

PENGARUH MEDIA APLIKASI *PINNACLE STUDIO* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VII DI MTs DARUDDA'WAH KELEP SEKOTONG KABUPATEN LOMBOK BARAT

¹Juriati dan ²Muh Husein Baysha

¹²Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Pendidikan Mandalika, Jl. Pemuda No 59A, Mataram, Indonesia.

Email Korespondensi: huseinbaysha@undikma.ac.id

Histori Artikel	Abstrak
<p>Diterima: September 2020 Direvisi: Oktober 2020 Dipublikasi: November 2020</p>	<p>Penggunaan media yang tepat akansangat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, penggunaan media yang tidak tepat hanya akan menghambur-hamburkan biaya dan tenaga, terlebih bagi ketercapaian tujuan pembelajaran akan jauh dari apa yang diharapkan. Sebagai salah satu sarana pembelajaran, sekolah harus dapat menyediakan media yang tepat untuk menunjang kegiatan belajar mengajar (KBM) agar tidak jenuh dalam menerima pembelajaran di kelas. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Media Aplikasi <i>Pinnacle Studio</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTs Darudda'wah Kelep Sekotong Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2019/2020. Metode penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu peneliti tidak menggunakan sampel tetapi populasi sebanyak 20 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes sebagai metode pokok sedangkan dokumentasi sebagai metode pelengkap. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik dengan rumus t-tes. Hasil analisis diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 9,895 dan nilai t_{tabel} pada taraf Signifikansi 5% dengan $d.b (N-1) = 20-1 = 19$ lebih besar dari pada nilai t pada tabel ($9,895 > 2,093$), berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berbunyi: adanya Pengaruh Media Aplikasi <i>Pinnacle Studio</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTs Darudda'wah Kelep Sekotong Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2019/2020, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini "signifikan".</p> <p>Kata Kunci: <i>Pinnacle Studio, IPS, Hasil Belajar.</i></p>

Article History	Abstract
<p>Received: September 2020 Revised: October 2020 Published: November 2020</p>	<p>[The Influence Of The Pinnacle Studio Application Media On Student Learning Outcomes In The VII Class Integrated IPS Lesson At MTs Darudda'wah Kelep Sekotong Kabupaten Barat Lombok] <i>The use of the right media will greatly support the success in the learning process. Conversely, the use of inappropriate media will only waste costs and energy, especially for the achievement of learning objectives that will be far from what is expected. As a means of learning, schools must be able to provide the right media to support teaching and learning activities (KBM) so that they are not bored in receiving learning in class. The purpose of this study was to determine the effect of the Pinnacle Studio Application Media on Student Learning Outcomes in Class VII Integrated Social Studies Subjects at MTs Darudda'wah Kelep Sekotong, West Lombok Regency, 2019/2020 Academic Year. This research method is an experimental research, the sampling technique in this study is the researcher does not use a sample but a population of 20 students. The data collection technique in this study used the test method as the main method while documentation as a complementary method. The data analysis technique used statistical analysis with the t-test formula. The results of the analysis obtained the t value of 9.895 and the t table value at the 5% significance level with $db (N-1) = 20-1 = 19$ greater than the t value in the table ($9.895 > 2.093$), meaning that H_0 is rejected and H_a is accepted which reads: the influence of the Pinnacle Studio Application Media on Student Learning Outcomes in Class VII Integrated Social Studies Subjects at MTs Darudda'wah Kelep Sekotong West Lombok Regency</i></p>

Academic Year 2019/2020, so it can be concluded that the results of this study are "significant".

Keywords: *Pinnacle Studio, Social Studies, Learning Outcomes.*

How to Cite this Article?

Juriati & Baysha, M.H. (2020). Pengaruh Media Aplikasi Pinnacle Studio Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTs Darudda'wah Kelep Sekotong Kabupaten Lombok Barat. *Lentera Pendidikan Indonesia* 1(1), 34-49.

PENDAHULUAN

Media merupakan salah satu unsur pembelajaran yang tidak dapat diabaikan manfaatnya dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Variasi bentuk media pembelajaran semakin berkembang dari waktu ke waktu. Mulai dari media visual, audio, audio visual hingga multimedia. Hal tersebut sejalan dengan pemikiran manusia yang kian maju. Di era yang maju pesat seperti sekarang ini, teknologi telah memasuki lapisan-lapisan masyarakat hingga yang paling dasar. Anak-anak usia sekolah dasar telah fasih mengoperasikan komputer, terlebih lagi siswa pada tingkatan sekolah menengah. Para guru pun telah dibekali keahlian mengoperasikan komputer demi menunjang kegiatan pembelajaran. Maka, sangat disayangkan jika masih ada kegiatan pembelajaran yang tidak menarik sehingga siswa cepat bosan.

Untuk mengembangkan potensi siswa diperlukan inovasi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat menarik perhatian siswa. Banyak hal yang bisa dilakukan untuk membuat siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, misalnya menggunakan pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik jika ditunjang dengan media pembelajaran yang memadai serta tepat dalam penggunaannya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam pendidikan di tingkat dasar maupun menengah di Indonesia. IPS di luar negeri lebih dikenal dengan *social studies, social education, social studies education*, dan sebagainya. Wesley (Sapriya, 2009: 9) menyatakan bahwa "*the social studies are the social sciences simplified for pedagogical purpose*". Jadi IPS menurut Wesley lebih mengarah kepada penyederhanaan ilmu-ilmu sosial yang bertujuan pada kemampuan pedagogik.

