

# Umi Nur Laila S1 PGSD jurnal.docx *by*

---

**Submission date:** 27-Nov-2021 11:59AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1713472265

**File name:** Umi Nur Laila S1 PGSD jurnal.docx (58.62K)

**Word count:** 2976

**Character count:** 19748

## The Effect of Interactive Video on Social Studies Learning Motivation for Fifth Grade At SDN Kaliwungu 2 Jombang

Umi Nur Laila<sup>1</sup>, Hawwin Fitra Raharja<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

25

\*e-mail: [uminurlaila7@gmail.com](mailto:uminurlaila7@gmail.com),

[hawwinfitra@gmail.com](mailto:hawwinfitra@gmail.com)

### ABSTRACT

This study aims to determine the effect of interactive video media on students learning motivation in social studies of fifth grade at SDN Kaliwungu 2 Jombang which refers to the thematic book class V "theme 7 events in life, sub-theme 2 national events surrounding the proclamation of learning independence 1". The problems in education were the learning implementation is less attractive. For that, the teachers are required to be creative in improving the quality of learning such as using media in learning. One of the interesting learning media is interactive video media. Research using interactive video media in social studies learning was carried out in the even semester of the 2020/2021 school year. The research used experimental research with pre-experimental method and one group pre-test post-test design. The population in this study were all fifth grade students at SDN Kaliwungu 2 Jombang which consisted of 20 students, 11 female students and 9 male students. The results of the study can be seen from the t test (paired t test) obtained  $t_{count}$  (4.0376) >  $t_{table}$  (2.0930). From these results it can be concluded that there is "The Influence of the Use of Interactive Video Media on Social Studies Learning Motivation for Class V SDN Kaliwungu 2".

**Keywords:** Social Sciences, Interactive Video Media, Learning Motivation

## Pengaruh Video Interaktif Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas V SDN Kaliwungu 2Jombang

### ABSTRAK

Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui "Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SDN Kaliwungu 2 Jombang" yang mengacu pada buku tematik kelas V "tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 2 peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan pembelajaran 1". Adapun permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu pembelajaran yang dilaksanakan kurang menarik, untuk itu guru diharuskan untuk kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seperti menggunakan media dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik yaitu media video interaktif. Penelitian menggunakan media video interaktif dalam pembelajaran IPS dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan metode pre eksperimen dan desain *one group pre test post test*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN Kaliwungu 2 Jombang yang terdiri dari 20 siswa, 11 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Hasil penelitian dapat dilihat dari uji t (*paired t test*) diperoleh  $t_{hitung}$  (4,0376) >  $t_{tabel}$  (2,0930). Hasil tersebut dapat disimpulkan adanya "Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas V SDN Kaliwungu 2".

**Keywords:** Ilmu Pengetahuan Sosial, Media Video Interaktif, Motivasi Belajar

## PENDAHULUAN

Guruan dapat mempengaruhi sikap dan perbuatan sehari-hari. Guruan harus dapat memenuhi kebutuhan serta tantangan perubahan sosial hidup bagi siswa dimasa depan. Guruan juga dapat didefinisikan sebagai proses dimana siswa belajar dengan bantuan guru untuk memperoleh ilmu pengetahuan, hal ini diharapkan dapat memberikan perubahan pada sikap dan keterampilan siswa. Serta adapun fungsi utama guruan dasar menurut Nugraha, *et all* (2020:19) yaitu : 1) siswa dibekali keterampilan dasar berpikir kritis, membaca, menulis, berhitung, sains, dan teknologi serta kemampuan komunikasi yang digunakan untuk interaksi pada kehidupan sosial, 2) memberikan dasar guruan sebagai bekal melanjutkan tahap berikutnya”. Guru diharapkan dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak mudah jenuh ketika pembelajaran berlangsung. Untuk itu guru perlu untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Menurut Retnowati (2017:10) “motivasi belajar merupakan adanya keinginan yang timbul dari dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Motivasi belajar merupakan salah satu hal penting dalam proses pembelajaran, karena motivasi belajar memberikan hasil yang baik pada nilai belajar siswa. Untuk itu guru dapat merancang pembelajaran yang menarik untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial motivasi belajar sangat penting agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik, sehingga siswa mudah mengingat serta menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Namun pada saat observasi di SDN Kaliwungu 2 Jombang yang dilaksanakan hari Jum’at 4 Juni 2021, ketika pembelajaran berlangsung peneliti menemukan masih ada siswa yang kurang semangat pada aktivitas pembelajaran, siswa tidak mendengarkan penjelasan guru, serta siswa ngobrol dengan teman sebangku. Kondisi tersebut terjadi karena guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga mengurangi perhatian siswa.

