96
6	E-06	50
7	E-07	67
8	E-08	83
9	E-09	33
10	E-10	42
11	E-11	63
12	E-12	79
13	E-13	50
14	E-14	83
15	E-15	46
16	E-16	63
17	E-17	67
18	E-18	83
19	E-19	54
20	E-20	42
Jumlah		1230
Rata-rata		61,5

Setelah *pretest* dilaksanakan, selanjutnya peneliti melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan berbantu media pembelajaran video pada kelas eksperimen. Pembelajaran tatap muka pada kelas eksperimen ini dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran tatap muka pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 14 November 2023 dan

pelaksanaan pembelajaran tatap muka pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 15 November 2023.

Langkah selanjutnya setelah pelaksanaan pembelajaran tatap muka berbantu media pembelajaran video adalah pemberian *posttest* pada kelas eksperimen. Adapun nilai *posttest* yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2 Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	E-01	75
2.	E-02	50
3.	E-03	96
4.	E-04	33
5.	E-05	96
6.	E-06	58
7.	E-07	75
8.	E-08	100
9.	E-09	38
10.	E-10	75
11.	E-11	63
12.	E-12	88
13.	E-13	63
14.	E-14	83
15.	E-15	63
16.	E-16	83

17.	E-17	92
18.	E-18	83
19.	E-19	71
20.	E-20	63
Jumlah		1448
Rata-rata		72,4

Hasil dari *posttest* kelas eksperimen tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, uji hipotesis dan uji pengaruh dua variabel. Dalam analisis pengaruh dua variabel ini, uji korelasi yang digunakan adalah *korelasi biserial* dan *korelasi determinasi*.

B. Analisis Data

1. Analisis Validitas Media Pembelajaran Video

Media pembelajaran video yang telah selesai dirancang, kemudian di uji validitasnya oleh para validator. Validator yang terlibat dalam menilai dan memvalidasi media pembelajaran video adalah validator ahli materi dan validator ahli media. Validator ahli materi bertugas memvalidasi isi media yaitu materi yang tertuang dalam media pembelajaran video. Sedangkan validator ahli media memvalidasi kualitas serta desain media pembelajaran video. Tujuan dari validitas media pembelajaran video adalah untuk mengetahui layak atau tidaknya media yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Validator ahli materi untuk media pembelajaran video ini adalah Ibu Dra. Ani Hidayati, M.Pd. Adapun hasil validasi yang diberikan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.3 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi	Nilai Validator
1.	Substansi Materi dan Kebahasaan	Materi sesuai dengan KI, KD, dan Indikator Pembelajaran	4
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	4
		Keakuratan materi/konsep	4
		Kemutakhiran materi/konsep	4
		Materi/konsep yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	4
		Mendorong keingintahuan	5
		Kejelasan informasi	4
		Ketepatan struktur kalimat	4
		Ketepatan penggunaan istilah	4
		Kalimat yang digunakan sederhana dan tidak ambigu	4
		Tulisan jelas dan mudah dipahami	4
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan	4

		perkembangan peserta didik	
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	4
		Penguatan isi materi melalui narasi dan teks pada media	4
		Kesesuaian narasi dan teks dalam menjelaskan isi materi	5

Kesimpulan yang diberikan oleh validator ahli materi adalah layak digunakan tanpa revisi.

Validator ahli media untuk media pembelajaran video ini Bapak Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I. Adapun hasil validasi yang diberikan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.4 Hasil Analisis Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi	Nilai Validator
1.	Penyajian	Kejelasan judul media	5
		Melibatkan beberapa indera	3
		Fungsi yang diharapkan (dapat menunjang pembelajaran)	4
		Kemudahan untuk dipahami	3
		Tampilan media menarik	4
		Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar peserta didik	4
2.	Penggunaan Media	Efisiensi penggunaan produk ditinjau dari segi waktu	3
		Efektivitas untuk mengatasi	4

		keterbatasan alat peraga	
		Kehandalan program (tingkat <i>error tolerance</i>)	4
		<i>Maintannable</i> (kemudahan pemeliharaan/pengelolaan)	4
		<i>Usability</i> (kemudahan penggunaan/pengoperasian)	5
		<i>Compability</i> (dapat dijalankan di beberapa OS/komputer lain)	5
3.	Desain Media	Desain menarik dan konsisten	3
		Penggunaan warna konsisten dan proporsional	5
		Penerapan warna tidak mengganggu keterbacaan teks	4
		Penggunaan jenis dan ukuran font proporsional	4
		Penggunaan spasi proporsional	4
		Tata letak teks dan gambar jelas serta proporsional	4
		Kemenarikan cover	3
		Kesederhanaan (rapi, teratur, tidak bercampur dengan bahan-bahan yang tidak relevan, objek yang tidak perlu, atau latar belakang yang mengganggu)	4

Kesimpulan yang diberikan oleh validator ahli media adalah layak digunakan, tetapi perlu revisi sedang. Adapun saran yang diberikan antara lain:

- a. Sebaiknya dimulai dengan hal-hal yang menarik dan mendorong rasa ingin tahu siswa atau merangsang siswa untuk belajar.
- b. Sebaiknya ditambahkan video yang relevan dalam memperkuat pesan yang disampaikan.
- c. Disajikan juga sedikit pertanyaan bersambung ataupun teka-teki.

Berdasarkan kedua pendapat validator ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dirancang oleh peneliti sudah layak digunakan, tetapi perlu adanya revisi sedang.

2. Analisis Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen pada penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas uji coba, yaitu siswa kelas IV MI Roudlotush Sholihin Jemur Kecamatan Pejagoan Kabupaten Kebumen. Soal yang diuji cobakan berjumlah 30 soal berbentuk pilihan ganda materi hubungan simbol dengan makna sila kelima Pancasila, PKN Tema 5 Pahlawanku Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku. Adapun hasil analisisnya adalah sebagai berikut :

a. Uji Validitas

Validitas instrumen tes merupakan suatu uji analisis yang menggambarkan sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Tujuan validitas yaitu juga untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen

tes yang telah disusun. Pengujian validitas tes pilihan ganda dalam penelitian ini menggunakan teknik perhitungan *korelasi point biserial* dengan bantuan program *SPSS 26 for windows*.

Hasil perhitungan validitas pada tes pilihan ganda ini kemudian dibandingkan antara korelasi hitung dengan nilai r pada tabel (r_{tabel}) dengan taraf signifikansi 5%. Adapun nilai r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% adalah 0,355. Soal dikatakan valid apabila $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$, dan soal dikatakan tidak valid apabila $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$.

Berdasarkan perhitungan validitas 30 butir soal yang diuji cobakan, terdapat 24 butir soal yang berkategori valid, dan 6 butir soal yang berkategori tidak valid.

Tabel 4.5 Validitas Soal Uji Coba

Butir Soal	Hasil Uji		Keputusan
	r_{hitung}	r_{tabel}	
1	0,256	0,355	Soal tidak valid
2	0,388	0,355	Soal valid
3	0,740	0,355	Soal valid
4	0,696	0,355	Soal valid
5	0,144	0,355	Soal tidak valid
6	0,620	0,355	Soal valid
7	0,477	0,355	Soal valid
8	0,370	0,355	Soal valid
9	0,510	0,355	Soal valid
10	0,378	0,355	Soal valid
11	0,344	0,355	Soal tidak valid
12	0,470	0,355	Soal valid
13	0,629	0,355	Soal valid
14	0,542	0,355	Soal valid

15	0,718	0,355	Soal valid
16	0,286	0,355	Soal tidak valid
17	0,578	0,355	Soal valid
18	0,425	0,355	Soal valid
19	0,669	0,355	Soal valid
20	0,501	0,355	Soal valid
21	0,523	0,355	Soal valid
22	0,542	0,355	Soal valid
23	0,663	0,355	Soal valid
24	0,592	0,355	Soal valid
25	0,698	0,355	Soal valid
26	0,789	0,355	Soal valid
27	0,344	0,355	Soal tidak valid
28	0,652	0,355	Soal valid
29	0,246	0,355	Soal tidak valid
30	0,541	0,355	Soal valid

Perhitungan validitas dengan bantuan menggunakan program SPSS 26 *for windows* selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 9a.

b. Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat keajegan atau konsistensi jawaban instrumen tes. Teknik yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen tes berbentuk tes pilihan ganda pada penelitian ini adalah KR-20 (Kuder Richardson). Pengujian reliabilitas instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 26 *for windows*.

Tabel 4.6 Reliabilitas Soal Uji Coba

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.913	.914	24

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas menggunakan bantuan program *SPSS 26 for windows* hasil yang didapatkan adalah 0,913. Hal ini berarti instrumen tes yang diuji cobakan memiliki reliabilitas dalam kategori sangat tinggi, karena berada pada tingkat pencapaian 0,80 – 1,00. Adapun perhitungan reliabilitas dengan bantuan menggunakan program *SPSS 26 for windows* selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 9b.

c. Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran merupakan cara yang digunakan untuk mengetahui tingkat atau derajat kesukaran suatu soal yang tergolong sulit, sedang atau mudah. Pengujian tingkat kesukaran instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan bantuan program *SPSS 26 for windows*.

Tabel 4.7 Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba

Butir Soal	Mean (Output SPSS)	Tingkat Kesukaran Soal	Kriteria Tingkat Kesukaran
2	0,71	0,00 – 0,30	Soal Mudah

3	0,77	(Soal Sulit)	Soal Mudah
4	0,42		Soal Sedang
6	0,65	0,30 – 0,70 (Soal Sedang)	Soal Sedang
7	0,52		Soal Sedang
8	0,90	0,70 – 1,00 (Soal Mudah)	Soal Mudah
9	0,58		Soal Sedang
10	0,61		Soal Sedang
12	0,71		Soal Mudah
13	0,77		Soal Mudah
14	0,81		Soal Mudah
15	0,81		Soal Mudah
17	0,39		Soal Sedang
18	0,26		Soal Sulit
19	0,65		Soal Sedang
20	0,48	Soal Sedang	
21	0,74	Soal Mudah	
22	0,81	Soal Mudah	
23	0,71	Soal Mudah	
24	0,65	Soal Sedang	
25	0,68	Soal Sedang	
26	0,55	Soal Sedang	
28	0,71	Soal Mudah	
30	0,77	Soal Mudah	

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa terdapat 1 butir soal sulit, 11 butir soal sedang, dan 12 butir soal mudah. Perhitungan tingkat kesukaran dengan bantuan menggunakan program SPSS 26 *for windows* selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 9c.

d. Daya Pembeda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk dapat membedakan antara siswa yang

berkemampuan tinggi dan siswa yang berkemampuan rendah. Hasil perhitungan uji daya pembeda soal didapatkan dengan bantuan *SPSS 26 for windows* dan diinterpretasikan dengan beberapa kategori sebagai berikut

:

Tabel 4.8 Daya Pembeda Butir Soal Uji Coba

Butir Soal	r hitung (Output SPSS)	Tingkat Daya Pembeda	Kriteria Daya Pembeda
2	0,388	0,00 – 0,20 (Jelek)	Cukup
3	0,740		Baik Sekali
4	0,696		Baik
6	0,620		Baik
7	0,477		Baik
8	0,370		Cukup
9	0,510		Baik
10	0,378		Cukup
12	0,470		Baik
13	0,629		Baik
14	0,542	0,21 – 0,40 (Cukup)	Baik
15	0,718		Baik Sekali
17	0,578	0,41 – 0,70 (Baik)	Baik
18	0,425		Baik
19	0,669		Baik
20	0,501	0,71 – 1,00 (Baik Sekali)	Baik
21	0,523		Baik
22	0,542		Baik
23	0,663		Baik
24	0,592		Baik
25	0,698		Baik
26	0,789		Baik Sekali
28	0,652		Baik
30	0,541	Baik	

Berdasarkan hasil perhitungan daya pembeda, dapat diketahui bahwa terdapat 3 butir soal yang dinyatakan cukup, 18 butir soal yang dinyatakan baik dan 3 butir soal yang dinyatakan baik sekali. Perhitungan daya pembeda dengan bantuan menggunakan program SPSS 26 *for windows* selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 9d.

3. Analisis Data Tahap Awal

Analisis tahap awal merupakan analisis yang dilakukan sebelum pemberian perlakuan kepada subjek. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Dalam analisis tahap awal ini, pengujian yang dilakukan adalah uji normalitas saja.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Data yang digunakan dalam uji normalitas ini adalah nilai *pretest* siswa kelas eksperimen. Statistik yang digunakan dalam pengujian ini adalah *uji liliefors*.

Hipotesis yang digunakan dalam uji normalitas yaitu:

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

Dengan kriteria pengujian yaitu jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima dan data berdistribusi normal, sedangkan jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan data tidak berdistribusi normal dengan taraf signifikansi 5%. Hasil pengujian normalitas data tahap awal dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.9 Data Perhitungan Uji Normalitas Tahap Awal
SPPS 26

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.132	20	.200*	.951	20	.378

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa uji normalitas tahap awal diperoleh data yang berdistribusi normal, karena $L_{hitung} < L_{tabel}$. L_{hitung} yang diperoleh berdasarkan tabel diatas adalah 0,132 sedangkan L_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% adalah 0,190. Adapun perhitungan uji normalitas tahap awal dengan bantuan menggunakan program SPPS 26 *for windows* selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 14a.

4. Analisis Data Tahap Akhir

Analisis data tahap akhir dilakukan untuk menganalisis hasil belajar siswa setelah adanya perlakuan

(*treatment*). Adapun langkah-langkah analisis data tahap akhir ini adalah sebagai berikut :

a. Uji Normalitas

Data yang digunakan dalam uji normalitas tahap akhir ini adalah nilai *posttest* siswa kelas eksperimen. Statistik yang digunakan adalah uji *lilliefors*.

Hipotesis yang digunakan dalam uji normalitas yaitu:

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

Dengan kriteria pengujian yaitu jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima dan data berdistribusi normal, sedangkan jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan data tidak berdistribusi normal dengan taraf signifikansi 5%. Hasil pengujian normalitas data tahap awal dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.10 Data Perhitungan Uji Normalitas Tahap Akhir SPSS 26

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest	.114	20	.200*	.954	20	.439

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa uji normalitas tahap akhir diperoleh data yang berdistribusi normal, karena $L_{hitung} < L_{tabel}$. L_{hitung} yang diperoleh berdasarkan tabel di atas adalah 0,114 sedangkan L_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% adalah 0,190. Adapun perhitungan uji normalitas tahap akhir dengan bantuan menggunakan program SPSS 26 *for windows* selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 14b.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan dengan tujuan untuk membandingkan rata-rata dua grup yang saling berpasangan. Sampel berpasangan dapat diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama, namun mengalami dua pengukuran yang berbeda, yaitu pengukuran sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan (*treatment*). Dalam pengujian ini, data yang digunakan adalah nilai *pretest* dan nilai *posttest* kelas eksperimen.

Adapun hipotesis yang akan diuji yaitu:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah adanya perlakuan (*treatment*)

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah adanya perlakuan (*treatment*)

Uji hipotesis dalam penelitian ini dihitung menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dengan taraf signifikansi 5%. Perhitungan uji *Paired Sample T-Test* pada penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS 26 for windows* dengan kriteria pengujian jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, sedangkan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima atau tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.11 Data Perhitungan Uji Hipotesis SPSS 26

		Paired Samples Test							
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference				
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)	
Paired 1	Pretest - Post test	-10.900	9.651	2.158	-15.417	-6.383	-5.051	19	.000

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa uji hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. t_{hitung} yang diperoleh berdasarkan tabel di atas adalah 5,051 sedangkan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% adalah 2,093. Hal ini berarti H_0 ditolak atau terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah adanya perlakuan

(*treatment*). Adapun perhitungan uji hipotesis dengan bantuan menggunakan program SPPS 26 *for windows* selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 15.

5. Analisis Pengaruh Dua Variabel

Analisis pengaruh dua variabel merupakan analisis yang digunakan untuk mencari koefisien korelasi antara dua variabel yaitu X (penggunaan media pembelajaran video) dan variabel Y (Hasil belajar siswa). Adapun kriteria yang diuji yaitu apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka H_0 ditolak atau ada korelasi antara media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa, begitu juga sebaliknya.

Hasil perhitungan koefisien korelasi biserial dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Data Perhitungan Koefisien Korelasi Biserial SPPS

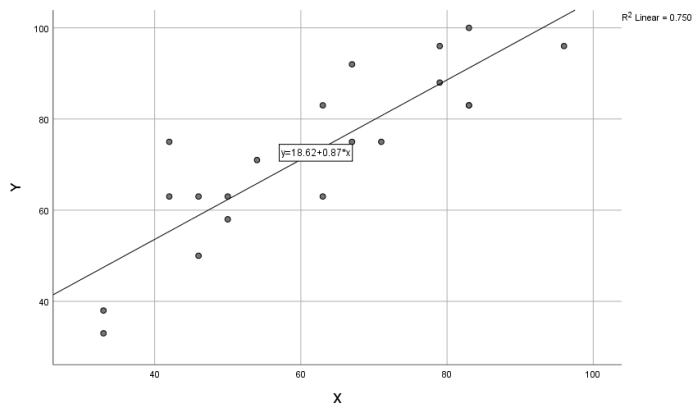
26

		Correlations	
		X	Y
X	Pearson Correlation	1	.866**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20
Y	Pearson Correlation	.866**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	20	20

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa pengujian koefisien korelasi biserial, nilai $r_{hitung} > \text{nilai } r_{tabel}$, r_{hitung} yang diperoleh berdasarkan tabel di atas adalah 0,866 sedangkan r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% adalah 0,443. Maka hal ini artinya H_0 ditolak atau media pembelajaran video berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan kriteria korelasi kuat/tinggi, karena berada pada tingkat kekuatan koefisien korelasi biserial 0,70-0,90.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar variabel X dapat memengaruhi variabel Y, maka perlu diketahui dengan koefisien determinasi dengan menggunakan bantuan program SPSS 26 for windows.