Trianto (2010: 171) mengemukakan IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang dirumuskan atas dasar kenyataan dan fenomena sosial dan diwujudkan dalam suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial. IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial. Sedangkan

Sapriya (2009: 20) menyampaikan bahwa materi IPS untuk jenjang sekolah tersebut lebih mementingkan dimensi pedagogik maupun psikologis serta karakteristik kemampuan siswa itu sendiri

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan IPS di sekolah merupakan mata pelajaran terpadu atau terintegrasi dari beberapa disiplin ilmu sosial dan humaniora serta fokus pada keterampilan diri siswa agar menjadi warga negara yang baik dan mampu menyelesaikan masalah di lingkungannya.

Dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan peserta didik dapat menerima ilmu yang telah disampaikan oleh pendidik. Identifikasi bahwa peserta didik telah menerima ilmu dan memahaminya dapat dilihat dari hasil belajar. Dalam penyampaian sebuah materi akan lebih baik jika menggunakan sebuah media pembelajaran sebagai perantara yang dikaitkan langsung dengan kehidupan nyata, apalagi hal ini berhubungan dengan ilmu pengetahuan. Tentunya penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan dalam penyampaian sebuah materi oleh para pendidik, dengan harapan agar para peserta didik dapat menerima dan menyerap ilmu yang diberikan oleh pendidik secara maksimal. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, namun media pembelajaran memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk menciptakan situasi pembelajaran yang baik. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling dengan komponen lainnya dalam rangka mewujudkan kondisi belajar yang diinginkan.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah salah satu bagian yang tak terpisahkan. Karena dengan adanya suatu media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Media dalam proses belajar mengajar saat ini merupakan salah satu bagian tak terpisahkan dan menjadi alat bantu bagi guru untuk menunjang proses belajar mengajar mereka, Seperti yang diutarakan

Rayanda Asyar (2012: 8), "Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif". dalam praktiknya sering kali guru tidak dilengkapi dengan media dan bahan ajar yang kurang memadai dan ini menjadi kekurangan dalam proses belajar mengajar yang berlangsung.

Kemudian berdasarkan hasil studi pendahuluan, dokumentasi proses pembelajaran dikelas VII, wawancara dengan guru disimpulkan bahwa peserta didik kelas VII mengalami kesulitan belajar pada mata pelajaran IPS tentang perkembangan masyarakat kebudayaan dan pemerintahan pada masa islam di Indonesia. Sehingga dibutuhkan sebuah media yang mampu membantu peserta didik dalam proses belajar. Salah satu media yang efektif, efisien, dan mengutamakan kemandirian adalah media berbasis *media audio visual* berupa video rekreatif. Media yg digunakan ini menggunakan aplikasi komputer *pinnacle studio 15*.

Menurut Muzaki (2012: 1) adalah *pinnacle studio 15* program aplikasi komputer yang digunakan untuk keperluan mengedit serta memperbaiki hasil rekaman dan juga *photo*". Meskipun dikhususkan untuk melakukan pengeditan *video* namun sebenarnya juga mempunyai kemampuan yang handal untuk mengolah suara (*sound editing*), mengolah teks dan juga mengolah *image*. Karena itulah aplikasi ini lebih cocok dalam mengembangkan pembelajaran dalam bentuk *video* sehingga peneliti menggunakan aplikasi ini. Sebenarnya aplikasi *pinnacle studio 15* banyak *versi* namun pada *versi 15* ini memiliki keunggulan khusus dari versi lainnya yang memiliki dukungan *AVCHD*, *Intel Media integrasi SDK*, ditambah menambahkan konten baru seperti efek yang lebih, lebih transisi dari *Hollywood FX* dan lebih berbagai menu. Fitur lain yang ditambahkan adalah reintegrasi *Studio 15* tentang trek cepat *SmartSound*. Pembelajaran dengan menggunakan media program *pinnacle studio 15* dengan materi proses masuk dan berkembangnya agama islam dan saluran islamisasi di Indonesia ini sepengetahuan peneliti belum ada dalam penelitian.

Media Pembelajaran

Pengertian Media Pembelajaran

Munculnya istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Sadiman (2010:32), "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa".

Sedangkan menurut Arsyad (2013:171), "media adalah berbagai macam kombinasi grafik, suara, teks, video, dan animasi".

Pengertian lain juga diungkapkan oleh Schramm (dalam Putri, 2011: 20) "media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran".

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala hal untuk menyalurkan informasi dalam konten pembelajaran agar terjalin sebuah komunikasi untuk merangsang minat belajar siswa untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran dan sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif.

Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, motivasi dan stimulus kegiatan belajar mengajar. Media berfungsi untuk instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa.