Setelah ditemukan permasalahan tersebut, maka perlu memanfaatkan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan dalam proses interaksi guru dengan siswa untuk memperoleh pengetahuan guna mencapai tujuan pembelajaran. Adapun penelitian yang dilakukan Lutfiyani (2016) dengan judul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media *Puzzle* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas III Sekolah Dasar Negeri Kepek Kulon Progo”. Dari penelitian tersebut ditemukan fakta bahwa media pembelajaran memberikan pengaruh pada motivasi belajar siswa. “Hal itu dapat dilihat dari rata-rata motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan adalah 23,98% dinyatakan dalam (kategori rendah), Selanjutnya pada pemberian siklus I diperoleh rata-rata motivasi belajar 38,055% tetap dinyatakan dalam (kategori rendah), kemudian pada siklus II rata-rata motivasi belajar mengalami peningkatan menjadi 64,135% dinyatakan dalam (kategori tinggi)”. Adapun letak persamaan penelitian yang dilakukan Lutfiyani dengan yang dilakukan peneliti yaitu terletak pada fokus penelitian untuk motivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran. Namun juga ada perbedaan penelitian yang dilakukan Lutfiyani dengan yang dilakukan peneliti, pada penelitian Lutfiyani menggunakan media *puzzle* dan fokus pembelajaran pada materi IPA sedangkan peneliti menggunakan media video interaktif dan fokus pada materi IPS.

Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi kelas fasilitas yang ada di sekolah. Dalam hal ini peneliti memilih menggunakan media video interaktif yang digunakan pada proses pembelajaran, karena menurut peneliti media video interaktif dapat menarik minat belajar siswa yang diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. “Video interaktif merupakan media yang menayangkan gambar dengan suara dalam waktu bersamaan yang terdapat interaksi atau hubungan timbal balik antara yang satu dengan yang lainnya” (Hanifah, & Syaiba, 2020:563). Media video interaktif yang dibuat oleh peneliti didalamnya terdapat materi pembelajaran, quiz, serta cara mengerjakan tugas dibuat peneliti menggunakan *google form*. Dari latar belakang yang telah dipaparkan peneliti mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Kaliwungu 2 Jombang 2020/2021”.

## KAJIAN TEORI (PILIHAN)

### IPS

“Menurut Siska (2016:6) IPS merupakan mata pelajaran atau mata kuliah yang mempelajari kehidupan sosial dalam kajian dari bidang ilmu sosial dan humaniora”. “IPS merupakan program guru dari bahan guru ilmu sosial dan *humanity* (ilmu guru dan sejarah) yang diatur dan disajikan secara objektif dan intelektual dengan tujuan guru yang berlandaskan pancasila dan kebudayaan Indonesia” (Siska, 2016:7).

“Menurut Siska dalam Permendiknas No 22 tahun 2006 (2016:22) mengenai standar isi guru dasar dan menengah menyebutkan empat tujuan mata pelajaran IPS yaitu mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, Memiliki kemampuan dasar berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, *inkuiri*, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan social, memiliki komitmen dan kesadaran nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, berkompetisi, dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global”. Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti berfokus pada materi pembacaan teks proklamasi yang mengacu pada buku tematik kelas V Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Pembelajaran 1.

### Media Pembelajaran Video Interaktif

Media pembelajaran merupakan perantara atau alat yang digunakan pada proses interaksi guru dengan siswa untuk mencapai tujuan tertentu. “Sedangkan media video interaktif merupakan media yang menampilkan gambar dengan suara dalam waktu bersamaan yang didalamnya terdapat interaksi atau keterkaitan antara yang satu dengan yang lainnya” (Hanifah, & Syaiba, 2020:563).

Pada penggunaan media video interaktif terdapat kelebihan dan kelemahan dalam penggunaannya. Menurut Sudjana dalam Muslimah (2016:24) “kelebihan penggunaan media video pembelajaran yaitu cara belajar baru menggunakan komputer yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, dapat menggabungkan teks, gambar, musik, dan suara dalam satu kesatuan yang mendukung, dapat memudahkan menjelaskan materi yang susah, mudah mengingat materi yang disampaikan, dapat melatih siswa untuk belajar mandiri, serta dapat diputar ulang kembali untuk menambah kejelasan”.