Berdasarkan grafik di atas, dapat dilihat bahwa R^2 Linear sebesar 0,750 yang kemudian dipresentasikan menjadi 75,0 %. Perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa variabel X (penggunaan media pembelajaran video) memberikan kontribusi terhadap hasil belajar siswa sebesar 75% dan

sisanya ditentukan oleh variabel lain. Adapun perhitungan pengaruh dua variabel (koefisien korelasi biserial dan koefisien determinasi) dengan bantuan menggunakan program SPSS 26 *for windows* selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 16a dan 16b.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan penelitian *Pre Eksperimen* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Bentuk desain penelitian ini diukur dengan menggunakan *pretest* yang dilakukan sebelum pemberian perlakuan (*treatment*) dan *posttest* yang dilakukan setelah pemberian perlakuan (*treatment*). Tujuan adanya *pretest* dan *posttest* adalah untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

Tahap awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian di kelas eksperimen adalah mengujikan media pembelajaran yang telah peneliti buat. Pengujian media ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran. Bentuk pengujian yang dilakukan adalah pengujian validitas media. Pengujian validitas media ini dilakukan dengan melibatkan dua validator ahli, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh kedua validator ahli tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti layak digunakan, tetapi

perlu beberapa revisi. Setelah peneliti merevisi media sesuai saran dari validator ahli, selanjutnya media tersebut dapat digunakan untuk penelitian di kelas eksperimen.

Tahap kedua dalam penelitian ini adalah menyiapkan instrumen yang akan diujikan pada kelas eksperimen. Instrumen yang disiapkan meliputi RPP, Instrumen tes dan media pembelajaran video sesuai RPP. Instrumen tes yang akan digunakan pada kelas eksperimen ini terlebih dahulu diuji cobakan pada siswa sekolah lain, yaitu siswa kelas IV MI Roudlotush Sholihin Jemur. Uji coba instrumen tersebut dilakukan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda butir soal tes. Dari hasil pengujian instrument tes tersebut, diperoleh 24 butir soal yang valid dan reliabel untuk digunakan sebagai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen.

Setelah semua instrument yang dibutuhkan dalam penelitian telah siap, selanjutnya adalah pemberian *pretest* untuk siswa kelas eksperimen. *Pretest* ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap mata pelajaran PKN Tema 5 Pahlawanku Subtema 2 Pahlawanku Kebangannku, materi hubungan simbol dengan makna sila kelima Pancasila sebelum pemberian perlakuan (*treatment*). Pelaksanaan *pretest* ini dilakukan secara langsung di madrasah penelitian. Hasil dari *pretest* ini kemudian akan dihitung

kenormalannya dan dibandingkan dengan hasil *posttest* setelah perlakuan (*treatment*).

Tahap selanjutnya setelah pelaksanaan *pretest* adalah pelaksanaan pembelajaran berbantu media pembelajaran video. Pelaksanaan pembelajaran berbantu media pembelajaran video ini terlaksana selama dua hari. Pada pembelajaran hari pertama, peneliti tidak menjelaskan keseluruhan materi yang ada dalam media pembelajaran video, namun lebih kepada mendorong siswa untuk memahami materi secara mandiri terlebih dahulu dari media pembelajaran video yang dilihat. Pada hari pertama, siswa hanya dapat mencapai 3 indikator, yaitu indikator menentukan makna yang terkandung dalam sila Pancasila, menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila kelima Pancasila dan menunjukkan makna dan pengamalan sila kelima Pancasila. Hal ini terlihat dari jawaban siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan peneliti melalui penugasan yang ditulis di selembar kertas. Adapun indikator yang belum tercapai yaitu indikator menentukan sikap dan penerapan sila kelima Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan menunjukkan contoh kegiatan yang sesuai dengan sila kelima Pancasila.

Pada pembelajaran hari kedua, siswa diperlihatkan kembali keseluruhan materi yang ada di media pembelajaran video, setelah siswa melihat materi dalam media pembelajaran video, peneliti memberikan sedikit ulasan atau penjelasan terkait materi yang ada pada media pembelajaran video. Penjelasan yang

diberikan peneliti bertujuan untuk membantu siswa untuk lebih memahami materi yang ada dalam media pembelajaran video. Di hari kedua ini, siswa sudah dapat mencapai semua indikator. Hal ini juga terlihat dari jawaban siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti melalui penugasan yang ditulis di selembar kertas.

Setelah pelaksanaan pembelajaran tatap muka dengan berbantu media pembelajaran video selesai, maka dilanjutkan dengan pemberian *posttest* untuk mengukur pemahaman terhadap materi hubungan simbol dengan makna sila kelima Pancasila. Soal *posttest* yang diberikan merupakan soal yang sama dengan *pretest* sebelumnya. Tujuan dari penggunaan soal yang sama ini adalah untuk mengetahui perbandingan nilai siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran video.

Tahap selanjutnya setelah dilaksanakannya *pretest*, perlakuan (*treatment*) dengan media pembelajaran video, dan *posttest* adalah analisis tahap awal. Analisis tahap awal ini dilakukan untuk mengetahui hasil *pretest* siswa kelas eksperimen. Bentuk analisis yang dilakukan adalah uji normalitas dengan teknik *uji liliefors*, menggunakan bantuan program SPSS 26 for windows. Hasil uji normalitas nilai *pretest* dengan teknik *liliefors*, diperoleh L_{hitung} yaitu 0,132. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan L_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% yaitu 0,190. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka data nilai *pretest* yang diperoleh dianggap sebagai data yang berdistribusi normal.

Tahap kelima dalam penelitian ini adalah analisis data akhir. Analisis data tahap akhir ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah adanya perlakuan (*treatment*). Pengujian tahap akhir ini terdiri dari uji normalitas dan uji hipotesis dengan bantuan menggunakan program SPSS 26 *for windows*. Pada uji normalitas tahap akhir, data yang digunakan adalah data nilai *posttest* siswa kelas eksperimen. Uji normalitas tahap akhir diperoleh L_{hitung} yaitu 0,114. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan L_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% yaitu 0,190. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka data nilai *posttest* yang diperoleh juga dianggap sebagai data yang berdistribusi normal. Pengujian selanjutnya setelah data berdistribusi normal adalah pengujian hipotesis menggunakan Uji *Paired Sample T-Test* dengan taraf signifikansi 5%. Uji *Paired Sample T-Test* ini dilakukan dengan tujuan untuk membandingkan rata-rata sebuah sampel dengan subjek yang sama, namun mengalami dua pengukuran yang berbeda. Data yang digunakan dalam uji hipotesis ini adalah nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen. Hasil dari uji hipotesis ini diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. t_{hitung} yang diperoleh adalah 5,051 sedangkan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% adalah 2,093. Hal ini berarti dapat diartikan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah adanya perlakuan (*treatment*).

Tahap terakhir yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis pengaruh dua variabel. Analisis ini dilakukan untuk

mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap kemampuan kognitif siswa mata pelajaran PKN Tema 5 Pahlawanku Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku materi hubungan simbol dengan makna sila kelima Pancasila di kelas IV MI Sidomoro Kebumen. Analisis pengaruh dua variabel ini dihitung dengan koefisien korelasi biserial dan koefisien determinasi menggunakan bantuan program SPSS 26 *for windows*. Hasil perhitungan koefisien korelasi biserial yaitu r_{hitung} 0,866 sedangkan r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% adalah 0,443. Hasil ini menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ yang artinya H_0 ditolak atau terdapat pengaruh pada media pembelajaran video terhadap kemampuan kognitif PKN Tema 5 Pahlawanku Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku materi hubungan simbol dengan makna sila kelima Pancasila di kelas IV MI Sidomoro Kebumen dengan kriteria korelasi kuat/tinggi, karena berada pada tingkat kekuatan koefisien korelasi biserial 0,70-0,90. Hal ini kemudian diperkuat dengan perhitungan koefisien determinasi sebesar 0,750 yang kemudian dipresentasikan menjadi 75,0 %, yang artinya pengaruh atau kontribusi yang diberikan oleh media pembelajaran video terhadap kemampuan kognitif PKN Tema 5 Pahlawanku Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku sebesar 75% , sedangkan sisanya ditentukan oleh variabel lain.

Penggunaan media pembelajaran berbasis video memang dirasa efektif dan layak untuk digunakan di era modern saat ini. Akan tetapi, mengingat biaya pembuatannya yang terbilang

mahal menjadi penghambat lainnya dalam menggunakan media pembelajaran video. Namun, media pembelajaran video memiliki beberapa efektifitas atau kelebihan dalam penggunaannya yaitu antara lain: (1) Apabila dirasa kurang jelas, video dapat diputar secara berulang-ulang, (2) Menjadi pemeran utama dalam menyampaikan materi kepada siswa, (3) Memberikan gambaran realistik, (4) Memerlukan waktu yang singkat untuk menggambarkan kejadian yang lalu, (5) Menjelaskan proses akan suatu praktik, dapat dijelaskan dengan baik, (6) Keterbatasan mengenai waktu dan jarak dapat teratasi, (7) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.⁶⁶

Media pembelajaran video pada penelitian ini dibuat khusus untuk mata pelajaran PKN Tema 5 Pahlawanku Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku materi hubungan simbol dengan makna sila kelima Pancasila. Hal yang ditampilkan dalam media pembelajaran video tidak hanya berupa teks saja, tetapi juga dilengkapi dengan gambar, video serta kuis. Gambar digunakan untuk memperjelas contoh yang disajikan, video digunakan untuk memudahkan siswa lebih memahami contoh nyata dari sikap dan penerapan sila kelima Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan contoh kegiatan yang sesuai dengan sila kelima Pancasila, sedangkan kuis digunakan untuk mengukur pemahaman siswa

⁶⁶ Ananda Fabiela Roezanda dan Ratna Suhartini, “*Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Tata Busana*,” *e-Journal Universitas Negeri Surabaya*, vol. 11, no. 2 (2022): hlm. 91.

terhadap materi yang sudah dipelajari. Tampilan yang menarik inilah yang membuat para siswa tidak jenuh dalam belajar.

Media pembelajaran video pada penelitian ini terbukti berpengaruh terhadap kemampuan kognitif PKN Tema 5 Pahlawanku Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku dengan hasil perhitungan koefisien korelasi biserial yaitu r_{hitung} 0,866. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mirawati Hutuji dan Asriyati Nadjamuddin dalam jurnal EDUCATOR : Directory of Elementary Education Journal, Volume 2 Nomor 1, Juli 2021 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19” Penelitian tersebut menjelaskan bahwa ada pengaruh dalam penggunaan media video pembelajaran matematika terhadap hasil *Pretest* dan *Posttest* kelas IV SDN 2 Limboto. Hal ini dapat kita ketahui dari hasil analisis uji t-test (*Paired Sample T-test*) dengan data akhir yang diperoleh yaitu nilai $t_{hitung} = 20,884 > t_{tabel} = 2,063$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.⁶⁷

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran video dibuat sefleksibilitas mungkin agar dapat digunakan dimana pun dan kapan pun oleh

⁶⁷ Mirawati Hutuji dan Asriyati Nadjamuddin, “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19,” *Educator (Directory of Elementary Education Journal)* 2, no. 1 (2021): hlm. 56.

penggunanya. Penggunaan media pembelajaran yang bersifat dinamis akan sangat mendukung proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik, karena kemampuannya menjelaskan materi yang memiliki daya rumit yang tinggi. Penggunaan media pembelajaran video sekarang ini merupakan salah satu inovasi yang dapat menambah warna dalam kegiatan pembelajaran. Adanya media video yang dilibatkan dalam pembelajaran membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton, sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar.

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa tidak ada hal yang sempurna di dunia ini, begitu juga dengan penelitian ini. Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan maupun kesalahannya. Hal ini bukan karena faktor kesengajaan, tetapi karena adanya kendala, hambatan serta keterbatasan-keterbatasan lainnya. Keterbatasan tersebut meliputi :

1. Keterbatasan tempat penelitian

Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti hanya terbatas pada satu tempat saja, yaitu MI Sidomoro Kebumen. Apabila penelitian ini dilaksanakan pada tempat berbeda dimungkinkan hasilnya juga akan berbeda.

2. Keterbatasan sampel penelitian

Terbatasnya populasi siswa kelas IV di MI Sidomoro Kebumen, menyebabkan jumlah sampel dalam penelitian ini juga terbatas pada satu kelompok siswa kelas

eksperimen saja, tanpa adanya kelas kontrol sebagai pembanding. Sehingga, penelitian ini termasuk penelitian populasi. Pelaksanaan penelitian dengan sampel yang lebih besar atau dengan adanya kelas pembanding dimungkinkan akan mendapatkan hasil yang berbeda.

3. Keterbatasan variabel penelitian

Variabel dependen yang diteliti oleh peneliti hanya terbatas pada ranah kognitif siswa saja, sehingga belum mampu mengukur ranah afektif maupun psikomotorik siswa.

4. Keterbatasan kemampuan dan pengetahuan

Peneliti menyadari bahwa dalam merancang suatu media pembelajaran video dibutuhkan kemampuan dan pengetahuan mendalam mengenai multimedia dan terampil dalam menggunakan software pengeditan video. Namun, kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki peneliti masihlah dasar, sehingga media pembelajaran video yang dihasilkan juga hanya sesuai batas kemampuan dan pengetahuan peneliti.

5. Keterbatasan biaya

Salah satu hal terpenting dalam menunjang kegiatan adalah biaya. Biaya merupakan salah satu faktor pendukung dalam proses penelitian. Banyak hal yang tidak bisa dilakukan penulis ketika harus membutuhkan biaya yang cukup besar. Salah satu diantaranya adalah peneliti

belum mampu membeli akun premium untuk pengeditan media pembelajaran video. Sehingga hasil editing media pembelajaran video masih belum sempurna.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video berpengaruh terhadap kemampuan kognitif PKN Tema 5 Pahlawanku Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku di kelas IV MI Sidomoro Kebumen. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai *posttest* setiap siswa lebih tinggi dari nilai *pretestnya* dengan perbandingan rata-rata 72 : 62

Berdasarkan perhitungan uji analisis data yang dilakukan dengan menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dengan taraf signifikansi 5%, nilai $t_{hitung} (5,051) > t_{tabel} (2,093)$. Hal ini berarti H_0 ditolak atau terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah adanya perlakuan (*treatment*). Perlakuan yang dimaksud adalah penggunaan media pembelajaran video, mata pelajaran PKN Tema 5 Pahlawanku Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku materi hubungan simbol dengan makna sila kelima Pancasila.

Berdasarkan hasil analisis pengaruh dua variabel dengan uji koefisien korelasi biserial $r_{hitung} 0,866$ sedangkan r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% adalah 0,443. Hasil ini menunjukkan bahwa $r_{hitung} (0,866) > r_{tabel} (0,443)$ yang artinya H_0 ditolak atau media pembelajaran video berpengaruh terhadap kemampuan kognitif PKN Tema 5 Pahlawanku Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku

materi hubungan simbol dengan makna sila kelima Pancasila di kelas IV MI Sidomoro Kebumen dengan kriteria korelasi kuat/tinggi, karena berada pada tingkat kekuatan koefisien korelasi biserial 0,70-0,90. Adapun besarnya pengaruh yang diberikan, dapat dilihat berdasarkan perhitungan koefisien determinasi yaitu sebesar 0,750 yang kemudian dipresentasikan menjadi 75,0 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video berpengaruh terhadap kemampuan kognitif PKN Tema 5 Pahlawanku Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku sebesar 75% , sedangkan sisanya ditentukan oleh variabel lain.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka selanjutnya peneliti ingin menyampaikan beberapa saran yang kiranya dapat bermanfaat. Adapun saran-saran yang ingin disampaikan antara lain :

1. Pendidik (guru) dalam melaksanakan pembelajaran sebaiknya menggunakan media pendukung yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton, agar siswa dapat lebih mudah dalam memahami sebuah materi
2. Pendidik (guru) dapat menggunakan media pembelajaran video ini sebagai salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PKN Tema 5 Pahlawanku

Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku, materi hubungan simbol dengan makna sila kelima Pancasila

3. Pendidik (guru) juga dapat berinovasi dan berkreasi sendiri dalam membuat media pembelajaran video yang lebih sederhana namun tetap menarik untuk mata pelajaran yang lain
4. Pendidik (guru) hendaknya selalu berusaha untuk melakukan inovasi dalam membuat media-media yang menarik, kreatif dan inovatif agar pembelajaran yang dilaksanakan lebih berkesan pada siswa.

C. Kata Penutup

Puji syukur kepada Allah SWT yang tak terhingga karena berkat rahmat dan petunjuk-Nya, skripsi ini dapat terselesaikan dan tersusun dengan segala keterbatasannya. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan tentunya masih banyak kekurangan maupun kelemahannya baik karena terbatasnya pengetahuan peneliti maupun minimnya referensi yang diperoleh. Peneliti juga menyadari apabila terdapat kesalahan-kesalahan dalam penulisan skripsi ini, karena sejatinya manusia tak luput dari kesalahan. Kritik dan saran yang membangun senantiasa peneliti harapkan demi kesempurnaannya skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Aamin.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambiyar, Nizwardi Jalinus dan. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Amruddin. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Bandung: Media Sains Indonesia, 2022.
- Ananda, Rusydi. *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019.
- Astuti, Mardiah. *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish, 2022.
- Atikah, Nur. "Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sifat-Sifat Cahaya (Kuasi Eksperimen Di SD Dharma Karya UT)." *Skripsi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta* (2016).
- Baharuddin, Asep Saepul Hamdi dan E. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish, 2014.
- Cahyaningrum, I Made Indra P dan Ika. *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*. Sleman: Deepublish, 2019.
- Darwin, M, M R Mamondol, S A Sormin, Y Nurhayati, H Tambunan, D Sylvia, I.M.D.M. Adnyana, B Prasetyo, P Vianitati, and A A Gebang. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: Media Sains Indonesia, 2021.
- Djaali. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Djollong, Andi Fitriani. "Tehnik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif." *Istiqla* II, no. September (2014).