Fungsi-fungsi media pembelajaran menurut Azhar arsyad dalam bukunya mengemukakan ada enam fungsi dari media pembelajaran tersebut, adalah sebagai berikut : 1) Fungsi atensi, yaitu media dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan dalam materi pelajaran. 2) Fungsi afektif, yaitu fungsi media dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung. 3) Fungsi kognitif, media dapat mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. 4) Fungsi kompensatoris, yaitu media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian konteks untuk memahami teks, membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. 5) fungsi psikomotoris, fungsi ini diberikan dengan maksud untuk menggerakkan siswa melakukan suatu kegiatan, terutama yang berkenaan dengan hafalan-hafalan. 6) fungsi evaluasi, fungsi evaluasi dimaksudkan agar segala kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan dapat dilakukan penilaian kemampuan siswa dalam, merespon pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajarmengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa. Menurut Arsyad (2011: 26) mengemukakan fungsi media pembelajarandiantaranya:

Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. 2) Meningkatkan motivasi dan efisiensi penyampaian informasi. 3) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi. 4) Menambah variasi penyajian materi. 5) Pemilihan media yang tepat akan menimbulkan semangat, gairah, danmencegah kebosanan siswa untuk belajar. 6) Kemudahan materi untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah dilupakan siswa. 7) Memberikan pengalaman yang lebih kongkrit bagi hal yang mungkinabstrak. 8) Meningkatkan keingintahuan (curiosity) siswa. 9) Memberikan stimulus dan mendorong respon siswa.

Penggunaan media dalam pembelajaran memang sangat di sarankan, tetapi dalam penggunaannya tidak semua media baik. Ada hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media, antara lain tujuan pembelajaran, sasaran didik, karakteristik media yang bersangkutan, waktu, biaya, ketersediaan sarana, konteks penggunaan, dan mutu teknis. Penggunaan media yang tepat akansangat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, penggunaan media yang tidak tepat hanya akan menghambur-hamburkan biaya dan tenaga, terlebih bagi ketercapaian tujuan pembelajaran akan jauh dari apa yang diharapkan. Sebagai salah satu sarana pembelajaran, sekolah harus dapat menyediakan media yang tepat untuk menunjang kegiatan belajar mengajar (KBM) agar tidak jenuh dalam menerima pembelajaran di kelas.

Manfaat Media Pembelajaran

Peran media pembelajaran sangatlah penting terutama bagi siswa, minat dan motivasi belajar siswa dapat ditumbuhkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Proses belajar yang membosankan didalam kelas juga dapat dihilangkan dengan menggunakan media yang menyenangkan bagi siswa.

Manfaat media yang terpenting adalah sebagai saluran untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran secara verbalistis (ceramah) serta merangsang perhatian dan mengaktifkan siswa. Penyampaian materi secara verbalistis dapat membuat siswa cepat bosan, hal ini dikarenakan guru dalam menyampaikan setiap topic secara monoton. Selain itu membuat siswa cenderung pasif, interaksi guru dan siswa hanya dilakukan satu arah.

Media pembelajaran akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi guru dan siswa jika media pembelajaran ini dipilih, dikembangkan serta digunakan secara tepat dan baik.

Secara umum media pembelajaran bermanfaat untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik. Perhatian siswa lebih terpusat sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

Media pembelajaran ini dapat memperjelas isi materi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pendapat ini juga didukung oleh pernyataan dari Musfiqon (2012:187), "bahwa media yang dikembangkan dapat menyajikan animasi didalamnya, sehingga media akan lebih menarik dan membuat materi yang abstrak dapat divisualisasikan". Sedangkan menurut Arsyad (2013: 26), "yang mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar".

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam membantu dan bermanfaat dalam proses pembelajaran, yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan yang akan disampaikan, mengatasi keterbatasan dalam penyampaian pesan, pembelajaran menjadi menarik, dan lebih interaktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, menurut Bretz (dalam Widyastuti dan Nurhidayati, 2010:17-18). Mengklasifikasikan media kedalam tujuh kelompok yaitu; 1) Media audio, seperti: siaran berita bahasa jawa dalam radio, *tape recorder* beserta pita audio berbahasa jawa. 2) Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri. 3) Media visual diam, seperti: foto, slide, gambar. 4) Media visual gerak, seperti: film bisu, *move maker* tanpa suara, video tanpa suara. 5) Media audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara. 6) Media audio visual diam, seperti: film rangkaian suara, slide rangkaian suara. 7) Media audio visual gerak, seperti: film documenter.

Henich (dalam Widyastuti dan Nurhidayati, 2010: 19) mengklasifikasikan media secara lebih sederhana, yaitu; 1) media yang tidak diproyeksikan. 2) media yang diproyeksikan. 3) media audio. 4) media video. 5) media berbasis computer. 6) *multimedia* kit.

Berdasarkan beberapa pandangan di atas mengenai jenis-jenis media pengajaran maka dapat disimpulkan bahwa media dapat dikategorikan menjadi media pembelajaran visual, media pembelajaran visual audio, dan media pembelajaran multimedia.

Pinnacle Studio

Pinnacle System didirikan pada tahun 1986 di Mountain View, California, oleh Ajay Chopra, Mirek Jiricka, dan Randy Moore. Dengan aset tidak kurang dari \$340 juta, pada bulan November 1994 *Pinnacle* mulai menawarkan saham di bursa saham NASDAQ dengan simbol "PCLE". Hal yang sama kembali dilakukan pada Juli 1995 dan November 1997. Pada tanggal 14 Mei 1999 dan 2 Maret 2000, *Pinnacle System* melakukan pembagian saham. Seluruh produk dijual melalui *reseller*, distributor, *direct sales* dan *OEM*, dengan jumlah karyawan tidak kurang 700 orang di seluruh dunia, saat itu kantor pusat masih berada di Mountain, California, bagian riset dan pengembangan (*Research and development*) berada di California, Florida, New Jersey, New York, Massachusetts, Utah, dan Jerman. Sedangkan kantor pemasaran berada di Prancis, Jerman, Swedia, Belanda, Inggris, Jepang, China, Singapura dan Taiwan.