Menurut Dwiyo dalam Muslimah (2016:25) “kelemahan pada penggunaan media video interaktif yaitu video merupakan materi bergerak yang tidak cocok digunakan untuk topik pembelajaran dengan konsep materi tidak bergerak seperti peta, diagram, *chart*, dan sebagainya, memerlukan alat penyajian dan tenaga listrik untuk menampilkan video, serta memerlukan keterampilan khusus dan kerja tim dalam pembuatannya”. Media yang digunakan oleh peneliti yaitu media video interaktif yang didalamnya terdapat materi pembelajaran, kuis, serta cara mengerjakan soal tes pilihan ganda yang dibuat peneliti dari google form.

### Motivasi Belajar

Menurut (Lestari, 2020:4) “motivasi merupakan perubahan dalam diri seseorang yang ditandai oleh perasaan serta tindakan untuk mencapai tujuan tertentu”. Sedangkan belajar Menurut Lestari (2020:4) yaitu “perubahan tingkah laku relatif tetap dan secara potensial sebagai hasil dari penerapan atau penguatan yang dilandasi oleh pencapaian suatu tujuan tertentu”. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar yaitu adanya usaha dari luar atau dari dalam diri seseorang yang mempengaruhi keinginan belajar untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Menurut Djamarah dalam Lestari (2020:6) “ada dua macam motivasi belajar yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik”. “Motivasi intrinsik menurut Sardiman dalam Lestari (2020:6) merupakan keinginan aktif dari dalam diri seseorang sehingga tidak perlu stimulan dari luar untuk melakukan sesuatu, seperti contoh konkret siswa belajar karena ingin memperoleh pengetahuan, nilai, dan keterampilan, untuk merubah sikap agar lebih bermanfaat”. “Sedangkan motivasi ekstrinsik menurut Sardiman dalam Lestari (2020:7) merupakan dorongan dari luar diri seseorang yang aktif

karena adanya rangsangan, contoh konkret motivasi ekstrinsik yaitu siswa memiliki keinginan belajar karena adanya media pembelajaran, metode pembelajaran, dan hadiah yang diberikan ketika siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik". Adapun indikator keberhasilan motivasi belajar menurut Lestari (2020:9) yaitu: 1) adanya hasrat dan keinginan belajar, 2) adanya dorongan dan kebutuhan belajar, 3) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, 4) adanya lingkungan belajar yang kondusif.

#### **Bentuk-Bentuk Motivasi Belajar**

Pada proses belajar mengajar dibutuhkan sesuatu yang diharapkan dapat menumbuhkan motivasi siswa agar siswa dapat dengan mudah dapat mencapai tujuan pembelajaran. "Berikut cara untuk menumbuhkan motivasi belajar menurut Lestari (2020:12) yaitu 1) memberikan angka sebagai pencapaian hasil belajar siswa, karena nilai merupakan motivasi yang sangat kompeten, Tetapi perlu diingat angka bukan hanya untuk pengetahuan saja tetapi juga sikap siswa, 2) Memberikan hadiah, Namun hadiah juga kadang kurang menarik bagi siswa yang kurang menyukai atau kurang berbakat pada suatu kegiatan tersebut, 3) Saingan atau kompetisi bisa digunakan untuk menambah semangat belajar siswa baik kompetisi secara individu ataupun kelompok, 4) *Ego-Involvement* merupakan cara menumbuhkan kesadaran siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga siswa berusaha keras dengan mempengaruhi harga dirinya".

#### **METODE**

Peneliti menggunakan jenis penelitian "eksperimen" dengan metode "pre eksperimen" dan desain "one group pre test post test". Pada desain ini, di awal pembelajaran diberikan tes (*pre test*) sebelum diberikan perlakuan. Kemudian siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan video interaktif. Setelah diberikan perlakuan, di akhir pembelajaran siswa diberikan tes (*post test*). *pre test* dan *post test* diberikan untuk mengetahui "Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif Terhadap Motivasi Belajar IPS".