- Djuwita, Puspa. "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan Nilai." *JP3D (Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2020)
- Fahri, Muhammad Ullil. "Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran" (2020).
- Firmadani, Fifit. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020)
- Hasan, Muhammad, Yeni Nuraeni, Wahyudin, Ririn Oktariyani, Lusiani, Nuri Huda, Endah Setioningsih, Fitri Yati, Laila Hidayatul Amin, and Srie Faizah Lisnasari. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia, 2021.
- Ibda, Farid Ahmadi dan Hamidulloh. *Media Literasi Sekolah: Teori Dan Praktik*. Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2018.
- Indriani, Dian Nuarisca. "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Dalam Pembelajaran PKN Pokok Bahasan Keputusan Bersama Di SD Negeri Sabrang 03 Jember." *Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jember* (2015).
- Jannah, Rodhatul. *Media Pembelajaran. Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press, 2009.
- Khasanah, Uswatun. *Analisis Regresi*. Yogyakarta: UAD PRESS, 2021.
- Kurniawan, Heru. *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Sleman: Deepublish, 2021.

- Marlina, Abdul Wahab, Susidamaiyanti, Ramadana, Siti Zumrotul Nikmah, Sarwo Edy Wibowo, Indianasari, Syafruddin, Wiwin Putriawati, and Eryuni Ramdhayani. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Meilani, Inesa Tri Mahardika Pratiwi dan Rini Intansari. “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018)
- Miftah, M. “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.” *Journal Kwangsan* 1, no. 2 (2013)
- Misbahuddin, and Iqbal Hasan. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik (Edisi Kedua)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2022.
- Muhammad, Memet, Achmad Sofyan Hanif, and Aridhotul Haqiyah. *Statistika Dalam Pendidikan Dan Olahraga*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada - Rajawali Pers, 2021.
- Mukhid, Abd. *Metodologi Penelitian Pendektan Kuantitatif*. Surabaya: Jakad Media Publishing, 2021.
- Muljono, Djaali dan Pudji. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo, 2020.
- Muthmainnah, Fatmawati, Miftahul Khairani, Adelia Alfama Zamista, Hanifatul Rahmi, Suci Dahlya Narpila, Irda Wahidah Nasution, Muhammad Iqbal Nasution, Nur Budi Nugraha, and Yusrizal. *Pemanfaatan Dan Pengembangan Media Pembelajaran*.

- Bandung: Media Sains Indonesia, 2022.
- Nadjamuddin, Mirawati Hutuji dan Asriyati. “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19.” *Educator (Directory of Elementary Education Journal)* 2, no. 1 (2021)
- Napitupulu, Jihan Yetama Dewi dan Safrida. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Biasa Di Kelas IV SD Negeri 101771 Tembung.” *Education Achievement : Journal of Science and Research* 2, no. 3 (2021)
- Nasrudin, Juhana. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Buku Ajar Praktis Cara Membuat Penelitian*. Bandung: Pantera Publishing, 2019.
- Nengsih, Yanti Karmila, Mega Nurrizalia, Evy Ratna Kartika Waty, and Shomedran. *Buku Ajar Media Dan Sumber Belajar Pendidikan Luar Sekolah*. Palembang: Bening Media Publishing, 2022.
- Norfai. *Analisis Data Penelitian (Analisis Univariat, Bivariat Dan Multivariat)*. Pasuruan: Penerbit Qiara Media, 2021.
- Palupi, Imam Gunawan dan Anggarini Retno. “Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian.” *E-Journal.Unipma* 7, no. 1 (2017).
- Pinem, Robetmi Jumpakita. *Metodologi Penelitian Pendekatan Multidisipliner*. Gorontalo: Ideas Publishing, 2020.

- Prasetia, Indra. *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori Dan Praktik*. Medan: umsu press, 2022.
- Purnama, Shilmy. *Kewarganegaraan Dalam Masyarakat Multikultural*. Klaten: Penerbit Lakeisha, 2021.
- R, Salasi, and Erni Maidiyah. *Buku Ajar Statistik Dasar*. Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017.
- Rahman, Anisa Rahayu. “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar PKN SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi 1 Kota Makassar.” *Skripsi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar* (2018).
- Riyana, Rudi Susilana dan Cepi. *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. Bandung: CV.Wacana Prima, 2009.
- Rohmah, Nafilatur. “Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya.” *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 4, no. 2 (2021)
- Saputra, Lukman Surya. *Pendidikan Kewarganegaraan: Menumbuhkan Nasionalisme Dan Patriotisme*. Bandung: PT Grafindo Media Pratama, 2007.
- Satrianawati. *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Sena Wahyu Purwanza, S.K.N.M.K., S.E.M.M.M.S. Dr. Aditya Wardhana, S.K.N.M.K. Ainul Mufidah, S.K.M.S. Yuniarti Reny Renggo, S.E.M.S. Adrianus Kabubu Hudang, S.S.M.S. Dr. Jan Setiawan, S.E.M.S.E. Darwin, S.P.S.K.M.K. Dr. Atik Badi’ah,

- S.A.M.S. Siskha Putri Sayekti, and S.K.N.M.K. Maya Fadlilah. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*. Bandung: Media Sains Indonesia, 2022.
- Setijo, Pandji. *Pendidikan Pancasila: Perspektif Sejarah Perjuangan Bangsa Dengan Dilengkapi Undang-Undang Dasar 1945 Hasil Amandemen*. Grasindo, 2006.
- Simarmata, Janner. *Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Siska Maulani, Nisa Nuraisyah, Dini Zarina, Intan Velinda, Ani Nur Aeni. “Analisis Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI)* 2, no. 1 (2022).
- Sugeng, Bambang. *Fundamental Metodologi Penelitian Kuantitatif (Eksplanatif)*. Sleman: Deepublish, 2022.
- Suhartini, Ananda Fabiela Roezanda dan Ratna. “Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Tata Busana.” *e-Journal Universitas Negeri Surabaya* 11, no. 2 (2022).
- Supriyadi. *Evaluasi Pendidikan*. Pekalongan: Penerbit NEM, 2021.
- Susanti, Aria Indah. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK)*. Pekalongan: Penerbit NEM, 2021.
- Susanti, Wilda. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Dan Mandiri Pada Mata Kuliah Algoritma Dan Pemrograman*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2021.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*.

Jakarta: PrenadaMedia Group, 2013.

Umi, Christiana. *ARIF: TEMAN BERLATIH DAN BELAJAR, CERDAS UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS 4*. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2019.

Winarsunu, Tulus. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Dan Pendidikan*. Malang: UMM Press, 2017.

Lampiran 1

PROFIL MADRASAH

Madrasah Ibtidaiyah Sidomoro berdiri pada tahun 1963 dengan nama MI Sidomoro. MI Sidomoro terletak di Dukuh Sidomoro, RT 02/03, Desa Sidomoro, Kecamatan Buluspesantren, Kabupaten Kebumen.

Kepala Madrasah : Darnuji, S.Pd.I

Visi Madrasah

Terwujudnya Generasi Qurani, Mandiri, Berprestasi, dan Berbudaya

Misi Madrasah

1. Menyelenggarakan Pendidikan Al Quran di dalam intrakurikuler dan program pembiasaan.
2. Menyelenggarakan pembelajaran yang aktif, islami, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
3. Menyelenggarakan pemilihan dan pembinaan siswa yang intensif untuk meraih prestasi pada lomba-lomba yang diikuti baik lomba akademik maupun nonakademik.

Tujuan Madrasah

1. Membina peserta didik untuk menjadi insan muttaqin yang cerdas, berakhlak mulia dan memiliki keterampilan yang memberi manfaat dan maslahat bagi umat manusia.
2. Mampu mengelola dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan baik
3. Dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas dan berprestasi

Lampiran 2

DAFTAR NAMA DAN NILAI SISWA UJI COBA TES

No.	Nama Siswa	Kode	Nilai Tes
1.	Ana Bahiroh Nafsiyah	SUC.1	90
2.	Alvan Nur Azkiya	SUC.2	73
3.	Anida Ayu Meila	SUC.3	45
4.	Dzaki Azam Saputra	SUC.4	40
5.	Eka Purnama Lestari	SUC.5	83
6.	Elvalina Afifah	SUC.6	30
7.	Fatkul Alfarizi	SUC.7	60
8.	Haura Elviana	SUC.8	83
9.	Hilmia Arifah	SUC.9	90
10.	Liyana Zahirah	SUC.10	60
11.	Lu Lu Ul Azmi	SUC.11	63
12.	Muthia Ahmy Azzahra	SUC.12	83
13.	Putri Listia Kirana	SUC.13	93
14.	Rafka Syhata Kurniawan	SUC.14	87
15.	Syahrul Furqon Ramadhan	SUC.15	70
16.	Zadit Khoerunniza	SUC.16	83
17.	Zahira Azkiya	SUC.17	77
18.	Ameilia Al Khaya	SUC.18	70
19.	Burhan Nailul Huda	SUC.19	90
20.	Faizah 'Aqila Nur	SUC.20	63

	Salsabila		
21.	Labib Kevin Andika	SUC.21	30
22.	Laela Apriana	SUC.22	57
23.	Mohamad Ardi Rajata Putra	SUC.23	30
24.	Muchamad Alwi Izzudin	SUC.24	30
25.	Nailalkhusna	SUC.25	83
26.	Sagaz Natha Kumara	SUC.26	60
27.	Zures Al Ngafif	SUC.27	90
28.	Ahmad Mun'imun Ni'am	SUC.28	57
29.	Rasyid Fahraza Aprilio	SUC.29	40
30.	Mohammad Ferdiansyah	SUC.30	37
31.	Muhammad Mahib Duhauk	SUC.31	53

Lampiran 3

DAFTAR NAMA SISWA KELAS EKSPERIMEN

No.	Nama Siswa	Kode
1.	Akhmad Mufti Al Ma'rufi	E-01
2.	Anindita Khairininiswa	E-02
3.	Azamul Khoiri	E-03
4.	Fahdina Zahra	E-04
5.	Fatah Rahmat Ma'arif	E-05
6.	Ilham Khoerul Zaman	E-06
7.	Jihan Talita Zahra	E-07
8.	Khanifan Mulqi	E-08
9.	Khazimatun Nabilah	E-09
10.	Mohammad Yusuf Purnama	E-10
11.	Mukhammad Mufid Slametyawan	E-11
12.	Nadia Tasyafira	E-12
13.	Naufal Azka Bilfakih	E-13
14.	Rifki Ardiansyah	E-14
15.	Rizqi Fajrul Anam	E-15
16.	Sakina Malikhatul Azizi	E-16
17.	Siti Karunia Yuliyanti	E-17
18.	Syahrul Mubarak	E-18
19.	Wahid Rojul Rahmat	E-19
20.	Zulfa Naili Rohmatillah	E-20

Lampiran 4

**KISI-KISI SOAL UJI COBA KEMAMPUAN KOGNITIF PKN
TEMA 5 PAHLAWANKU SUBTEMA 2 PAHLAWANKU
KEBANGGANKU**

Kompetensi Inti :

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

Kompetensi Dasar	Indikator	Level TB	No.Soa
3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila	3.1.1 Menentukan makna yang terkandung dalam sila Pancasila	C3	1,2,3
	3.1.2 Menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila kelima Pancasila	C2	4,5,6,7
	3.1.3 Menunjukkan makna dan pengamalan sila kelima Pancasila	C2	8,9,10,11,12,13,14,15
4.1 Menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari	4.1.1 Menentukan sikap dan penerapan sila kelima Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	C3	16,17,18,19,20,21,22
	4.1.2 Menunjukkan contoh kegiatan yang sesuai dengan sila kelima Pancasila	C2	23,24,25,26,27,28,29,30

Lampiran 5

**SOAL UJI COBA PKN
TEMA 5 PAHLAWANKU SUBTEMA 2 PAHLWANKU
KEBANGGAANKU
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Madrasah : MI Roudlotush Sholihin
Waktu : 90 menit
Mapel / Tema : PKN / 5
Nama :
Kelas / Semester : IV / 1

Petunjuk Umum :

1. Mulailah mengerjakan soal dengan berdo'a
2. Isilah identitas anda pada lembar jawaban yang tersedia
3. Periksalah dan bacalah soal-soal dengan teliti sebelum menjawabnya
4. Dahulukan menjawab soal-soal yang anda anggap mudah
5. Kerjakan pada lembar jawaban yang tersedia

Pilihlah jawaban yang paling tepat pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d di lembar jawaban yang telah disediakan!

1. Salah satu nilai yang terkandung dalam Pancasila adalah
 - a. Nilai ulangan
 - b. Nilai moral
 - c. Nilai perpecahan
 - d. Nilai permusuhan
2. Bagi bangsa Indonesia, Pancasila merupakan . . .
 - a. Pedoman
 - b. Pajangan
 - c. Alat perang
 - d. Adat istiadat
3. Di bawah ini yang tidak termasuk nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat adalah . . .
 - a. Ketuhanan

- b. Kemanusiaan
 - c. Persatuan
 - d. Permusuhan
4. Padi dan kapas digunakan sebagai lambang sila kelima Pancasila karena . . .
 - a. Padi dan kapas menandakan hubungan manusia satu dengan yang lain dan saling membantu.
 - b. Padi dan kapas mencerminkan persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia
 - c. Padi dan kapas melambangkan kebutuhan dasar manusia berupa sandang dan pangan tanpa melihat status atau kedudukan
 - d. Padi dan kapas melambangkan pekerjaan masyarakat Indonesia yang umumnya bertani dan berkebun
 5. Simbol padi dan kapas melambangkan ...
 - a. Kemakmuran dan kesejahteraan
 - b. Kejujuran dan kekeluargaan
 - c. Keindahan dan kesucian
 - d. Ketaatan dan kebijaksanaan
 6. Berikut dibawah ini, hal apa yang akan terjadi jika kita tidak mengamalkan sila kelima Pancasila adalah
 - a. Terciptanya kebahagiaan
 - b. Merasa aman
 - c. Mendapatkan kemakmuran
 - d. Keadilan tidak akan terwujud
 7. Sila Pancasila tidak dapat dilaksanakan secara terpisah karena . . .
 - a. Saling bertentangan
 - b. Saling berkaitan
 - c. Saling bertolakan
 - d. Saling berjauhan
 8. Bunyi sila kelima Pancasila adalah . . .
 - a. Ketuhanan Yang Maha Esa
 - b. Kemanusiaan yang adil dan beradab
 - c. Persatuan Indonesia
 - d. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

9. Gambar lambang sila kelima pancasila adalah

a.



b.



c.



10. Dasar negara Indonesia adalah . . .

- a. UUD 1945
- b. Sumpah Pemuda
- c. Pancasila
- d. Teks Proklamasi

11. Manakah sila yang memiliki makna bahwa ***“setiap orang berhak untuk hidup dan mendapatkan pendidikan”***

- a. Ketuhanan Yang Maha Esa
- b. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan
- c. Kemanusiaan yang adil dan beradab
- d. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

12. Di bawah ini contoh kegiatan dalam bentuk keadilan, kecuali .

- a. Meminjam mainan tanpa membeda-bedakan teman
- b. Tidak peduli dengan hak orang lain
- c. Berlaku adil dengan siapapun
- d. Saling membantu siapa saja yang kesusahan

13. Contoh pengamalan sila kelima Pancasila di lingkungan sekolah adalah . . .

- a. Menghargai pendapat adik
- b. Bersikap adil dalam pembagian tugas kelompok sekolah
- c. Melaksanakan musyawarah RT
- d. Ikut kerja bakti lingkungan

14. Menolong teman yang mengalami kesulitan harus dilandasi dengan . . .
 - a. Mengharapkan imbalan
 - b. Belas kasihan
 - c. Rasa curiga
 - d. Rasa ikhlas
15. Berikut ini yang termasuk pengamalan sila kelima Pancasila di lingkungan rumah adalah . . .
 - a. Melakukan pekerjaan rumah dengan keluarga secara adil
 - b. Tidak menghargai anggota keluarga yang lebih tua
 - c. Mengutamakan kepentingan dan kesenangan pribadi
 - d. Tidak membantu sesama anggota keluarga
16. Berikut ini yang bukan sikap pengamalan Pancasila sila ke-5 adalah . . .
 - a. Bersikap hemat dan mau bekerja keras sesuai kemampuan
 - b. Rajin beribadah kepada Tuhan Yang Maha Esa
 - c. Menggalang kegiatan sosial
 - d. Gemar menabung
17. Sikap positif berikut ini yang tidak terkandung dalam sila kelima Pancasila adalah ...
 - a. Melaksanakan hidup sederhana
 - b. Menerapkan keadilan bagi sesama
 - c. Beribadah sesuai agama yang dianut
 - d. Membiasakan tolong menolong dalam kehidupan
18. Tidak menjelek-jelekkkan bangsa lain merupakan sikap yang sesuai makna sila kelima, yaitu . . .
 - a. Adil itu tidak harus sama
 - b. Mau bekerja keras
 - c. Mengakui kedaulatan bangsa sendiri dan bangsa lain
 - d. Menganggap bangsa sendiri sederajat dengan bangsa lain
19. Berikut yang tidak termasuk contoh pengamalan sila kelima Pancasila adalah . . .
 - a. Merusak hasil karya teman kelas
 - b. Melaksanakan tata tertib di sekolah atau di rumah
 - c. Membagi tugas secara adil
 - d. Melaksanakan tugas piket di sekolah