Pinnacle Studio merupakan program *editing video* awalnya dikembangkan oleh *Pinnacle System* sebagai mitra tingkat konsumen untuk mantan *software* profesional tingkat *Pinnacle* ini, diakuisisi oleh *Avid* dan kemudian oleh *Corel* pada bulan Juli 2012. *Pinnacle Studio* memungkinkan pengguna untuk penulis konten *video* di *Video CD*, *DVD-Video*, *AVCHD* atau format *Blu-ray*, tambahkan menu pelengkap dan membakar ke *disk*. Beberapa versi dalam *Pinnacle*, diantaranya sejak versi 9, studio telah dijual dalam beberapa edisi: *Studio* atau *HD* dan *Studio Plus* dan *Ultimate*. Ada beberapa fungsi tambahan dalam edisi *Plus* dan *Ultimate*, terutama jalur *video* kedua.

Pinnacle studio merupakan salah satu brand image yang cukup terkenal dalam dunia digital video. Baik untuk kalangan pemula maupun profesional broadcast. *Pinnacle studio* menyediakan solusi multimedia yang berkualitas untuk segmen bisnis maupun segmen pemula. Baik hardware maupun software mulai dari pengolahan photo, video, MP3 Audio, hingga manajemen data. Selain itu *Pinnacle studio* juga memiliki solusi *video editing*

untuk profesional videographer, educator dan advance prosumer. Untuk segmen broadcast dan professional. *Pinnacle studio* memiliki serangkaian produk dan teknologi real-time digital effect, stil image management, storage dan *real-time video character generation*. Khusus untuk segmen ini *Pinnacle studio* juga memiliki produk video server paling lengkap, mulai dari spot dan program *playback* hingga *live even and news*, mulai dari *standard definition* dan *high definition* hingga *network browse* dan *web streaming delivery*. *Pinnacle studio* merupakan salah satu ikon utama dalam video editing Profesional. Khusus *realtime3D effect*, baik untuk linier maupun non linier editing environment. Salah satu produk yang cukup dikenal adalah *Pinnacel Studio*.

“Program *Pinnacle studio* merupakan sebuah *software* yang mampu menjalankan sebuah produk dengan mudah dan menarik serta merupakan sebuah *software editing video* rumahan terbaik yang memiliki beberapa aplikasi menarik dalam proses pengeditan didalam program pengeditan gambar, video, maupun film yang bertujuan agar proses pengeditan dapat berjalan sesuai dengan keinginan dan hasilnya dapat ditonton secara menarik”. (Pitt, Ben 2013 : 36).

Sedangkan menurut Ajay Chopra (2012: 4) “*Pinnacle Studio*” adalah non-linear *video editing software* aplikasi yang diproduksi oleh Sistem *pinnacle*, sebuah divisi dari *Avid Technology* yang merupakan konsumen tingkat banding ke puncak dari mantan profesional tingkat perangkat lunak, *Liquid Edition* (sekarang *Avid Liquid*), *VOB Computersysteme’s Instant CD / DVD. Studio* memungkinkan pengguna untuk penulis konten *video*, membuat *VCD / DVD* dengan menu dan membakar mereka tanpa perlu *software* tambahan.

Kemudian Muzaki (2012: 1) mengemukakan bahwa “*Pinnacle Studio* adalah program aplikasi komputer yang digunakan untuk keperluan mengedit serta memperbaiki hasil rekaman dan juga photo”. Meskipun dikhususkan untuk melakukan pengeditan *video* namun sebenarnya juga mempunyai kemampuan yang handal untuk mengolah suara (*sound editing*), mengolah teks dan juga mengolah *image*.

Dari beberapa pendapat ahli mengenai aplikasi *Pinnacle studio*, peneliti menyimpulkan bahwa *Pinnacle studio* adalah program aplikasi yang sangat handal dalam menunjang pembuatan hasil video, foto serta suara selain itu memiliki fasilitas yang lengkap kemudian aplikasi ini sangat mudah bagi pemula. Sehingga aplikasi ini sangat cocok untuk digunakan dalam penelitian ini dalam materi Perkembangan Masyarakat Kebudayaan Dan Pemerintahan Pada Masa Islam Di Indonesia agar tujuan dari pembelajaran itu sendiri tercapai dengan baik.

Kelebihan pinnacle studio
Adapun kelebihan dari aplikasi *Pinnacle Studio* antara lain; 1) *pinnacle Studio* lebih efisien dan hemat waktu karena kita mudah untuk membuatnya; 2) adanya system *Drag and Drop* membuat pemindahan data menjadi lebih mudah dan mempermudah dalam mengedit rekaman; 3) tersedia efek transisi video untuk memperindah pergantian frame pada video; 4) dapat menambah background music sesuai dengan yang diinginkan bukan hanya music dapat juga berupa rekaman suara kita sendiri bahkan bisa ditambahkan dengan gambar kita sendiri; 5) dengan adanya fitur video dapat lebih mudah untuk mempelajari suatu aplikasi dengan melihat video, membuat video tutorial penggunaan suatu aplikasi atau pembuatan efek video; 6) mempermudah kita untuk membuat materi, fleksibel, menarik dan praktis.