Penelitian dilakukan di SDN Kaliwungu 2 Jombang dengan populasi seluruh siswa kelas V yang berjumlah 20 siswa, terdiri dari 9 laki-laki dan 11 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi yang dilaksanakan sebelum penelitian serta pada saat penelitian. Observasi sebelum penelitian digunakan untuk mengetahui kondisi siswa pada saat pembelajaran sedangkan observasi yang dilaksanakan pada saat penelitian digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa pada saat pembelajaran. Selanjutnya teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu wawancara dengan guru kelas untuk menggali informasi bagaimana gaya guru mengajar serta kendala pada saat proses pembelajaran. Kemudian teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes untuk mengukur aspek kognitif siswa.

Sedangkan instrumen yang digunakan peneliti yaitu lembar observasi untuk mencatat bagaimana kondisi siswa selama pembelajaran berlangsung serta untuk memberikan penilaian keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa pada saat proses pembelajaran, selanjutnya yaitu pedoman wawancara yang berisikan beberapa pertanyaan untuk guru kelas, dan yang terakhir yaitu soal pilihan ganda yang berjumlah 25 soal. Setelah pengumpulan data, peneliti melakukan analisis data menggunakan uji normalitas( $\chi^2$ ), uji homogenitas(uji F), tes T(*paired t test*) dengan bantuan Ms. Excel untuk mengetahui pengaruh tidaknya penggunaan media video interaktif terhadap motivasi belajar IPS.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **HASIL**

Hasil penelitian sebelum penerapan penggunaan media video interaktif, pada saat observasi ditemukan siswa yang tidak memperhatikan guru serta siswa berbicara dengan teman sebangku ketika diberikan penjelasan dan siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal itu dikarenakan guru dalam memberikan pembelajaran terlalu monoton serta pada saat proses pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa mudah merasa jenuh. Dalam hal ini siswa perlu motivasi belajar, agar selama pembelajaran berlangsung siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Untuk menumbuhkan motivasi belajar, peneliti menggunakan

media video interaktif pada saat proses pembelajaran.

Untuk mengukur kemampuan kognitif siswa, siswa diberikan *pre test* sebelum diberikan perlakuan. Hasil *pre test* diperoleh nilai paling rendah 32, nilai paling tinggi 88, dan rata-rata 61,40. Selanjutnya siswa diberikan perlakuan menggunakan media video interaktif. Pada saat proses pembelajaran dengan menerapkan penggunaan media video interaktif siswa mengikuti pembelajaran dengan baik serta antusias dan semangat selama pembelajaran berlangsung. Di akhir pembelajaran setelah diberikan perlakuan, siswa diberikan *post test* untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Hasil *post test* diperoleh nilai paling rendah 56, nilai paling tinggi 92, dan rata-rata 75,80. Tahap selanjutnya peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan bantuan Ms. Excel. Analisis data digunakan untuk mengukur ada tidaknya “Pengaruh Video Interaktif Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas V SDN Kaliwungu 2 Jombang” yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan tes T.

**Tabel 1. Uji Normalitas Data Pre Test Dan Post Test**

Data	Pre Test	Post Test	Keterangan
N	20	20	Data berdistribusi Normal
$x_{hitung}$	8,5000	9,1667	
$x_{tabel}$	11,0705	11,0705	

Data dinyatakan berdistribusi normal apabila  $x_{hitung} < x_{tabel}$ . Dari tabel yang tertera diatas data *pre test* diperoleh  $x_{hitung} = 8,5000$  dan  $x_{tabel} (5) = 11,0705$  “pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ ”. Sedangkan data *post test* diperoleh  $x_{hitung} = 9,1667$  dan  $x_{tabel} (5) = 11,0705$  “pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ ”. Maka data dapat dinyatakan berdistribusi normal, karena perolehan data *pre test* dan *post test* menunjukkan  $x_{hitung} < x_{tabel}$ .