20. Nilai keadilan harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Berikut ini yang tidak termasuk contoh penerapan keadilan dalam kehidupan sehari-hari adalah . . .
 - a. Berteman dengan siapapun tanpa memandang perbedaan
 - b. Berperilaku adil kepada siapapun
 - c. Tidak menghormati dan menghargai orang lain
 - d. Saling membantu orang yang kesusahan
21. Keadilan membawa banyak manfaat dalam kehidupan. Di bawah ini yang termasuk manfaat keadilan dalam kehidupan sehari-hari adalah . . .
 - a. Memicu konflik
 - b. Kehidupan menjadi lebih harmonis
 - c. Hak dan kewajiban tidak terpenuhi secara adil
 - d. Kecemburuan sosial
22. Cara yang dapat dilakukan agar dapat menegakkan norma dalam kehidupan sehari-hari sehingga terwujudnya keadilan adalah . . .
 - a. Memberikan sikap yang tidak menjaga keadilan
 - b. Membuat peraturan yang mementingkan keperluan bersama
 - c. Memilih ketua kelas yang tidak memiliki sifat adil
 - d. Membiarkan teman yang berlaku tidak adil
23. Berikut ini kegiatan yang mencerminkan penerapan sila kelima Pancasila adalah . . .
 - a. Berbuat adil dalam kehidupan bermasyarakat
 - b. Memecahkan masalah dengan musyawarah
 - c. Tidak membeda-bedakan teman bermain
 - d. Hemat dalam penggunaan uang
24. Berikut ini yang merupakan sikap yang mencerminkan sila ke-5 adalah
 - a. Membela kebenaran pribadi
 - b. Rela berkorban dengan pamrih
 - c. Berbuat baik untuk diri sendiri
 - d. Berbuat adil kepada semua teman
25. Cita-cita yang terkandung dalam sila kelima Pancasila adalah .
 - a. Belajar dengan tekun
 - b. Bersikap tanggung jawab

- c. Rajin beribadah kepada Tuhan
 - d. Cita-cita masyarakat yang adil dan makmur yang merata
26. Berikut ini yang merupakan contoh sikap adil dalam kehidupan sehari-hari adalah . . .
- a. Bermain tanpa mengenal waktu
 - b. Belajar dengan sungguh-sungguh
 - c. Menghormati hak milik orang lain
 - d. Berlaku adil terhadap semua teman
27. Pattimura selalu mendukung keadilan. Contoh perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan sikap Pattimura tersebut adalah . . .
- a. Mengikuti pelajaran dengan tekun dan bersungguh-sungguh
 - b. Membagi tugas piket di kelas secara adil
 - c. Mencegah teman berbuat sewenang-wenang
 - d. Mengulang pelajaran setelah pulang sekolah
28. Contoh sikap baik yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila adalah . . .
- a. Tidak percaya diri
 - b. Suka berdiskusi
 - c. Suka bermalas-malasan
 - d. Menghamburkan uang
29. Berikut ini hal yang bukan termasuk contoh penerapan nilai keadilan sesuai dengan sila kelima adalah . . .
- a. Membiarkan teman membersihkan ruang kelas sendirian
 - b. Menghormati hak orang lain
 - c. Bersikap adil dengan orang lain
 - d. Membiasakan diri untuk saling membantu
30. Contoh pengamalan Pancasila sila kelima di lingkungan tempat bermain adalah . . .
- a. Tidak memberikan bantuan kepada teman di lingkungan bermain
 - b. Tidak bersikap adil terhadap semua teman
 - c. Menghindari sikap sombong di tempat bermain
 - d. Menjelek-jelekkan hasil karya teman bermain

Lampiran 6

KUNCI JAWABAN SOAL UJI COBA

- | | |
|------|-------|
| 1. B | 16. B |
| 2. A | 17. C |
| 3. D | 18. C |
| 4. C | 19. A |
| 5. A | 20. C |
| 6. D | 21. B |
| 7. B | 22. B |
| 8. D | 23. A |
| 9. A | 24. D |
| 10.C | 25. D |
| 11.D | 26. D |
| 12.B | 27. B |
| 13.B | 28. B |
| 14.D | 29. A |
| 15.A | 30. C |

Pedoman Penilaian

- Jawaban benar skor 1
- Jawaban salah atau tidak dijawab skor 0

Lampiran 7

NILAI SISWA UJI COBA TES

LEMBAR JAWABAN SOAL UJI COBA PKN
 TEMA 5 PAHLAWANKU SUBTEMA 2 PAHLWANKU KEBANGGAANKU
 TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Nama : Burhan Nailolhuda
 Nomor Absen :
 Hari/Tanggal : Kamis

90

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang benar.

1.	A	X	C	D
2.	X	B	C	D
3.	A	B	C	X
4.	A	B	X	D
✓ 5.	A	B	C	X
6.	A	B	C	X
7.	A	X	C	D
8.	A	B	C	X
9.	X	B	C	D
10.	A	B	X	D
11.	A	B	C	X
12.	A	X	C	D
13.	A	X	C	D
14.	A	B	C	X
15.	X	B	C	D

16.	A	X	C	D
17.	A	B	X	D
✓ 18.	A	X	C	D
19.	X	B	C	D
20.	A	B	X	D
21.	A	X	C	D
22.	A	X	C	D
23.	X	B	C	D
24.	A	B	C	X
25.	A	B	C	X
26.	A	B	C	X
27.	A	X	C	D
28.	A	X	C	D
✓ 29.	A	B	X	D
30.	A	B	X	D

TABEL HASIL PERHITUNGAN UJI VALIDITAS, RELIABILITAS, TINGKAT KESUKARAN DAN DAYA PEMBEDA SOAL UJI COBA

No.	Nama Siswa	Butir Soal																														Total			
		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	26	27	28	29	30				
1	SUC1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27		
2	SUC2	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22		
3	SUC3	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	10	
4	SUC4	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	9		
5	SUC5	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	24		
6	SUC6	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	7		
7	SUC7	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17		
8	SUC8	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	25		
9	SUC9	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	27		
10	SUC10	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	17		
11	SUC11	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	18		
12	SUC12	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25		
13	SUC13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28		
14	SUC14	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26		
15	SUC15	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	21		
16	SUC16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25		
17	SUC17	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	23		
18	SUC18	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	20	
19	SUC19	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27		
20	SUC20	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	18	
21	SUC21	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	6	
22	SUC22	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	17	
23	SUC23	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	8	
24	SUC24	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	8	
25	SUC25	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	25	
26	SUC26	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	18	
27	SUC27	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	27
28	SUC28	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	16	
29	SUC29	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	
30	SUC30	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	10	
31	SUC31	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	15
	rhbang	0,256	0,388	0,74	0,096	0,144	0,62	0,477	0,37	0,51	0,378	0,544	0,47	0,629	0,542	0,718	0,286	0,578	0,425	0,069	0,501	0,522	0,542	0,065	0,592	0,698	0,789	0,344	0,052	0,246	0,541				
	rtabel															0,295																			
	keterangan	tidak valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid	tidak valid	valid			
	Cronbach Alpha	0,913																																	
	keterangan	tidak valid																																	
	Kategori	Sangat Tinggi																																	
	Mean (Output SPSS)	0	0,71	0,77	0,42	0	0,65	0,52	0,9	0,58	0,61	0	0,71	0,77	0,81	0	0,39	0,26	0,65	0,48	0,74	0,61	0,71	0,65	0,68	0,55	0	0,71	0	0,77	0	0,77			
	Kategori	0	mudah	mudah	sedang	0	sedang	sedang	mudah	sedang	sedang	0	mudah	mudah	mudah	0	sedang	sulit	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	0	mudah	0	mudah	0	mudah		
	rhbang (Output SPSS)	0	0,388	0,74	0,096	0	0,62	0,477	0,37	0,51	0,378	0	0,47	0,629	0,542	0,718	0	0,578	0,425	0,069	0,501	0,522	0,542	0,065	0,592	0,698	0,789	0	0,344	0,052	0	0,541			
	Kategori	0	cukup	baik/ekstrem	baik	0	baik	baik	cukup	baik	cukup	0	baik	baik	baik	baik/ekstrem	0	baik	baik	baik	baik	baik	baik	baik	baik	baik	baik	baik/ekstrem	0	baik	0	baik	0	baik	
	Keterangan	dituang	dipakai	dipakai	dipakai	dituang	dipakai	dipakai	dipakai	dipakai	dipakai	dituang	dipakai	dipakai	dipakai	dipakai	dituang	dipakai	dipakai	dipakai	dipakai	dipakai	dipakai	dipakai	dipakai	dipakai	dipakai	dituang	dipakai	dituang	dipakai	dipakai	dipakai		

Lampiran 9a

PERHITUNGAN VALIDITAS TES PILIHAN GANDA DENGAN SPSS 26 PKN TEMA 5 PAHLAWANKU SUBTEMA 2 PAHLAWANKU KEBANGGANNKU

1. Menyiapkan Data Hasil Uji Coba

The screenshot shows a Microsoft Excel spreadsheet with 24 columns representing items (Soal1 to Soal24) and 20 rows representing respondents (R1 to R20). Each cell contains a numerical value, likely representing a score or response for that specific item and respondent.

2. Input Data ke SPSS 26

The screenshot shows the SPSS 26 Data Editor window. The data from the Excel file has been imported into a grid with 24 columns (Soal1 to Soal24) and 20 rows (R1 to R20). The data is displayed in a standard SPSS format.

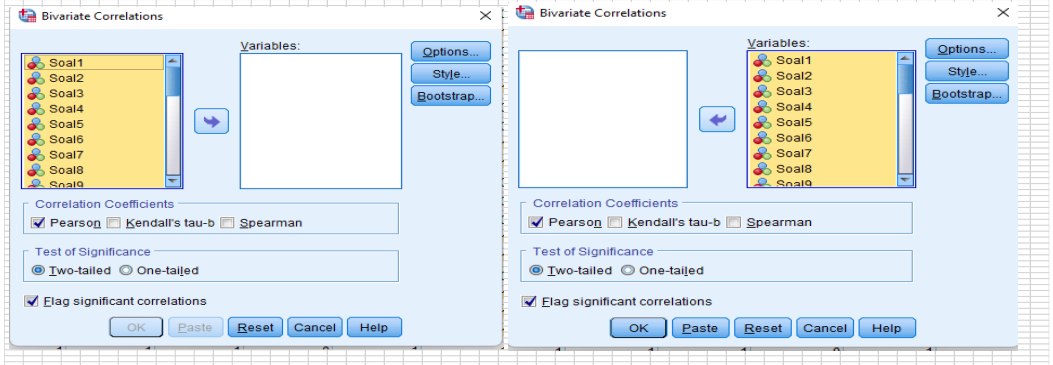
3. Klik Analyze

The screenshot shows the SPSS 26 Analyze menu. The 'Correlate' option is selected, and a submenu is visible showing 'Correlate' and 'Bivariate' options. The 'Bivariate' option is highlighted.

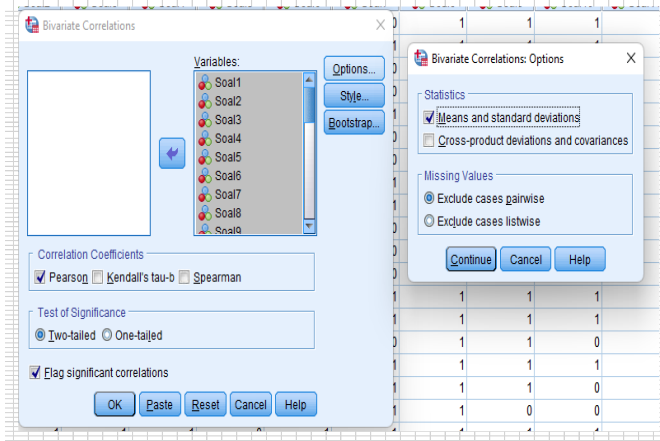
4. Klik Correlate + Bivariate

The screenshot shows the SPSS 26 Bivariate dialog box. The 'Display' section is checked, and the 'Display' list includes 'Correlation Coefficient', 'Partial Correlation', and 'Canonical Correlation'. The 'Display' list is expanded to show these options.

5. Data di pindah ke bagian variables



6. Klik option , pilih means and standard deviations lalu klik continue dan OK



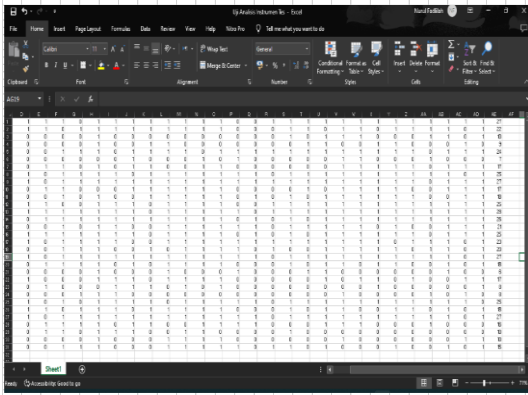
7. Data keluar, rekam dan bandingkan r-hitung dengan r-tabel

Ket : Dengan taraf signifikansi 5% dan N = 31 diperoleh r-tabel = 0,355
 Karena r-hitung > r-tabel (0,388 > 0,355), maka disimpulkan bahwa butir soal no.2 tersebut valid

Lampiran 9b

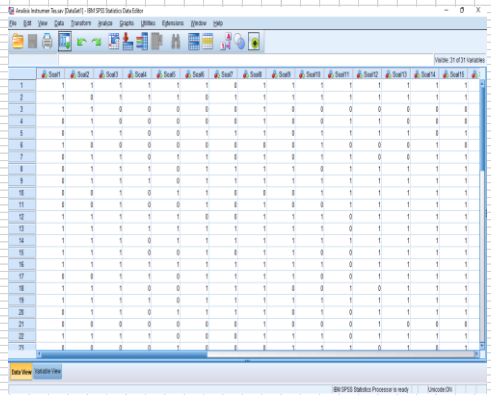
PERHITUNGAN RELIABILITAS TES PILIHAN GANDA DENGAN SPSS 26 PKN TEMA 5 PAHLAWANKU SUBTEMA 2 PAHLAWANKU KEBANGGANNKU

1. Menyiapkan Data Hasil Uji Coba



A screenshot of a Microsoft Excel spreadsheet containing a large grid of data. The data consists of 25 rows and 13 columns, representing test results for 13 items across 25 trials. The values are binary (0 or 1).

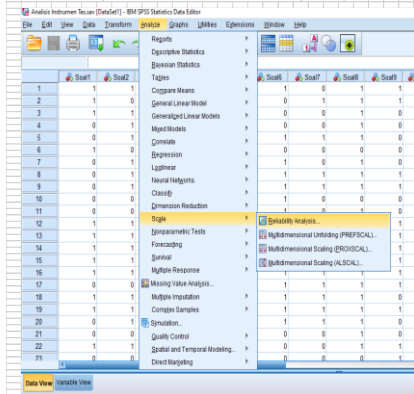
2. Input Data ke SPSS 26



A screenshot of the SPSS 26 'Data Editor' window. The data from the Excel spreadsheet is being entered into the SPSS grid. The grid shows 25 rows and 13 columns, with the first two columns labeled 'Soal1' and 'Soal2'.

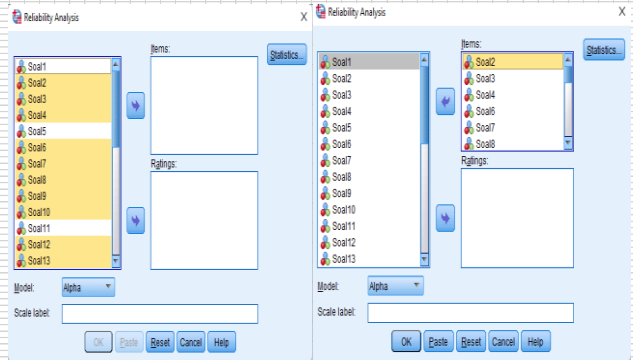


3. Klik Analyze, Klik Scale - Klik Reliability Analysis



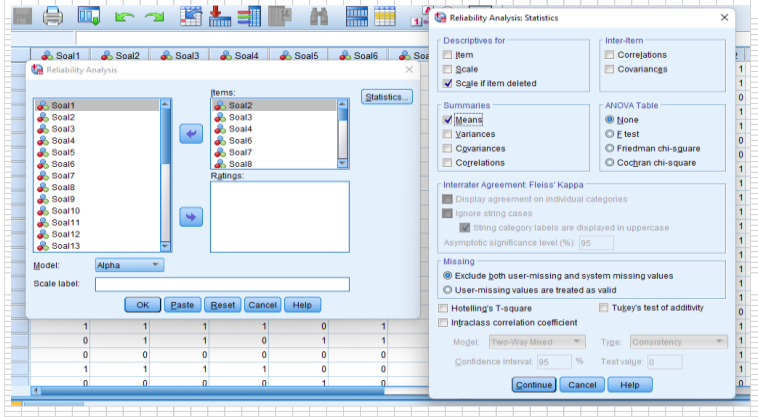
A screenshot of the SPSS 26 'Analyze' menu. The 'Scale' option is selected, and the 'Reliability Analysis' sub-menu is open. The 'Reliability Analysis' dialog box is also visible in the background, showing the 'Items' list containing 'Soal1' through 'Soal13'.

4. Pindah soal valid ke items, lalu klik statistics

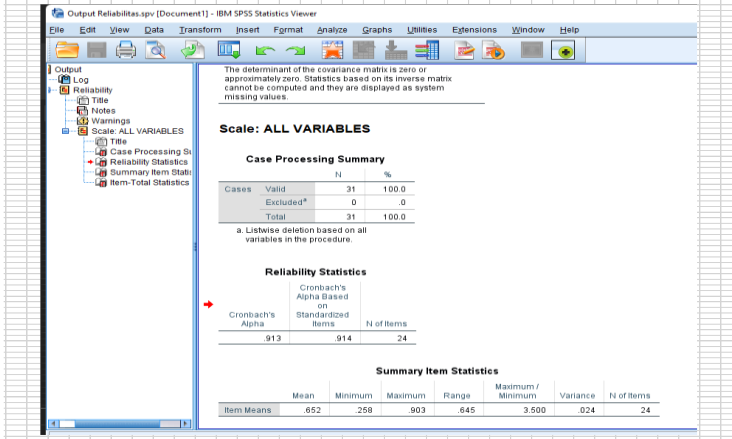


A screenshot of the 'Reliability Analysis' dialog box in SPSS 26. The 'Items' list contains 'Soal1' through 'Soal13'. The 'Statistics' button is highlighted, indicating that the user is configuring the statistics to be displayed for the reliability analysis.