Kekurangan Pinnacle Studio

Adapun kekurangan dari aplikasi *Pinnacle Studio* antara lain; 1) *software* ini sangat sulit dipahami apalagi bagi pemula terutama mengenai perpindahan frame; 2) spesifikasi PC yang harus lumayan besar karena *software pinnacle* ini membutuhkan memori yang lumayan banyak; 3) apabila ada pengembangan *software* pasti ada penambahan icon-icon baru yang lebih baik dan kita harus mendownloadnya dan memakan memori yang agak banyak.

Hasil Belajar

Pengertian Hasil Belajar

Secara umum pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor bukan hanya salah satu aspek potensi saja yang disebabkan oleh pengalaman.

Definisi hasil belajar lainnya bisa juga diartikan sebagai sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan, kecakapan dasar dan perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut.

Menurut Bloom dalam Supriono (2009:6-7), "Definisi hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan evaluation (menilai). Domain afektif adalah receiving (sikap menerima), responding (memberikan respons), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi initiatory, pre-routine, dan routinized. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual".

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 3), "Definisi hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar".

Menurut Susanto (2013: 5), "Pengertian hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor".

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal). Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar. Faktor internal siswa, antara lain; a) faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran; b) faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki. Faktor eksternal siswa, antara lain; a) faktor lingkungan siswa – Faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya, b) faktor instrumental – yang termaksud faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajarannya.

Manfaat Hasil Belajar

Arikunto (2009:6-8), "Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik". Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program

dan kegiatan-kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam pembelajaran tersebut memberi manfaat bagi siswa, orang tua, dan sekolah.

METODE

Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan keseluruhan proses pemikiran dan penentuan matang tentang hal-hal yang akan dilakukan merupakan landasan berpijak, serta dapat pula dijadikan dasar penilaian baik oleh peneliti itu sendiri maupun orang lain terhadap kegiatan penelitian S. Margono, (2014: 100).

Sedangkan Suharsimi (2010: 103) menjelaskan bahwa: "Rancangan pada dasarnya merupakan keseluruhan proses pemikiran tentang hal-hal yang dilakukan, serta dapat dijadikan dasar penelitian, baik oleh peneliti itu sendiri maupun orang lain, dan bertujuan untuk memberikan pertanggungjawaban terhadap semua langkah yang diambil". Dengan demikian, rancangan penelitian bertujuan untuk memberi pertanggungjawaban terhadap semua langkah yang akan diambil sekaligus sebagai landasan utama peneliti dalam melakukan penelitian.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu (*Quasi Exsperiment*). Jenis metode eksperimen semu (*Quasi Exsperiment*) yang digunakan adalah jenis metode *one group pretest-postest*.

Pada desain *pre-test* atau sebelum diberi perlakuan, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Desain dapat digambarkan seperti berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 1. Rancangan Penelitian

Keterangan:

O_1 = nilai perencanaan penelitian atau *pre-test* (sebelum diberikan perlakuan)

O_2 = nilai perencanaan penelitian atau *post-test* (setelah diberikan perlakuan)

X = perlakuan

Sumber: Sugiyono (2015:111)

Pada desain ini, tes dilakukan sebanyak dua kali yakni sebelum dan sesudah diberikan perlakuan eksperimen. Tes yang dilakukan sebelum diberikan eksperimen disebut tes awal. Tes awal diberikan kepada kelas eksperimen (O_1), setelah itu diberikan tes akhir (O_2) tujuan dilakukannya tes akhir adalah untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik. Desain ini dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

Populasi Dan Sampel

"Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: Obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya" (Sugiyono, 2010: 117). Populasi adalah keseluruhan individu atau subjek yang ingin diselidiki atau yang diteliti. Sehubungan dengan penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas VII MTs Darudda'wah Kelep tahun pelajaran 2019/2020.

Tabel 1. Data jumlah populasi penelitian MTs Darudda'wah Kelep

No	Kelas			Jumlah
		L	P	
1.	VII	5	15	20

"Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut" (Sugiyono, 2014: 118). "Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti". Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan sampel adalah bagian populasi yang hendak diteliti dan mewakili karakteristik populasi. Apabila populasi penelitian berjumlah

kurang dari 100 maka sampel yang diambil adalah semuanya, namun apabila populasi penelitian berjumlah lebih dari 100 maka sampel dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih. Arikunto (2010:134-185)

Tabel 2. Data Jumlah populasi penelitian MTs Darudda'wah Kelep

No	Kelas	L	P	Jumlah
1.	VII	5	15	20

Dari tabel diatas, maka jumlah populasi siswa kelas VII MTs Darudda'wah Kelep tahun pelajaran 2019/2020 yaitu 20 siswa. Karena jumlahnya kurang dari 100 maka diambil semuanya, jadi penelitian ini merupakan penelitian populasi. Maka peneliti akan melakukan penelitian studi populasi.