**Tabel 2. Uji Homogenitas Data Pre Test Dan Post Test**

Data	Pre Test	Post Test	Keterangan
N	20	20	Homogen
Varians	271,3263	138,9053	
$F_{hitung}$	1,9533		
$F_{tabel}$	2,1683		

Data dinyatakan homogen apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Dari tabel yang tertera di atas data *pre test* diperoleh  $F_{hitung} = 1,9533$  dan  $F_{tabel} (19) = 2,1683$  “pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ ”. Sehingga data dapat dinyatakan homogen, karena diperoleh hasil  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Selanjutnya yaitu uji T yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya “Pengaruh Penggunaan Video Interaktif Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas V”. Dari hasil perhitungan menggunakan MS. Excel diperoleh hasil  $t_{hitung} = 4,0376$  dan diperoleh  $t_{tabel} (19) = 2,0930$  “pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ ”. Hal itu menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel} (4,0376 > 2,0930)$ , maka dapat disimpulkan “menerima hipotesis alternatif dan menolak hipotesis nol yang berarti adanya Pengaruh Penggunaan Video Interaktif Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Kaliwungu 2”.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dari dan uji T menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan “Media Video Interaktif memberikan Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas V Di SDN Kaliwungu 2 Jombang”. Hal ini terlihat dari perubahan sikap siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video interaktif. Sebelum menggunakan media video interaktif dalam pembelajaran sebagian siswa ada yang tidak memperhatikan penjelasan guru, serta siswa berbicara dengan teman sebangku dan siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Namun setelah menggunakan media video interaktif pada pembelajaran, proses pembelajaran berlangsung lebih baik hal itu ditunjukkan oleh sikap siswa yang memperhatikan penjelasan guru, siswa tertib mengikuti pembelajaran sehingga tercipta suasana pembelajaran yang kondusif, serta siswa lebih antusias dan semangat mengikuti pembelajaran sampai selesai.

“Video interaktif merupakan media yang menayangkan gambar dan suara dalam waktu

bersamaan yang didalamnya terdapat interaksi atau hubungan timbal balik antara satu dengan lainnya” (Hanifah, & Syaiba, 2020:563). “Adapun salah satu kelebihan penggunaan video dalam pembelajaran yaitu dapat diulang-ulang Sudjana dalam Muslimah” (2016:24). Hal ini dapat memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Sedangkan motivasi belajar yaitu adanya usaha dari luar atau dari dalam diri seseorang yang mempengaruhi keinginan belajar untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Pembelajaran menggunakan media video interaktif pada pembelajaran IPS materi pembacaan teks proklamasi belum pernah diberikan di SDN Kaliwungu 2 Jombang. Sebelum diberikan perlakuan menggunakan video interaktif, siswa diberikan *pre test* dahulu untuk mengukur pengetahuan siswa. Namun siswa belum memiliki pengetahuan secara luas mengenai materi pembacaan teks proklamasi. Hal itu dapat dibuktikan dari nilai rata-rata hasil belajar *pre test* yaitu 61,40 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar *post test* setelah diberikan perlakuan yaitu 75,80 yang menunjukkan kenaikan hasil belajar sesudah diberikan perlakuan menggunakan media video interaktif, serta dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *post test* lebih baik dibandingkan hasil belajar *pre test*.

Dari penelitian yang telah dilakukan uji T menunjukkan  $t_{hitung} = 4,0376$  lebih dari  $t_{tabel} (19) = 2,0930$  “pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , maka dapat disimpulkan adanya pengaruh penggunaan video interaktif terhadap motivasi belajar IPS siswa Kelas V SDN Kaliwungu 2”.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis data melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan tes T dapat disimpulkan adanya pengaruh penggunaan video interaktif terhadap motivasi belajar IPS kelas V SDN Kaliwungu 2 Jombang. Saran sebaiknya guru menggunakan media video interaktif untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, karena motivasi belajar dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Hanifah, N., & Syaiba, U. M. (2020, November). Media Video Interaktif Berbasis Guruan Karakter Untuk Meningkatkan Nilai–Nilai Good Character Sebagai Respon Terhadap Era Society 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional Guruan* (Vol. 2, pp. 558-569). Kurniasih, Imas., & Sani, Berlin. (2017). *Sukses Mengajar Panduan Lengkap Menjadi Guru Kreatif dan Inovatif*. Jakarta. Pustaka Diantara.
- Lestari, Endang Titik. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Lutfiyani, Gesti. (2016). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Puzzle Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas III Sekolah Dasar Negeri Kepek Kulon Progo*. (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta).
- Muslimah, F., & Wika Rinawati, M. P. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Room Service Mata Pelajaran Tata Hidang Di Smk N 1 Sewon. *E-Journal Student PEND. TEKNIK BOGA-SI*, 6(2).
- Nugraha, M. N., Hendrawan, B., Pratiwi, A.C., Permana, R., Saleh, Y. T., Nurfitriani, M., Nurkamilah, M., Trilestari, A., Husen, W. R. (2020). *Pengantar Guruan Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Retnowati. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Guruan Agama Islam Di SMPN 1 Pungur Kabupaten Lampung Tengah*. (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro, Lampung).
- Siska, Yulia. (2016). *Konsep dasar IPS*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Widyaningrum, W., & Raharja, H. F. (2021). The Effect of Storytelling on the Students' Speaking Skill in Subtheme 3, Indonesian Language Competence for Grade V at SDI Al-Washoya Ngoro Jombang. *IJPSE: Indonesian Journal of Primary Science Education*, 1(2), 67-72.