5. Klik Scale if Item deleted - Klik Means, lalu klik Continue dan OK



6. Data terlihat, hasil reliabilitas dibandingkan dengan tabel kategori reliabilitas



Tabel 3.2 Kategori Tingkat Reliabilitas

No.	Tingkat Pencapaian	Kategori
1.	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
2.	0,60 – 0,80	Tinggi
3.	0,40 – 0,60	Cukup
4.	0,20 – 0,40	Rendah
5.	0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Ket : Berdasarkan hasil perhitungan SPSS 26 dan kriteria yang telah ditentukan, maka dapat diketahui bahwa instrumen tes soal menunjukkan hasil 0,913 dengan tingkat reliabilitas sangat tinggi

Lampiran 9c

PERHITUNGAN TINGKAT KESUKARAN TES PILIHAN GANDA DENGAN SPSS 26 PKN TEMA 5 PAHLAWANKU SUBTEMA 2 PAHLAWANKU KEBANGGANNKU

1. Menyiapkan Data Hasil Uji Coba

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

2. Input Data ke SPSS 26

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

3. Klik Analyze, Klik Descriptive Statistics - Klik Frequencies

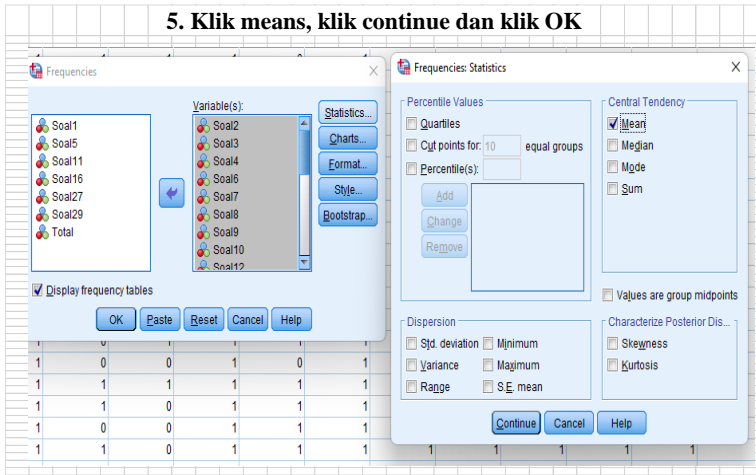
SPSS Analyze menu path: Analyze > Descriptive Statistics > Frequencies

4. Pindah data soal valid ke variable, lalu klik statistic

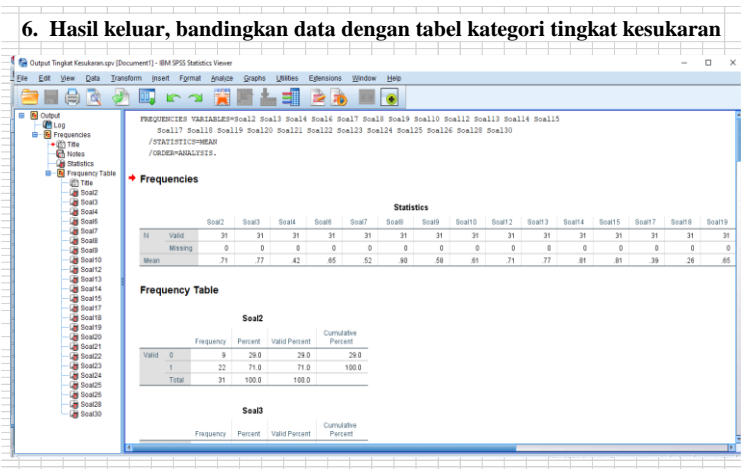
Reliability Analysis dialog box settings:

- Items: Soal1, Soal2, Soal3, Soal4, Soal5, Soal6, Soal7, Soal8, Soal9, Soal10, Soal11, Soal12, Soal13
- Variables: Soal2, Soal3, Soal4, Soal6, Soal7, Soal8, Soal9, Soal10, Soal12
- Display frequency tables:

5. Klik means, klik continue dan klik OK



6. Hasil keluar, bandingkan data dengan tabel kategori tingkat kesukaran



Tabel 3.3 Kategori Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran Soal	Kategori
0,00 – 0,30	Soal sulit
0,30 – 0,70	Soal sedang
0,70 – 1,00	Soal mudah

Ket : Berdasarkan hasil perhitungan SPSS dan kriteria yang telah ditentukan, maka dapat diketahui bahwa tingkat kesukaran soal nomor 2 = 0,71 dan termasuk dalam kategori soal mudah

Lampiran 9d

PERHITUNGAN DAYA PEMBEDA TES PILIHAN GANDA DENGAN SPSS 26 PKN TEMA 5 PAHLAWANKU SUBTEMA 2 PAHLAWANKU KEBANGGANNKU

1. Menyiapkan Data Hasil Uji Coba

	Soal1	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal7	Soal8	Soal9	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15	Soal16	Soal17	Soal18	Soal19	Soal20	Soal21	Soal22
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

2. Input Data ke SPSS 26

	Soal1	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal7	Soal8	Soal9	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15	Soal16	Soal17	Soal18	Soal19	Soal20	Soal21	Soal22
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

3. Klik Analyze, Klik Correlate - Klik Bivariate

File Edit View Data Transform Analyze Graphs Utilities Extensions Window Help

Reports
Descriptive Statistics
Bivariate Statistics
Tables
Crosstabs Means
General Linear Model
Generalized Linear Models
Mixed Models
Correlate
 Bivariate
 Regression
 Partial...
 Distances...
 Canonical Correlation
Dimension Reduction
Scale
Nonparametric Tests
Forecasting
Survival
Multiple Response
Missing Value Analysis...
Multiple Imputation
Complex Samples
Simulation
Quality Control
Spatial and Temporal Modeling...
Direct Marketing

4. Pindah data yang valid ke variables, klik ok

Bivariate Correlations

Variables: Soal1, Soal2, Soal3, Soal4, Soal5, Soal6, Soal7, Soal8, Soal9, Soal10, Soal11, Soal12, Soal13, Soal14, Soal15, Soal16, Soal17, Soal18, Soal19, Soal20, Soal21, Soal22

Correlation Coefficients
 Pearson Kendall's tau-b Spearman

Test of Significance
 Two-tailed One-tailed

Flag significant correlations

OK Paste Reset Cancel Help

6. Hasil terlihat, bandingkan data dengan tabel kategori daya pembeda

Correlations

	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal8	Soal9	Soal10	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15	Soal17	Soal18	
Soal2	Pearson Correlation	1	.164	.111	.417*	.234	.512**	.177	.221	-.096	-.005	.046	.046	.216	.210
	Sig. (2-tailed)		.377	.550	.020	.205	.003	.342	.232	.608	.977	.804	.804	.242	.246
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Soal3	Pearson Correlation	.164	1	.459**	.597**	.249	.345	.323	.363*	.334	.631**	.712**	.712**	.429*	.142
	Sig. (2-tailed)	.377		.008	.001	.177	.057	.077	.045	.046	.000	.000	.000	.016	.445
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Soal4	Pearson Correlation	.111	.459**	1	.084	.300	.278	.722**	.273	.400*	.459**	.416*	.416*	.264	.246
	Sig. (2-tailed)	.550	.009		.654	.102	.130	.000	.138	.026	.009	.020	.020	.151	.163
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Soal6	Pearson Correlation	.417*	.567**	.084	1	.367*	.213	.853	.241	.120	.406*	.490**	.490**	.569**	.283
	Sig. (2-tailed)	.020	.001	.654		.046	.249	.000	.191	.521	.024	.005	.005	.000	.122
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Soal7	Pearson Correlation	.234	.249	.300	.367*	1	.338	.224	.026	.234	.249	.179	.343	.372*	.276
	Sig. (2-tailed)	.205	.177	.102	.046		.063	.226	.891	.295	.177	.335	.059	.039	.133
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Soal8	Pearson Correlation	.512**	.345	.278	.213	.338	1	.164	-.260	.271	.084	.116	.116	.260	.193
	Sig. (2-tailed)	.003	.057	.130	.249	.063		.378	.158	.140	.653	.535	.535	.158	.298
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Soal9	Pearson Correlation	.177	.323	.722**	.053	.224	.164	1	.264	.177	.479*	.246	.246	.279	.059
	Sig. (2-tailed)	.342	.077	.000	.778	.226	.378		.151	.342	.066	.183	.183	.138	.777
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 3.4 Kriteria Daya Pembeda

Tingkat Daya Pembeda	Kategori
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik sekali

Ket : Berdasarkan hasil perhitungan SPSS 26 dan kriteria yang telah ditentukan maka dapat diketahui bahwa daya beda soal nomor 2 yaitu 0,388 dan termasuk dalam kategori cukup

Lampiran 10

**KISI-KISI SOAL PRETEST DAN POSTTEST KEMAMPUAN
KOGNITIF PKN
TEMA 5 PAHLAWANKU SUBTEMA 2 PAHLAWANKU
KEBANGGANKU**

Kompetensi Inti :

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

Kompetensi Dasar	Indikator	Level TB	No.Soaal
3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila	3.1.1 Menentukan makna yang terkandung dalam sila Pancasila	C3	2,3
	3.1.2 Menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila kelima Pancasila	C2	4,6,7
	3.1.3 Menunjukkan makna dan pengamalan sila kelima Pancasila	C2	8,9,10,12, 13,14,15
4.1 Menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari	4.1.1 Menentukan sikap dan penerapan sila kelima Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	C3	17,18,19 20,21,22
	4.1.2 Menunjukkan contoh kegiatan yang sesuai dengan sila kelima Pancasila	C2	23,24,25,26 28,30

Lampiran 11

**SOAL PRETEST DAN POSTTEST PKN
TEMA 5 PAHLAWANKU SUBTEMA 2 PAHLWANKU
KEBANGGAANKU
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Madrasah : MI Sidomoro
Hari / Tanggal :
Mata Pelajaran : PKN
Waktu : 45 menit
Kelas / Semester : IV / 1
Nama :

Petunjuk Umum :

1. Mulailah mengerjakan soal dengan berdo'a
2. Isilah identitas anda pada lembar jawaban yang tersedia
3. Periksalah dan bacalah soal-soal dengan teliti sebelum menjawabnya
4. Dahulukan menjawab soal-soal yang anda anggap mudah
5. Kerjakan pada lembar jawaban yang tersedia

Pilihlah jawaban yang paling tepat pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d di lembar jawaban yang telah disediakan!

1. Bagi bangsa Indonesia, Pancasila merupakan . . .
 - a. Pedoman
 - b. Pajangan
 - c. Alat perang
 - d. Adat istiadat
2. Di bawah ini yang tidak termasuk nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat adalah . . .
 - a. Ketuhanan
 - b. Kemanusiaan
 - c. Persatuan
 - d. Permusuhan

3. Padi dan kapas digunakan sebagai lambang sila kelima Pancasila karena . . .
 - a. Padi dan kapas menandakan hubungan manusia satu dengan yang lain dan saling membantu.
 - b. Padi dan kapas mencerminkan persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia
 - c. Padi dan kapas melambangkan kebutuhan dasar manusia berupa sandang dan pangan tanpa melihat status atau kedudukan
 - d. Padi dan kapas melambangkan pekerjaan masyarakat Indonesia yang umumnya bertani dan berkebun
4. Berikut dibawah ini, hal apa yang akan terjadi jika kita tidak mengamalkan sila kelima Pancasila adalah
 - a. Terciptanya kebahagiaan
 - b. Merasa aman
 - c. Mendapatkan kemakmuran
 - d. Keadilan tidak akan terwujud
5. Sila Pancasila tidak dapat dilaksanakan secara terpisah karena
 - a. Saling bertentangan
 - b. Saling berkaitan
 - c. Saling bertolakan
 - d. Saling berjauhan
6. Bunyi sila kelima Pancasila adalah
 - a. Ketuhanan Yang Maha Esa
 - b. Kemanusiaan yang adil dan beradab
 - c. Persatuan Indonesia
 - d. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

7. Gambar lambang sila kelima pancasila adalah

a.



b.



c.



8. Dasar negara Indonesia adalah . . .

- a. UUD 1945
- b. Sumpah Pemuda
- c. Pancasila
- d. Teks Proklamasi

9. Di bawah ini contoh kegiatan dalam bentuk keadilan, kecuali .

..

- a. Meminjam mainan tanpa membeda-bedakan teman
- b. Tidak peduli dengan hak orang lain
- c. Berlaku adil dengan siapapun
- d. Saling membantu siapa saja yang kesusahan

10. Contoh pengamalan sila kelima Pancasila di lingkungan sekolah adalah . . .

- a. Menghargai pendapat adik
- b. Bersikap adil dalam pembagian tugas kelompok sekolah
- c. Melaksanakan musyawarah RT
- d. Ikut kerja bakti lingkungan

11. Menolong teman yang mengalami kesulitan harus dilandasi dengan . . .
 - a. Mengharapkan imbalan
 - b. Belas kasihan
 - c. Rasa curiga
 - d. Rasa ikhlas
12. Berikut ini yang termasuk pengamalan sila kelima Pancasila di lingkungan rumah adalah . . .
 - a. Melakukan pekerjaan rumah dengan keluarga secara adil
 - b. Tidak menghargai anggota keluarga yang lebih tua
 - c. Mengutamakan kepentingan dan kesenangan pribadi
 - d. Tidak membantu sesama anggota keluarga
13. Sikap positif berikut ini yang tidak terkandung dalam sila kelima Pancasila adalah ...
 - a. Melaksanakan hidup sederhana
 - b. Menerapkan keadilan bagi sesama
 - c. Beribadah sesuai agama yang dianut
 - d. Membiasakan tolong menolong dalam kehidupan
14. Tidak menjelek-jelekkan bangsa lain merupakan sikap yang sesuai makna sila kelima, yaitu . . .
 - a. Adil itu tidak harus sama
 - b. Mau bekerja keras
 - c. Mengakui kedaulatan bangsa sendiri dan bangsa lain
 - d. Menganggap bangsa sendiri sederajat dengan bangsa lain
15. Berikut yang tidak termasuk contoh pengamalan sila kelima Pancasila adalah
 - a. Merusak hasil karya teman kelas
 - b. Melaksanakan tata tertib di sekolah atau di rumah
 - c. Membagi tugas secara adil
 - d. Melaksanakan tugas piket di sekolah
16. Nilai keadilan harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Berikut ini yang tidak termasuk contoh penerapan keadilan dalam kehidupan sehari-hari adalah . . .
 - a. Berteman dengan siapapun tanpa memandang perbedaan
 - b. Berperilaku adil kepada siapapun
 - c. Tidak menghormati dan menghargai orang lain
 - d. Saling membantu orang yang kesusahan

17. Keadilan membawa banyak manfaat dalam kehidupan. Di bawah ini yang termasuk manfaat keadilan dalam kehidupan sehari-hari adalah . . .
 - a. Memicu konflik
 - b. Kehidupan menjadi lebih harmonis
 - c. Hak dan kewajiban tidak terpenuhi secara adil
 - d. Kecemburuan sosial
18. Cara yang dapat dilakukan agar dapat menegakkan norma dalam kehidupan sehari-hari sehingga terwujudnya keadilan adalah . . .
 - a. Memberikan sikap yang tidak menjaga keadilan
 - b. Membuat peraturan yang mementingkan keperluan bersama
 - c. Memilih ketua kelas yang tidak memiliki sifat adil
 - d. Membiarkan teman yang berlaku tidak adil
19. Berikut ini kegiatan yang mencerminkan penerapan sila kelima Pancasila adalah . . .
 - a. Berbuat adil dalam kehidupan bermasyarakat
 - b. Memecahkan masalah dengan musyawarah
 - c. Tidak membeda-bedakan teman bermain
 - d. Hemat dalam penggunaan uang
20. Berikut ini yang merupakan sikap yang mencerminkan sila ke-5 adalah
 - a. Membela kebenaran pribadi
 - b. Rela berkorban dengan pamrih
 - c. Berbuat baik untuk diri sendiri
 - d. Berbuat adil kepada semua teman
21. Cita-cita yang terkandung dalam sila kelima Pancasila adalah . . .
 - a. Belajar dengan tekun
 - b. Bersikap tanggung jawab
 - c. Rajin beribadah kepada Tuhan
 - d. Cita-cita masyarakat yang adil dan makmur yang merata
22. Berikut ini yang merupakan contoh sikap adil dalam kehidupan sehari-hari adalah . . .
 - a. Bermain tanpa mengenal waktu
 - b. Belajar dengan sungguh-sungguh

- c. Menghormati hak milik orang lain
 - d. Berlaku adil terhadap semua teman
23. Contoh sikap baik yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila adalah . . .
- a. Tidak percaya diri
 - b. Suka berdiskusi
 - c. Suka bermalas-malasan
 - d. Menghamburkan uang
24. Contoh pengamalan Pancasila sila kelima di lingkungan tempat bermain adalah . . .
- a. Tidak memberikan bantuan kepada teman di lingkungan bermain
 - b. Tidak bersikap adil terhadap semua teman
 - c. Menghindari sikap sombong di tempat bermain
 - d. Menjelek-jelekan hasil karya teman bermain

Lampiran 12

KUNCI JAWABAN SOAL PRETEST DAN POSTTEST

- | | |
|------|-------|
| 1. A | 13. C |
| 2. D | 14. C |
| 3. C | 15. A |
| 4. D | 16. C |
| 5. B | 17. B |
| 6. D | 18. B |
| 7. A | 19. A |
| 8. C | 20. D |
| 9. B | 21. D |
| 10.B | 22. D |
| 11.D | 23. B |
| 12.A | 24. C |

Pedoman Penilaian

- Jawaban benar skor 1
- Jawaban salah atau tidak dijawab skor 0

NILAI SISWA KELAS EKSPERIMEN (PRETEST)

LEMBAR JAWABAN PRETEST ~~2023~~ PKN

TEMA 5 PAHLAWANKU SUBTEMA 2 PAHLWANKU KEBANGGAANKU

TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Nama : A. Mufbi almarufi
 Nomor Absen : 1
 Hari/Tanggal : Senin / 2023

71

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang benar.