Instrumen Penelitian

Sugiyono (2014: 92), menyatakan bahwa "Instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati". Dengan demikian, penggunaan instrumen penelitian yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah, fenomena alam maupun sosial.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Pada penelitian ini digunakan tes soal prestasi untuk mengungkap data prestasi belajar siswa. Tes hasil belajar yang digunakan peneliti adalah tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban yaitu a, b, c, dan d. Dari empat alternatif jawaban itu hanya ada satu jawaban yang benar. Skor dari tes ini digunakan sebagai ukuran kemampuan siswa. Tes prestasi belajar dilakukan satu kali. Adapun tes prestasi belajar IPS Terpadu terdiri dari 20 soal, bentuk tes pilihan ganda dengan 4 option dengan 1 jawaban yang benar dan 3 pengecoh. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa serta prestasi atau pencapaian belajar siswa. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data tentang tingkat hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII MTs Darudda'wah Kelep Sekotong Tahun Pelajaran 2019/2020.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memecahkan masalah dalam penelitian diperlukan data yang relevan dengan permasalahannya, sedangkan untuk mendapatkan data tersebut perlu digunakan teknik pengumpulan data sehingga diperoleh data yang benar-benar valid dan dapat dipercaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Metode Tes

"Tes digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti" (Suharsini, 2010: 266). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik tes (*pre-test*) untuk mengukur kemampuan awal dan hasil belajar siswa setelah mendapat perlakuan (*post-test*). Sugiyono (2014: 139) "Tes yang diberikan kepada siswa berbentuk tes objektif dalam bentuk tes pilihan ganda (*multiple choice test*) yaitu terdiri atas suatu keterangan atau pemberitahuan tentang suatu pengertian yang belum lengkap. Dan untuk melengkapinya harus memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan, dalam penelitian ini menggunakan empat *option* yaitu a, b, c, dan d. Adapun skala yang digunakan untuk menentukan bobot butir soal dalam penelitian ini adalah skala *Guattman* dengan perumpamaan untuk jawaban benar diberi nilai 1 (satu) dan apabila salah diberi nilai 0.

Studi Dokumen

Dokumentasi menurut Sugiyono (2015: 329), "adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian". Dokumentasi dilakukan dengan cara pengambilan data yang sudah ada, seperti: data siswa kelas VII MTs Darudda'wah Kelep dan nilai-nilai tes siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu sebelum dan sesudah menggunakan media *Pinnacle Studio*, kalender akademik, daftar hadir, kumpulan tentang keadaan siswa seperti buku induk, dan foto-foto kegiatan.

Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2013:206) mendefinisikan analisis data sebagai berikut: "Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden,

mentabulasi data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan”.

Penelitian ini data yang akan diperoleh adalah data tentang Pengaruh Media Aplikasi *Pinnacle Studio* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTs Darudda'wah Kelep, Sekotong, Lombok Barat Tahun Pelajaran 2019/2020.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data statistik dengan rumus *t-test* sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2_d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

t = Nilai t yang dihitung

Md = Mean dari perbedaan deviasi (d) antara *pretest* dan *posttest*

x^2 = Deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Jumlah sampel penelitian

Sumber Suharsimi (2014: 125)

Adapun langkah-langkah analisis data sebagai berikut:

1. Merumuskan hipotesis nihil (H_0)
2. Membuat tabel kerja
3. Memasukkan data ke dalam rumus t-test
4. Menguji nilai t
5. Menarik kesimpulan analisis

PEMBAHASAN

Proses pembelajaran yang diadakan di MTs Darudda'wah Kelep Sekotong Kabupaten Lombok barat masih berjalan satu arah. Dimana, guru terus menyampaikan materi pelajaran, sedangkan siswa lebih cenderung menerima apa saja yang disampaikan oleh guru, diam, dan pasif dalam menyampaikan pendapat atau pertanyaan. Hal ini, dikarenakan oleh guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yakni ceramah dan pemberian tugas. Sehingga, hasil belajar siswa juga kurang maksimal. Atas dasar itu, maka dalam penelitian ini menawarkan alternatif yaitu menerapkan media aplikasi *pinnacle studio* berbentuk video pembelajaran. Dimana, dalam penerapan media aplikasi *pinnacle studio* berbentuk video pembelajaran ini pola interaksi siswa dapat dipengaruhi, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa yang akan berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII di MTs Darudda'wah Kelep Sekotong.

Penentuan suatu media pembelajaran yang akan digunakan sangat penting, karena suatu media pembelajaran akan ikut menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Apabila media pembelajaran yang digunakan tepat, maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sangat penting bagi seorang guru untuk mengetahui atau mempertimbangkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Karena penggunaan suatu media pembelajaran akan dikatakan berhasil atau efektif apabila dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang ada pada bab I, maka peneliti melakukan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Media Aplikasi *Pinnacle Studio* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTs Darudda'wah Kelep Sekotong Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan penelitian *one group pre-test – post-test design*. Pada awal pertemuan, hari Rabu 21 Agustus 2019 siswa diberikan *pre-test* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi yang akan diajarkan. Pertemuan selanjutnya, hari Jumat 24 Agustus 2019 dilakukan suatu perlakuan

dengan memberikan materi menggunakan media aplikasi *Pinnacle Studio* berbentuk video Pembelajaran selama tiga jam pelajaran. Setelah perlakuan dilakukan, pertemuan selanjutnya, hari Rabu 28 Agustus 2019 siswa diberikan *post-test* untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi yang sudah diajarkan dengan media aplikasi *Pinnacle Studio* berbentuk video pembelajaran, dan untuk mengetahui seberapa efektif media aplikasi *Pinnacle Studio* berbentuk video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII di MTs Darudda'wah Kelep Sekotong. Selain itu, peneliti juga menggunakan metode dokumentasi untuk mendukung hasil penelitian.

Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa ini terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal yang berasal dari diri siswa sendiri dan faktor eksternal yang berasal dari luar siswa itu sendiri. Adapun hasil nilai *pre-test* siswa yang sangat rendah yaitu nilai 2 dan 4 tetapi nilai *post-test*nya sangat tinggi dikarenakan siswa tersebut betul-betul mengikuti kegiatan proses belajar mengajar menggunakan media aplikasi *pinnacle studio* didalam kelas. Namun permasalahannya pada tes pertama sebelum perlakuan siswa yang nilainya masih dibawah standaryaitu 2 dan 4 jauh berbeda dengan nilai siswa-siswi yang lain, setelah perlakuan atau *post-test* nilai siswa yang di bawah standard tersebut menjadi lebih meningkat nilai yang didapaknya yaitu 18 dan 15 dibandingkan siswa yang lain lebih besar nilainya pada saat sebelum perlakuan atau *pre-test*, berarti pada tahap penilaian peneliti tidak bisa langsung mengambil nilai pada tahap awal sebelum perlakuan atau *pre-test* akan tetapi peneliti harus melihat perkembangan siswa pada saat memberikan perlakuan. Karena sebelum diberi perlakuan siswa masih belum terlalu memahami isi soal yang diberikan peneliti, namun setelah diberi perlakuan siswa akan lebih memahami materi yang diberikan dengan menggunakan media aplikasi *pinnacle studio* berbentuk video pembelajaran dan siswa pun mengejarkan soal *post-test* lebih mudah. Karena siswa tersebut sangat antusias mengikuti kegiatan belajar menggunakan media aplikasi *pre-test*, Sehingga diantara siswa yang lain kemungkinan besar akan mengikuti perkembangan siswa yang memiliki nilai yang lebih tinggi dari yang didapatkan untuk dapat meningkatkan hasil belajar. Disamping itu juga ketika siswa mengalami peningkatan dalam proses belajarnya dalam kelas sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa aplikasi *Pinnacle Studio* yang digunakan dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Walaupun ada juga beberapa siswa yang masih kurang sedikit sekali peningkatan nilai yang didapatkan pada saat sebelum perlakuan atau *pre-test* maupun sesudah perlakuan atau *post-test*, yaitu beberapa siswa mendapat nilai 8,6 dan 7, sebelum perlakuan dan mendapat nilai 10, 8 dan 10 setelah perlakuan atau *post-test*, berarti peneliti bisa melihat dari nilai yang sudah dicapai oleh beberapa siswa tersebut ternyata hanya sedikit perbedaan nilai dari *pre-test* dan *post-test* hasil belajar siswa tersebut. Karena mungkin siswa tersebut kurang memperhatikan dan merasa bosan pada saat peneliti menerapkan media aplikasi *pinnacle studio* berbentuk video pembelajaran tersebut.

Adapun hasil *pre-test* dan *post-test* dari tabel kerja sebanyak 20 siswa yang sering muncul nilai yang sama, ada 8 siswa mendapatkan nilai 4 hasil *pre-test* sedangkan hasil *post-test* ada 4 siswa mendapatkan nilai 13. Perbandingan dari hasil *pre-test* *post-test*, hasil *post-test* lebih besar dari hasil *pre-test* karena siswa sudah diberikan perlakuan dan siswa mampu memahami materi yang disampaikan sehingga hasil yang dicapainya sudah mencapai KKM.

Berdasarkan penelitian, terdapat perbedaan atau peningkatan antara hasil *pre-test* dengan *post-test* siswa setelah melakukan proses pengumpulan data. Hal ini dapat dilihat dari data hasil rekapitulasi skor *pre-test* dan *post-test* siswa yang menunjukkan peningkatan antara hasil skor *pre-test* dengan hasil skor *post-test*. Dimana hasil skor *post-test* lebih tinggi dari hasil skor *pre-test* ($272 > 106$). Hal ini disebabkan karena setelah memberikan *pre-test* guru memberikan perlakuan dengan menggunakan media aplikasi *Pinnacle Studio* berbentuk video pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa sebelum selanjutnya memberikan *post-test* pada siswa.

Setelah peneliti selesai melaksanakan proses pengumpulan data tentang Pengaruh Media Aplikasi *Pinnacle Studio* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTs Darudda'wah Kelep Sekotong Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2019/2020, peneliti selanjutnya merumuskan hipotesis nihil (H_0) untuk keperluan analisis data. Maka hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi "Pengaruh Media Aplikasi *Pinnacle*

Studio Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTs Darudda'wah Kelep Sekotong Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2019/2020” diubah menjadi hipotesis nihil (H_0) sehingga berbunyi “ Tidak ada Pengaruh Media Aplikasi *Pinnacle Studio Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTs Darudda'wah Kelep Sekotong Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2019/2020* ” Setelah merumuskan hipotesis nihil (H_0), data hasil penemuan penelitian tersebut kemudian dimasukkan ke dalam tabel kerja untuk melakukan pengujian hipotesis. Dan setelah menyusun tabel kerja, dapat diketahui jumlah nilai *pre-test* (ΣX_1) sebesar 106, jumlah nilai *post-test* (ΣX_2) sebesar 272, jumlah deviasi antara *pre-test* dengan *post-test* (Σd) sebesar 166, mean dari deviasi antara *pre-test* dengan *post-test* (Md) sebesar $\frac{166}{20} = 8.3$, jumlah kuadrat deviasi (Σx^2d) sebesar 267.95, dan nilai $N(N-1)$ sebesar 380. Setelah semua nilai tersebut diketahui, selanjutnya dimasukkan ke dalam rumus *t-test* untuk diolah dan mendapatkan kesimpulan.