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	3%
2	<a href="http://ejournal.umm.ac.id">ejournal.umm.ac.id</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://repository.iainpurwokerto.ac.id">repository.iainpurwokerto.ac.id</a> Internet Source	1%
5	Firda Halawati. "Pengaruh Model Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Media Terhadap Kesulitan Belajar Siswa", Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 2019 Publication	1%
6	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id">jurnalmahasiswa.unesa.ac.id</a> Internet Source	1%



8

Syahrial Ayub, Wahyudi Wahyudi, Gusti Afifah.  
"STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR  
PEMBELAJARAN 3X2 DENGAN 2X3 JAM PER-  
MINGGU SISWA SMA NEGERI 2 MATARAM",  
ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi  
Pendidikan Fisika, 2020

Publication

&lt;1 %

9

[123dok.com](https://www.123dok.com)

Internet Source

&lt;1 %

10

Yunita Prastica, Muhammad Thamrin Hidayat,  
Syamsul Ghufron, Akhwani Akhwani.  
"Pengaruh Penggunaan Media Video  
Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar pada  
Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah  
Dasar", Jurnal Basicedu, 2021

Publication

&lt;1 %

11

[core.ac.uk](https://www.core.ac.uk)

Internet Source

&lt;1 %

12

[ojs.unm.ac.id](https://ojs.unm.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

13

[library.um.ac.id](https://library.um.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

14

[repository.untirta.ac.id](https://repository.untirta.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

15

[www.floram.org](https://www.floram.org)

Internet Source

&lt;1 %

16	Evi Rizqi Salamah. "Pengaruh Kultur Sosial Sosial terhadap Sistem Pendidikan", Proceedings of The ICECRS, 2018 Publication	<1 %
17	<a href="http://ejournal.poltektedc.ac.id">ejournal.poltektedc.ac.id</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://eprints.umk.ac.id">eprints.umk.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://idoc.pub">idoc.pub</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://jurnal.unimed.ac.id">jurnal.unimed.ac.id</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="http://repository.iainkudus.ac.id">repository.iainkudus.ac.id</a> Internet Source	<1 %
22	<a href="http://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	<1 %
23	Anugrah Agustina, Yuni Sri Rahayu, Yuliani Yuliani. "The Effectiveness of SW (Student Worksheets) Based on STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) to Train Students' Creative Thinking Skills", SEJ (Science Education Journal), 2021 Publication	<1 %
24	Silvia Bella Yolanda, I Ketut Mahardika, Iwan Wicaksono. "PENGUNAAN MEDIA VIDEO SPARKOL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR	<1 %

# KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI SMP", Jurnal Pendidikan Fisika, 2021

Publication

25

[eprints.iain-surakarta.ac.id](http://eprints.iain-surakarta.ac.id)

Internet Source

<1 %

26

[obsesi.or.id](http://obsesi.or.id)

Internet Source

<1 %

27

Firastika Eka Nurhayati, Sigid Edy Purwanto. "Analysis of the Mathematics Learning Motivation of Class XI IPA Students during the Covid-19 Pandemic", Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021

Publication

<1 %

28

Muhammad Erfan, Nurwahidah, Ashar Pajarungi Anar, Mohammad Archi Maulyda. "Identifikasi Level Kognitif pada Soal Ujian Akhir Semester Gasal Kelas IV Sekolah Dasar", Jurnal Kiprah, 2020

Publication

<1 %

29

Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia

Student Paper

<1 %

Exclude quotes  On

Exclude matches  Off

Exclude bibliography  On

# Umi Nur Laila S1 PGSD jurnal.docx

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

**/0**

GENERAL COMMENTS

**Instructor**

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6