1.	X	B	C	D
2.	A	B	C	X
3.	A	B	X	D
4.	A	B	X	D
5.	X	B	C	D
6.	A	B	C	X
7.	X	B	C	D
8.	A	B	X	D
9.	A	X	C	D
10.	A	X	C	D
11.	A	B	C	X
12.	X	B	C	D
13.	X	B	C	D
14.	X	B	C	D
15.	X	B	C	D

16.	A	B	X	D
17.	A	X	C	D
18.	A	X	C	D
19.	X	B	C	D
20.	A	X	C	D
21.	A	B	X	X
22.	A	B	C	X
23.	A	X	C	D
24.	X	B	C	D

NILAI SISWA KELAS EKSPERIMEN (POSTTEST)

POSTTEST
 LEMBAR JAWABAN ~~PRETEST~~ ~~POSTEST~~ PKN

TEMA 5 PAHLAWANKU SUBTEMA 2 PAHLAWANKU KEBANGGAANKU
 TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Nama : AKHMAD MUFIDI ALMARFI
 Nomor Absen : 1
 Hari/Tanggal : Kamis 2023

75

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang benar.

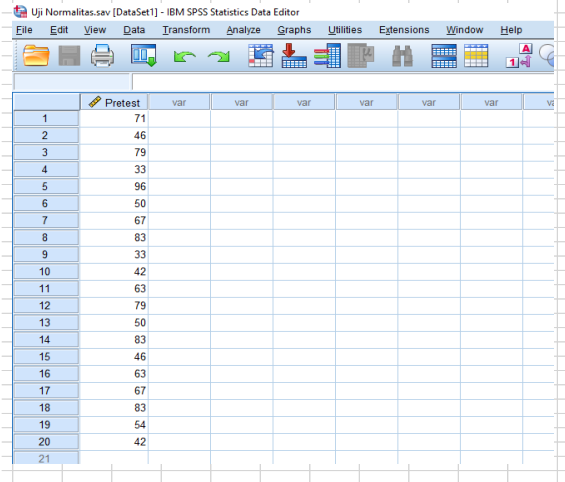
1.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
2.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
3.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
✓ 4.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
✓ 5.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
6.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
7.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
8.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
9.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
10.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
11.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
12.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
✓ 13.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
✓ 14.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
15.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D

16.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
✓ 17.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
18.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
19.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
20.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
✓ 21.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
22.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
23.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
24.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D

Lampiran 14a

PERHITUNGAN UJI NORMALITAS TAHAP AWAL SPSS 26 (UJI LILIEFORS) DATA NILAI PRETEST KELAS EKSPERIMEN

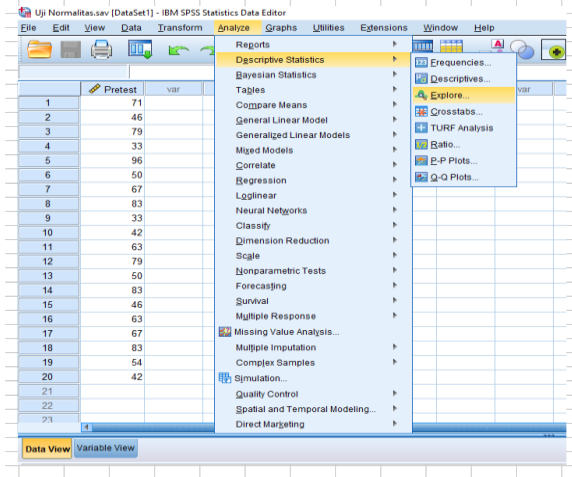
1. Menyiapkan Nilai Pretest, dan input ke SPSS 26



The screenshot shows the SPSS Statistics Data Editor window with the following data entered:

	Pretest	var	var	var	var	var	var	var
1	71							
2	46							
3	79							
4	33							
5	96							
6	50							
7	67							
8	83							
9	33							
10	42							
11	63							
12	79							
13	50							
14	83							
15	46							
16	63							
17	67							
18	83							
19	54							
20	42							
21								

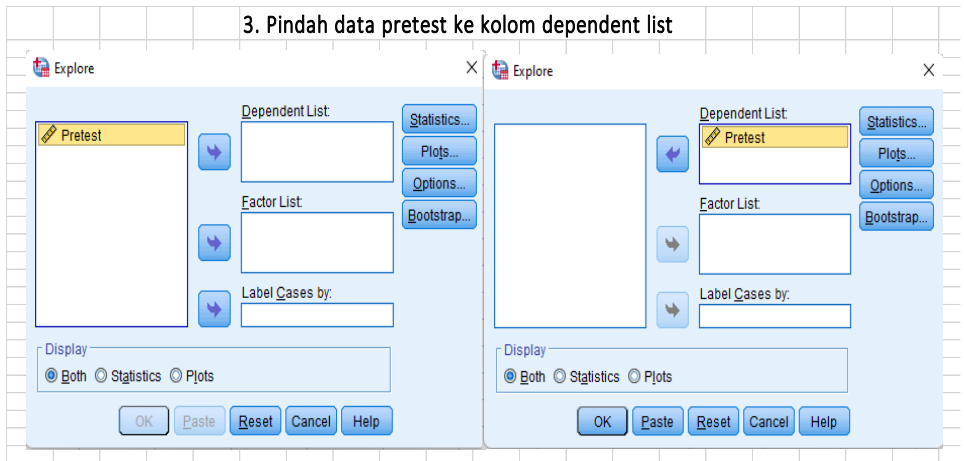
2. Klik Analyze, Klik Descriptive Statistics, lalu Klik Explore



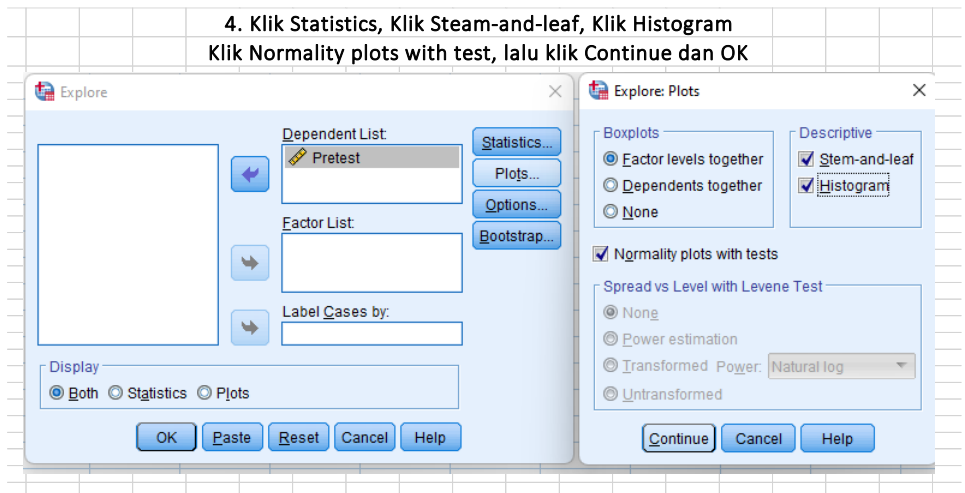
The screenshot shows the SPSS Statistics Data Editor window with the 'Analyze' menu open. The path 'Analyze > Descriptive Statistics > Explore' is selected. The data table from the previous screenshot is visible in the background.

	Pretest	var	var	var	var	var	var	var
1	71							
2	46							
3	79							
4	33							
5	96							
6	50							
7	67							
8	83							
9	33							
10	42							
11	63							
12	79							
13	50							
14	83							
15	46							
16	63							
17	67							
18	83							
19	54							
20	42							
21								
22								
23								

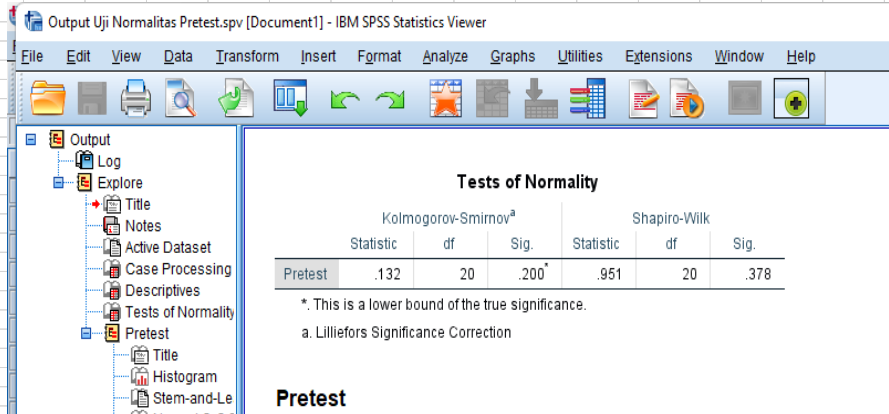
3. Pindah data pretest ke kolom dependent list



4. Klik Statistics, Klik Steam-and-leaf, Klik Histogram Klik Normality plots with test, lalu klik Continue dan OK



5. Hasil Perhitungan Normalitas Tahap Awal keluar, bandingkan dengan L-tabel

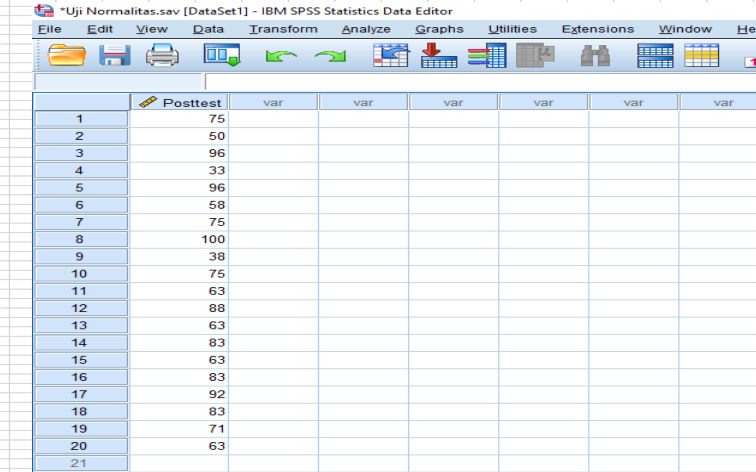


KET : Berdasarkan hasil perhitungan normalitas tahap awal diatas, diperoleh data yang berdistribusi normal. Karena L-hitung (0,132) < L-tabel (0,190) dengan taraf signifikansi 5%

Lampiran 14b

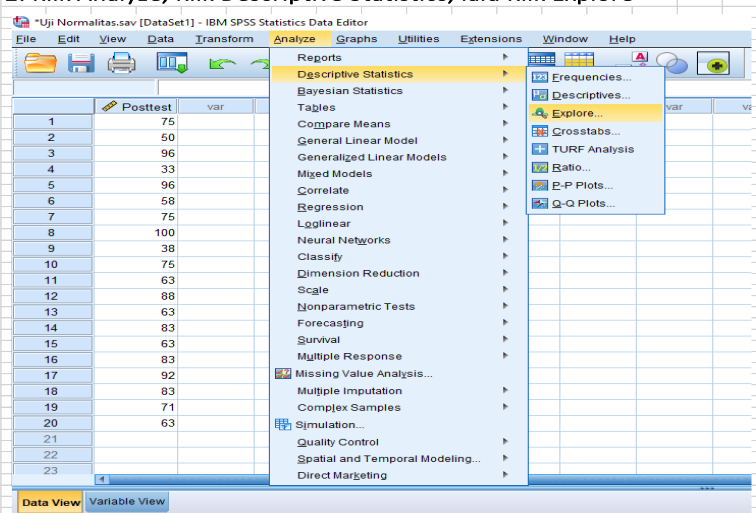
**PERHITUNGAN UJI NORMALITAS TAHAP AKHIR SPSS
26 (UJI LILIEFORS)
DATA NILAI POSTTEST KELAS EKSPERIMEN**

1. Menyiapkan Nilai Posttest, dan input ke SPSS 26



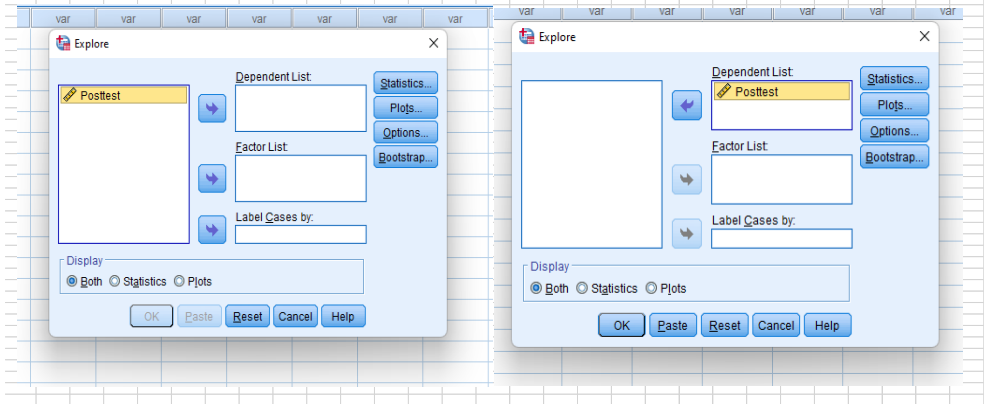
	Posttest	var	var	var	var	var	var
1	75						
2	50						
3	96						
4	33						
5	96						
6	58						
7	75						
8	100						
9	38						
10	75						
11	63						
12	88						
13	63						
14	83						
15	63						
16	83						
17	92						
18	83						
19	71						
20	63						
21							

2. Klik Analyze, Klik Descriptive Statistics, lalu Klik Explore

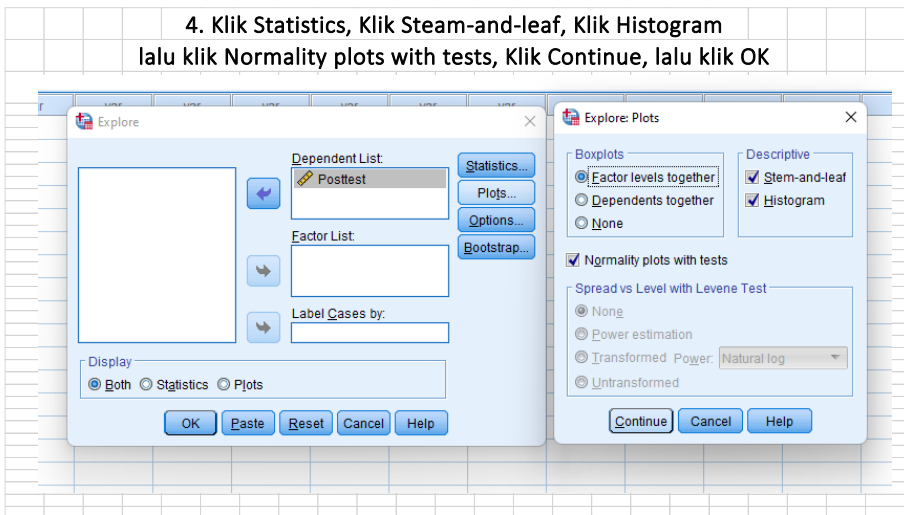


	Posttest	var
1	75	
2	50	
3	96	
4	33	
5	96	
6	58	
7	75	
8	100	
9	38	
10	75	
11	63	
12	88	
13	63	
14	83	
15	63	
16	83	
17	92	
18	83	
19	71	
20	63	
21		
22		
23		

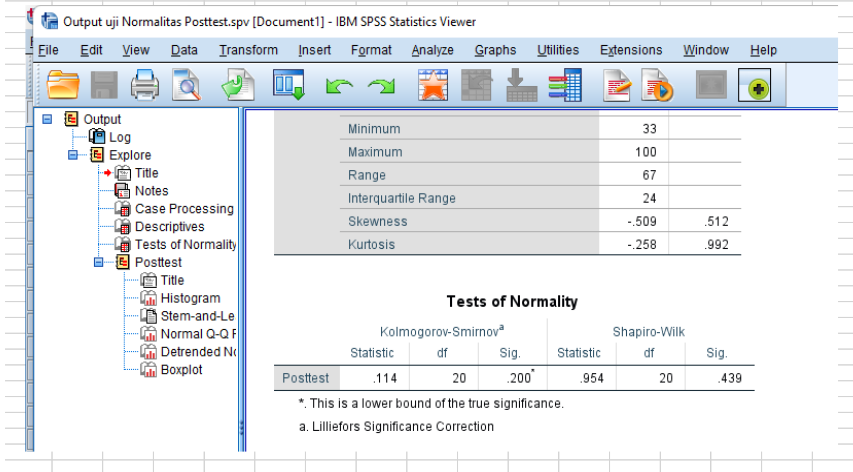
3. Pindah data posttest ke kolom Dependent List



4. Klik Statistics, Klik Steam-and-leaf, Klik Histogram lalu klik Normality plots with tests, Klik Continue, lalu klik OK



5. Hasil perhitungan Normalitas Tahap Akhir keluar, bandingkan dengan L-tabel

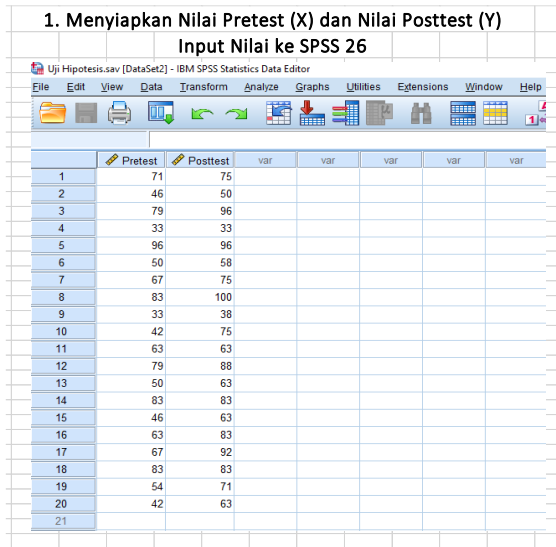


KET : Berdasarkan hasil perhitungan normalitas tahap akhir diatas, diperoleh data yang berdistribusi normal. karena L-hitung (0,114) < L-tabel (0,190) dengan taraf signifikansi 5%

Lampiran 15

**PERHITUNGAN UJI HIPOTESIS SPSS 26 (UJI PAIRED
SAMPLE T-TEST)
DATA NILAI PRETEST- POSTTEST KELAS
EKSPERIMEN**

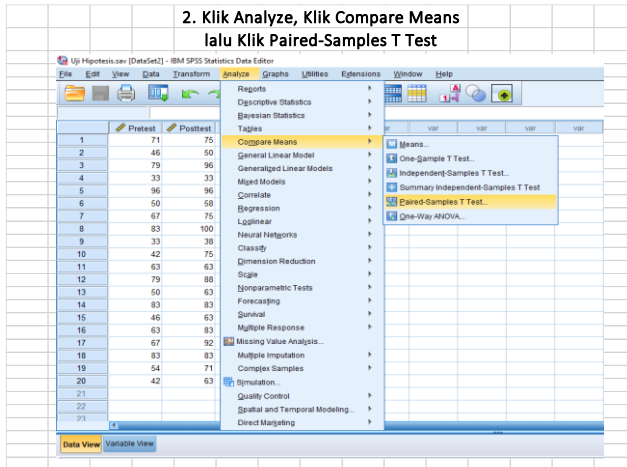
1. Menyiapkan Nilai Pretest (X) dan Nilai Posttest (Y)
Input Nilai ke SPSS 26



The screenshot shows the SPSS Data Editor window with a data grid. The first two columns are labeled 'Pretest' and 'Posttest'. The data is as follows:

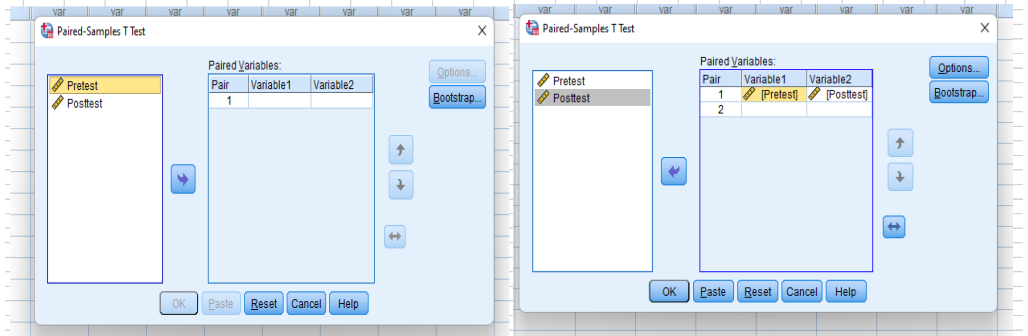
	Pretest	Posttest	var	var	var	var	var
1	71	75					
2	46	50					
3	79	96					
4	33	33					
5	96	96					
6	50	58					
7	67	75					
8	83	100					
9	33	38					
10	42	75					
11	63	63					
12	79	88					
13	50	63					
14	83	83					
15	46	63					
16	63	83					
17	67	92					
18	83	83					
19	54	71					
20	42	63					
21							

**2. Klik Analyze, Klik Compare Means
lalu Klik Paired-Samples T Test**



The screenshot shows the SPSS Analyze menu open. The 'Compare Means' option is highlighted, and a sub-menu is displayed with 'Paired-Samples T Test...' selected. The data grid from the previous screenshot is visible in the background.

3. Pindah data pretest ke variable 1, dan data posttest ke variable 2. Lalu klik OK



4. Hasil perhitungan hipotesis keluar, bandingkan dengan t-tabel

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-10.900	9.651	2.158	-15.417	-6.383	-5.051	19	.000

KET : Berdasarkan perhitungan di atas, Uji Hipotesis diperoleh sebesar 5,051 sedangkan t-tabel dengan taraf signifikansi 5% adalah 2,093.

$$t\text{-hitung} (5,051) > t\text{-tabel} (2,093)$$

Hal ini berarti H_0 ditolak atau terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah adanya perlakuan (treatment)

PERHITUNGAN KOEFISIEN KORELASI BISERIAL SPSS

26

**DATA NILAI PRETEST- POSTTEST KELAS
EKSPERIMEN**

1. Menyiapkan Nilai Pretest (X) - Posttest (Y)

Input Nilai ke SPSS 26

The screenshot shows the SPSS Data Editor window with the following data:

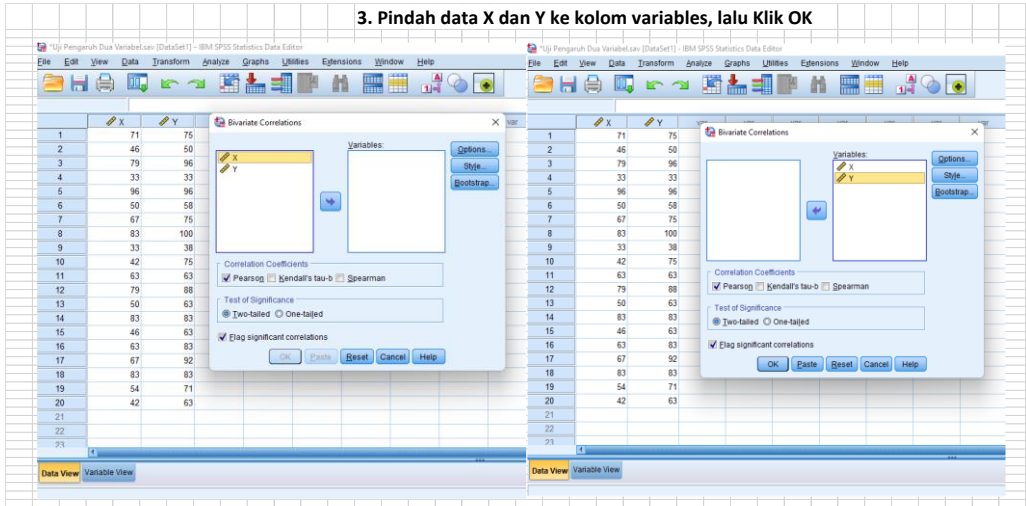
	X	Y	var	var	var
1	71	75			
2	46	50			
3	79	96			
4	33	33			
5	96	96			
6	50	58			
7	67	75			
8	83	100			
9	33	38			
10	42	75			
11	63	63			
12	79	88			
13	50	63			
14	83	83			
15	46	63			
16	63	83			
17	67	92			
18	83	83			
19	54	71			
20	42	63			
21					
22					
23					

2. Klik Analyze, Klik Correlate lalu Klik Bivariate

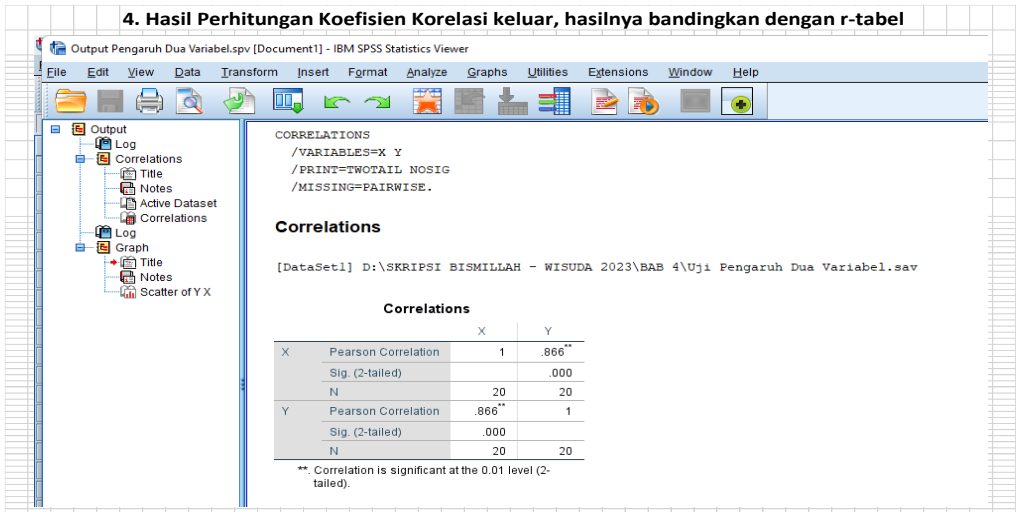
The screenshot shows the SPSS Analyze menu with the following options:

- Reports
- Descriptive Statistics
- Bivariate Statistics
- Tables
- Cognitive Means
- General Linear Model
- Generalized Linear Models
- Mixed Models
- Correlate
 - Bivariate...
 - Partial...
 - Distances...
 - Canonical Correlation
- Regression
- Loglinear
- Neural Networks
- Classify
- Dimension Reduction
- Scale
- Nonparametric Tests
- Forecasting
- Survival
- Multiple Response
- Missing Value Analysis...
- Multiple Imputation
- Complex Samples
- Simulation...
- Quality Control
- Spatial and Temporal Modeling
- Direct Marketing

3. Pindah data X dan Y ke kolom variables, lalu Klik OK



4. Hasil Perhitungan Koefisien Korelasi keluar, hasilnya bandingkan dengan r-tabel



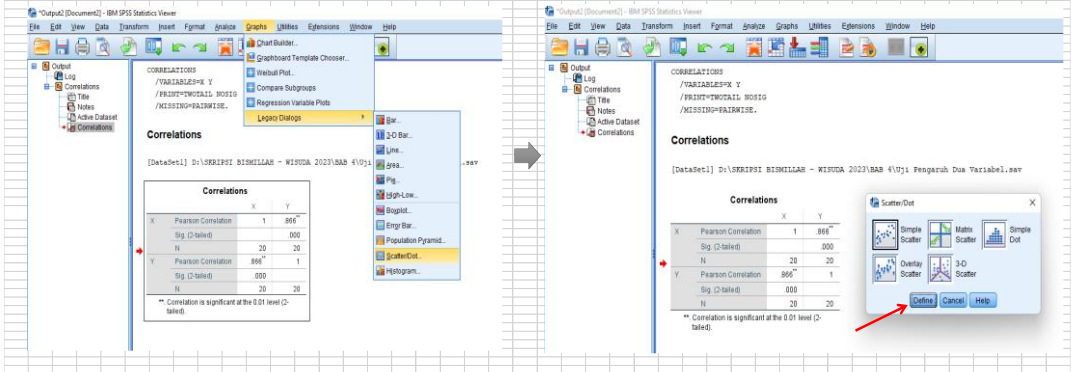
KET : Berdasarkan perhitungan diatas, hasil Koefisien Korelasi sebesar 0,866
sedangkan r-tabel dengan taraf signifikansi 5% adalah 0,443

Hasil ini menunjukkan bahwa r-hitung (0,866) > r-tabel (0,443) yang artinya H0 ditolak
atau media pembelajaran video berpengaruh terhadap hasil belajar
PKN Tema 5 Pahlawanku Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku

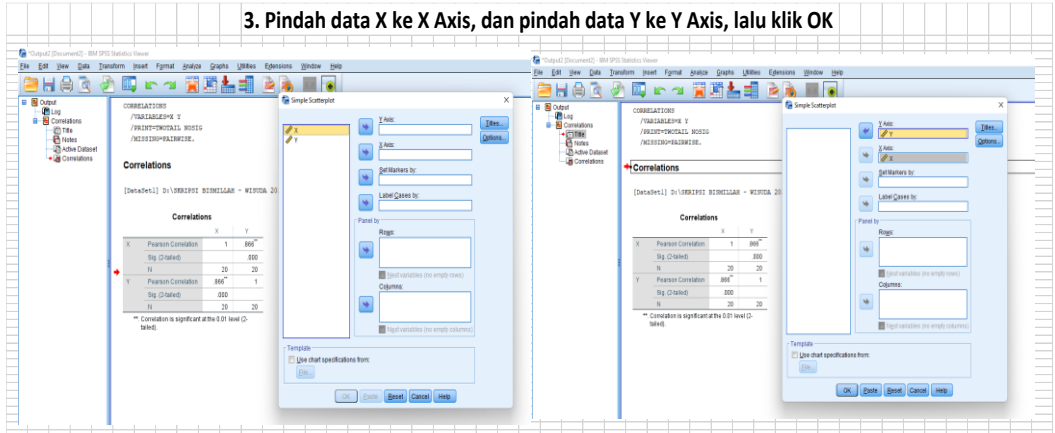
PERHITUNGAN KOEFISIEN DETERMINASI SPSS 26 DATA NILAI PRETEST- POSTTEST KELAS EKSPERIMEN

1. Pada lembar hasil Korelasi, Klik Graphs,
Klik Legacy Dialogs -Klik Scatter/Dots

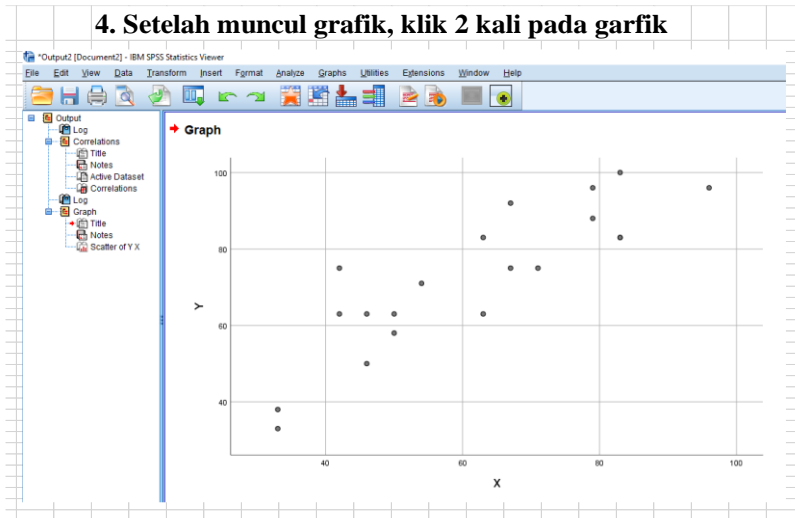
2. Klik Define



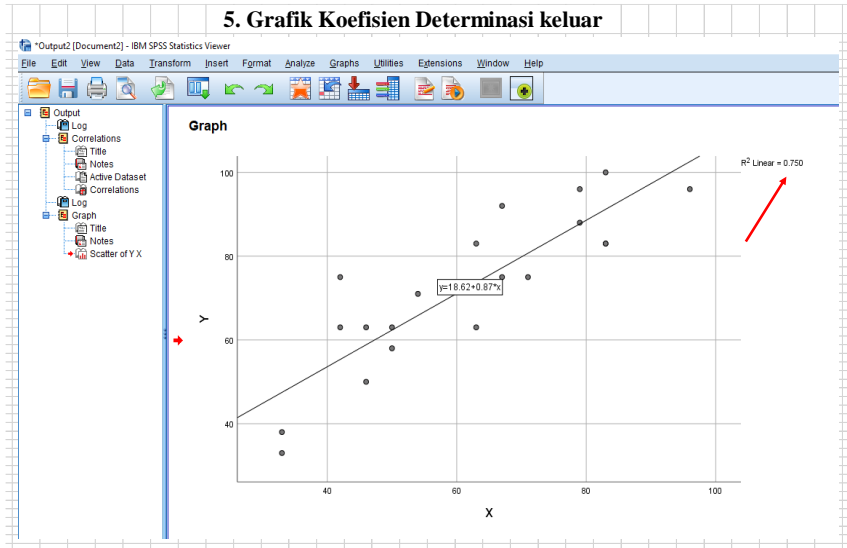
3. Pindah data X ke X Axis, dan pindah data Y ke Y Axis, lalu klik OK



4. Setelah muncul grafik, klik 2 kali pada garfik



5. Grafik Koefisien Determinasi keluar



KET : Berdasarkan grafik di atas, Koefisien Determinasi terlihat sebesar 0,750 yang kemudian dipresentasikan menjadi 75,0 %.

Perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa variabel X (penggunaan media pembelajaran video) memberikan kontribusi terhadap hasil belajar siswa sebesar 75%

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
MATA PELAJARAN PKN TEMA 5 PAHLAWANKU
SUBTEMA 2 PAHLAWANKU KEBANGGANNKU**

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan penelitian skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Kemampuan Kognitif PKN Tema 5 Pahlawanku Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku Siswa Kelas IV MI Sidomoro Kebumen”**, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi terhadap media pembelajaran video yang peneliti buat. Adapun tujuan dari pengisian angket validasi ini adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media serta mengukur kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV MI Sidomoro. Oleh sebab itu, dimohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli materi. Sebelumnya, saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket ini.

B. Identitas Validator

Nama : Dra. Ani Hidayati, M.Pd
NIP : 196112051993032001
Instansi : UIN Walisongo Semarang

C. Petunjuk Pengisian

1. Mohon isilah identitas Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan
2. Mohon berikan pendapat Bapak/Ibu yang sejujurnya dan sebenarnya
3. Mohon berikan tanda *checklist* (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1,2,3,4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
4. Apabila terdapat komentar/ saran/ rekomendasi untuk perbaikan, mohon Bapak/Ibu menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

D. Keterangan Skala Penilaian

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik/Sangat Relevan
4	Baik/Relevan
3	Cukup Baik/Cukup Relevan
2	Kurang Baik/Kurang Relevan
1	Tidak Baik/Tidak Relevan

E. Tabel Penilaian Media

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Substansi Materi dan Kebahasaan	Materi sesuai dengan KI, KD, dan Indikator Pembelajaran				√	
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik				√	
		Keakuratan materi/konsep				√	

	Kemutakhiran materi/konsep				√	
	Materi/konsep yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan				√	
	Mendorong keingintahuan					√
	Kejelasan informasi				√	
	Ketepatan struktur kalimat				√	
	Ketepatan penggunaan istilah				√	
	Kalimat yang digunakan sederhana dan tidak ambigu				√	
	Tulisan jelas dan mudah dipahami				√	
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√	
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik				√	
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD				√	
	Penguatan isi materi melalui narasi dan teks pada media				√	
	Kesesuaian narasi dan teks dalam menjelaskan isi materi					√

F. Kebenaran Materi

Petunjuk :

1. Apabila terdapat kesalahan pada materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan/kekurangannya pada kolom (a)

2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Kesalahan/Kekurangan Materi (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	-	-

G. Komentar/Saran Secara Umum

1. Tidak ada revisi terkait materi, media sudah layak digunakan di kelas sasaran

H. Kesimpulan

Setelah selesai mengisi angket di atas, mohon lingkarilah salah satu nomor di bawah ini sesuai dengan kesimpulan penilaian Bapak/Ibu.

- 1. Layak digunakan tanpa revisi**
- Layak digunakan, tetapi perlu revisi kecil
- Cukup layak digunakan, tetapi perlu revisi sedang
- Kurang layak digunakan karena perlu revisi besar
- Tidak layak digunakan

Validator Ahli Materi



Dra. Ani Hidayati, M.Pd
NIP. 196112051993032001

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
MATA PELAJARAN PKN TEMA 5 PAHLAWANKU
SUBTEMA 2 PAHLAWANKU KEBANGGANNKU**

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan penelitian skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Kemampuan Kognitif PKN Tema 5 Pahlawanku Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku Siswa Kelas IV MI Sidomoro Kebumen”**, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi terhadap media pembelajaran video yang peneliti buat. Adapun tujuan dari pengisian angket validasi ini adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media serta mengukur kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV MI Sidomoro. Oleh sebab itu, dimohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli media. Sebelumnya, saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket ini.

B. Identitas Validator

Nama : Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I

NIP : 198908222019031014

Instansi : UIN Walisongo Semarang

C. Petunjuk Pengisian

1. Mohon isilah identitas Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan
2. Mohon berikan pendapat Bapak/Ibu yang sejujurnya dan sebenarnya
3. Mohon berikan tanda *checklist* (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1,2,3,4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
4. Apabila terdapat komentar/ saran/ rekomendasi untuk perbaikan, mohon Bapak/Ibu menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

D. Keterangan Skala Penilaian

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik/Sangat Relevan
4	Baik/Relevan
3	Cukup Baik/Cukup Relevan
2	Kurang Baik/Kurang Relevan
1	Tidak Baik/Tidak Relevan

E. Tabel Penilaian Media

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Penyajian	Kejelasan judul media					√
		Melibatkan beberapa indera			√		
		Fungsi yang diharapkan (dapat menunjang pembelajaran)				√	

		Kemudahan untuk dipahami			√		
		Tampilan media menarik				√	
		Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar peserta didik				√	
2.	Penggunaan Media	Efisiensi penggunaan produk ditinjau dari segi waktu			√		
		Efektivitas untuk mengatasi keterbatasan alat peraga				√	
		Kehandalan program (tingkat <i>error tolerance</i>)				√	
		<i>Maintannable</i> (kemudahan pemeliharaan/pengelolaan)				√	
		<i>Usability</i> (kemudahan penggunaan/pengoperasian)					√
		<i>Compability</i> (dapat dijalankan di beberapa OS/komputer lain)					√
3.	Desain Media	Desain menarik dan konsisten			√		
		Penggunaan warna konsisten dan proporsional					√
		Penerapan warna tidak mengganggu keterbacaan teks				√	
		Penggunaan jenis dan				√	

	ukuran font proporsional					
	Penggunaan spasi proporsional				√	
	Tata letak teks dan gambar jelas serta proporsional				√	
	Kemenarikan cover			√		
	Kesederhanaan (rapi, teratur, tidak bercampur dengan bahan-bahan yang tidak relevan, objek yang tidak perlu, atau latar belakang yang mengganggu)				√	

F. Kebenaran Materi

Petunjuk :

1. Apabila terdapat kesalahan pada materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan/kekurangannya pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

Kesalahan/Kekurangan Media (a)	Saran Perbaikan (b)
- Intro monoton dan kurang variasi	- Sebaiknya dimulai dengan hal-hal yang menarik dan mendorong rasa ingin tahu siswa/merangsang siswa untuk belajar
- Penyajian materi full dengan media gambar	- Sebaiknya ditambahkan media video yang relevan dalam memperkuat pesan yang disampaikan
- Narasi kurang interaktif	-Materi sebaiknya disajikan

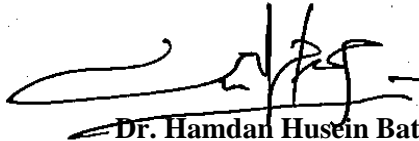
	dengan interaktif, seperti pertanyaan bersambung atau tebak-tebakkan
--	--

G. Kesimpulan

Setelah selesai mengisi angket di atas, mohon lingkarilah salah satu nomor di bawah ini sesuai dengan kesimpulan penilaian Bapak/Ibu.


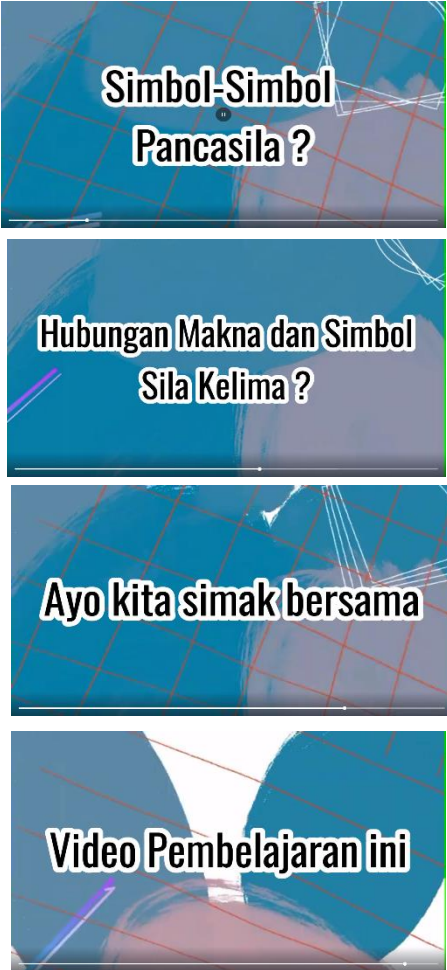
1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan, tetapi perlu revisi kecil
3. **Cukup layak digunakan, tetapi perlu revisi sedang**
4. Kurang layak digunakan karena perlu revisi besar
5. Tidak layak digunakan

Validator Ahli Media



Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I
NIP. 198908222019031014

HASIL REVISI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO

Sebelum di Revisi	Sesudah di Revisi
<p>1. Intro monoton dan kurang variasi</p>	<p>1. Awal video dibuat sedikit highlight atau cuplikan isi materi</p>
	

<p>2. Penyajian materi full dengan media gambar</p> 	<p>2. Ditambahkannya video, untuk memperkuat pemahaman siswa</p>
<p>3. Narasi kurang interaktif</p>  	<p>3. Penjelasan terhadap materi dibuat tebak-tebakkan</p>  

Lampiran 20a

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) HARI
PERTAMA**

Satuan Pendidikan	: MI Sidomoro
Mata Pelajaran	: PKN
Tema/Subtema	: 5 Pahlawanku / 2 Pahlawanku Kebanggaanku
Kelas/Semester	: IV /1
Pertemuan/ Waktu	: 1 / 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila	3.1.1 Menentukan makna yang terkandung dalam sila Pancasila
	3.1.2 Menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila kelima Pancasila
	3.1.3 Menunjukkan makna dan pengamalan sila kelima Pancasila

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui serangkaian kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu :

1. Siswa dapat menentukan makna yang terkandung dalam sila Pancasila
2. Siswa dapat menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila kelima Pancasila
3. Siswa dapat menunjukkan makna dan pengamalan sila kelima Pancasila

D. MEDIA DAN METODE

1. Media : Video Pembelajaran
2. Metode : Tanya Jawab, Ceramah, Penugasan

E. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="472 302 816 565">1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak siswa berdoa bersama-sama, dan mengabsensi kehadiran siswa<li data-bbox="472 570 816 643">2. Guru mengecek kesiapan belajar siswa<li data-bbox="472 647 816 792">3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran terkait materi yang akan dipelajari	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="472 808 816 914">1. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok<li data-bbox="472 919 816 1024">2. Setiap kelompok secara bergantian melihat video pembelajaran<li data-bbox="472 1029 816 1174">3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi secara mandiri<li data-bbox="472 1179 816 1373">4. Guru memberikan sedikit pemahaman atau ulasan mengenai materi makna dan simbol sila kelima pancasila<li data-bbox="472 1378 816 1412">5. Guru melakukan tanya	50 menit

	<p>jawab dengan siswa mengenai isi dalam video pembelajaran</p> <p>6. Siswa menuliskan isi dalam video pembelajarn secara singkat dengan bahasa sendiri</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan tentang apa saja yang telah dipelajari 2. Guru memberikan penilaian akhir berupa tes tertulis kepada siswa 3. Guru menutup pembelajaran dengan hamdalah dan motivasi, kemudian dilanjutkan dengan salam penutup 	10 menit

F. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Tes tertulis
2. Sikap : Pengamatan sikap selama pembelajaran

Mengetahui,

Guru Kelas IV



Soderi, S.Pd.I

Peneliti



Nurul Fadlilah



Kepala MI Sidomoro

Darnuji, S.Pd.I

NIP. 196701041993031004

Lampiran 20b

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) HARI
KEDUA**

Satuan Pendidikan	: MI Sidomoro
Mata Pelajaran	: PKN
Tema/Subtema	: 5 Pahlawanku / 2 Pahlawanku Kebanggaanku
Kelas/Semester	: IV /1
Pertemuan/ Waktu	: 2 / 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
4.1 Menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari	4.1.1 Menentukan sikap dan penerapan sila kelima Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
	4.1.2 Menunjukkan contoh kegiatan yang sesuai dengan sila kelima Pancasila

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui serangkaian kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu :

1. Siswa dapat menentukan sikap dan penerapan sila kelima Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
2. Siswa dapat menunjukkan contoh kegiatan yang sesuai dengan sila kelima Pancasila

D. MEDIA DAN METODE

1. Media : Video Pembelajaran
2. Metode : Tanya Jawab, Ceramah, Penugasan

E. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak siswa	10 menit

	<p>berdoa bersama-sama, dan mengabsensi kehadiran siswa</p> <p>2. Guru mengecek kesiapan belajar siswa</p> <p>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran terkait materi yang akan dipelajari</p>	
Inti	<p>1. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok</p> <p>2. Setiap kelompok secara bergantian melihat media pembelajaran video</p> <p>3. Guru memberikan sedikit ulasan atau pemahaman terkait materi sikap dan contoh pengamalan sila kelima dalam kehidupan sehari-hari</p>	50 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai isi dalam video pembelajaran 5. Siswa menuliskan isi dalam video pembelajarn secara singkat dengan bahasa sendiri 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan tentang apa saja yang telah dipelajari 2. Guru memberikan penilaian akhir berupa tes tertulis kepada siswa 3. Guru menutup pembelajaran dengan hamdalah dan motivasi, kemudian dilanjutkan dengan salam penutup 	10 menit

F. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Tes tertulis
2. Sikap : Pengamatan sikap selama pembelajaran

Mengetahui,

Guru Kelas IV


Sodepi, S.Pd.I

Peneliti


Nurul Fadlilah

Kepala MI Sidomoro



Darnuji, S.Pd.I
NIP. 196701041993031004

**DOKUMENTASI PELAKSANAAN TES
PELAKSANAAN UJI COBA SOAL**



PELAKSANAAN PRETEST



PELAKSANAAN POSTTEST



**DOKUMENTASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
DENGAN MEDIA VIDEO**

**PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA VIDEO
PERTEMUAN KE-1**



**PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA VIDEO
PERTEMUAN KE-2**



Lampiran 23

TABEL LILIEFORS

Ukuran Sampel	Taraf Nyata (α)				
	0.01	0.05	0.10	0.15	0.20
n = 4	0.417	0.381	0.352	0.319	0.300
5	0.405	0.337	0.315	0.299	0.285
6	0.364	0.319	0.294	0.277	0.265
7	0.348	0.300	0.276	0.258	0.247
8	0.331	0.285	0.261	0.244	0.233
9	0.311	0.271	0.249	0.233	0.223
10	0.294	0.258	0.239	0.224	0.215
11	0.284	0.249	0.230	0.217	0.206
12	0.275	0.242	0.223	0.212	0.199
13	0.268	0.234	0.214	0.202	0.190
14	0.261	0.227	0.207	0.194	0.183
15	0.257	0.220	0.201	0.187	0.177
16	0.250	0.213	0.195	0.182	0.173
17	0.245	0.206	0.189	0.177	0.169
18	0.239	0.200	0.184	0.173	0.166
19	0.235	0.195	0.179	0.169	0.163
20	0.231	0.190	0.174	0.166	0.160
25	0.200	0.173	0.158	0.147	0.142
30	0.187	0.161	0.144	0.136	0.131
n > 30	<u>1.031</u>	<u>0.886</u>	<u>0.85</u>	<u>0.768</u>	<u>0.736</u>
	\sqrt{n}	\sqrt{n}	\sqrt{n}	\sqrt{n}	\sqrt{n}

Lampiran 24

TABEL r

Tabel r untuk df = 1 - 50

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432

Lampiran 25

TABEL NILAI-NILAI DISTRIBUSI t

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

SURAT PENUNJUKKAN DOSEN PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA R.I.
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

Nomor : B-5427/Un.10.3/J.6/PP.00.9/12/2020

Semarang, 30 Desember 2020

Lamp :-

Hal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Kepada Yth,
Dra. Ani Hidayati, M.Pd

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Nurul Fadlilah

Nim : 1703096018

Judul : **"PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF PKN TEMA 5 PAHLAWANKU SUBTEMA 2 PAHLAWANKU KEBANGGAANKU SISWA KELAS IV MI SIDOMORO KEBUMEN"**

Menunjuk Saudara : **Dra. Ani Hidayati, M.Pd** Sebagai Pembimbing

Demikian Penunjukan Pembimbing Skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terimakasih.

Wassalmu'alaikum Wr. Wb.

A.n Dekan
Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI



Zulaikah, M.Ag, M.Pd
NIP. 197601302005012001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai laporan)
2. Mahasiswa yang Bersangkutan
3. Arsip

SURAT IZIN RISET PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Nomor : 4194/Un.10.3/D1/TA.00.01/11/2023

Semarang, 05 November 2023

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Riset

a.n. : Nurul Fadlilah

NIM : 1703096018

Yth.
Kepala MI Sidomoro
di tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,
Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Nurul Fadlilah

NIM : 1703096018

Alamat : Kayuapu, RT 02/02 Adikarso, Kebumen

Judul skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Kemampuan
Kognitif PKN Tema 5 Pahlawanku Subtema 2 Pahlawanku
Kebanggaanku SiswaKelas IV MI Sidomoro Kebumen

Pembimbing : Dra. Ani Hidayati, M.Pd

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas mulai tanggal 03 November sampai dengan tanggal 16 November 2023

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.
Wassalamu' alikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,
Dekan Bidang Akademik



Tembusan :
Dekan FITK UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

SURAT TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL FATAH SIDOMORO
MADRASAH IBTIDAIYAH SIDOMORO
NIS : 110020 NPSN KEMENAG : 60710909 NSM : 111233050029
TERAKREDITASI : B
Alamat : Sidomoro RT 02/03 Buluspesantren, Kebumen 54391

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 48/Mi.SDM/KP.03/11/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DARNUJI
NIP : 196701041993031004
Pangkat/Golongan : Pembina/IV/a
Jabatan : Kepala Madrasah
Nama Madrasah : Madrasah Ibtidaiyah Sidomoro
Alamat Madrasah : Desa Sidomoro Kec. Buluspesantren Kab. Kebumen

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nurul Fadillah
NIM : 1703096018
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian di MI Sidomoro pada tanggal 13 s.d. 16 November 2023

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kebumen, 16 November 2023
Kepala Madrasah,

DARNUJI, S.Pd.I
NIP. 196701041993031004

SURAT BEBAS KULIAH



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor : 5384/Un.10.3/J5/DA.04/12/2023

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama	: Nurul Fadlilah
Tempat, Tgl lahir	: Kebumen, 04 Februari 1999
NIM	: 1703096018
Program/Semester/Tahun	: S.1 / XIII / 2023
Jurusan	: PGMI
Alamat	: Kayuapu, RT 02/02, Adikarso, Kebumen

Bahwa yang bersangkutan:

Telah menyelesaikan semua mata kuliah dan dinyatakan **BEBAS KULIAH** di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang. Surat keterangan ini diberikan untuk keperluan:

Persyaratan *Ujian Munaqosyah*.

Demikian harap maklum bagi yang berkepentingan.

Semarang, 12 Desember 2023

Ketua Jurusan PGMI

Zulaikha, M.Ag, M.Pd
NIP-197601302005012001

Tembusan:
Dekan FITK UIN Walisongo (sebagai laporan)

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Nurul Fadlilah
2. Tempat & Tgl. Lahir : Kebumen, 04 Februari 1999
3. Alamat Rumah : Dusun Kayuapu, RT 02/02 Desa Adikarso, Kec. Kebumen, Kab. Kebumen Jawa Tengah
4. HP : 081328711321
5. E-mail : dillafad76@gmail.com

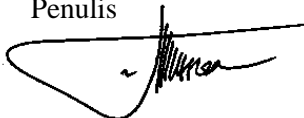
B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal:
 - a. TK Tarbiyatul Masyitoh 3 Adikarso (2004)
 - b. TK Aisyah Bustanul Atfal 2 Kebumen (2004-2005)
 - c. SD Negeri 1 Adikarso (2005-2011)
 - d. SMP Negeri 3 Kebumen (2011-2014)
 - e. MAN 1 Kebumen (2014-2017)
 - f. UIN Walisongo Semarang

C. Prestasi

1. Juara 2 Lomba Karawitan Tingkat SMP Se-Kabupaten Kebumen 2012

Semarang, 12 Desember 2023
Penulis



Nurul Fadlilah
NIM: 1703096018