Setelah menyusun tabel kerja sesuai dengan hasil rekapitulasi skor *pre-test* dan *post-test* siswa dalam penelitian, data yang didapatkan dari tabel kerja tersebut kemudian dimasukkan ke dalam rumus *t-test* untuk mengetahui hasil analisis data. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan rumus *t-test*, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 9.895 dengan $(db) = (20-1) = 19$. Pada taraf signifikansi 5% dengan $(db) = 19$, maka besarnya angka batas penolakan hipotesis nihil (H_0) pada nilai t_{tabel} adalah 2.093. Dengan demikian, nilai t_{hitung} yang diperoleh dalam penelitian ini berada di atas angka batas penolakan yaitu 9.895. Dengan kata lain, setelah nilai t_{hitung} tersebut dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $db = N-1 = 20-1 = 19$ sebesar 2.093, maka dapat disimpulkan penemuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa, t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($9.895 > 2.093$). Sehingga berdasarkan penemuan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dikatakan signifikan.

Berdasarkan data hasil penemuan dalam penelitian, yang kemudian dimasukkan ke dalam tabel kerja serta dianalisis dengan cara memasukkannya ke dalam rumus *t-test*, yang kemudian mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%, dan dibandingkan dengan teori-teori di atas, maka penelitian ini dapat dikatakan signifikan. Hal ini dibuktikan dengan data tabel kerja yang menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih besar dari nilai *pre-test* ($463 > 316$). Dan hasil analisis data yang menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 9.895, dan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $db = N-1 = 20-1 = 19$ sebesar 2.093. Penemuan ini menunjukkan bahwa, t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($9.895 > 2.093$). Maka hipotesis nihil (H_0) yang berbunyi “Tidak ada Pengaruh Media Aplikasi *Pinnacle Studio Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTs Darudda'wah Kelep Sekotong Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2019/2020* ” Ditolak, dan sebaliknya hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan yakni “Ada Pengaruh Media Aplikasi *Pinnacle Studio Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTs Darudda'wah Kelep Sekotong Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2019/2020* ” Diterima.

Manfaat yang didapat setelah melakukan penelitian ini adalah, secara teoritis guru, peneliti dan siswa mengetahui bagaimana penerapan media *Pinnacle Studio* berbentuk video pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, dan mengetahui seberapa efektif media *Pinnacle Studio* berbentuk video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan secara praktis siswa dapat lebih termotivasi dan lebih aktif dalam belajar sehingga pemahaman siswa lebih mendalam tentang suatu materi pelajaran yang diajarkan dan kemudian meningkatkan hasil belajar setelah menerapkan media *Pinnacle Studio* berbentuk video pembelajaran, guru mengetahui dan mampu menerapkan media *Pinnacle Studio* berbentuk video pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien dengan hasil belajar siswa yang maksimal, dan peneliti mampu menerapkan media *Pinnacle Studio* berbentuk video pembelajaran sebagai bekal ketika mengajar.

Penelitian yang dilakukan Media Aplikasi *Pinnacle Studio Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTs Darudda'wah Kelep Sekotong Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2019/2020*. ini melibatkan seluruh siswa kelas VII dengan jumlah 20 orang siswa sebagai populasi, yang kemudian seluruh siswa tersebut dijadikan

sebagai sampel. Hal ini dikarenakan jumlah populasi yang relatif sedikit yaitu kurang dari 100 orang siswa. Sehingga dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik studi populasi.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti benar-benar mengikuti langkah-langkah penerapan media *Pinnacle Studio* berbentuk video pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Dalam penelitian ini, terlebih dahulu peneliti memberikan tes awal berupa tes pilihan ganda berjumlah 20 soal dengan empat pilihan jawaban yaitu a, b, c, dan d. Setelah itu, peneliti menerapkan media *Pinnacle Studio* berbentuk video pembelajaran yaitu dengan memperlihatkan atau menontokan video pembelajaran tersebut kepada siswa-siswi untuk menyimak materi pembahasan. Setelah peneliti selesai memberikan perlakuan menggunakan media aplikasi *Pinnacle studio* berbentuk video pembelajaran, peneliti memberikan tes akhir atau *post-test* berupa tes pilihan ganda berjumlah 20 soal dengan empat pilihan jawaban yakni a, b, c, dan d. Selain itu, peneliti juga menggunakan metode dokumentasi dengan jenis data berupa data siswa, RPP, hasil *pre-test*, hasil *post-test*, tabel taraf signifikansi, tabel kerja hasil *pre-test* dan *post-test*, dan hasil analisis data penelitian.

Dalam penelitian ini ditemukan berbagai macam karakter siswa, sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media aplikasi *Pinnacle studio* berbentuk video pembelajaran ini peneliti mendapatkan beberapa kondisi yang menguntungkan dan juga beberapa hambatan. Salah satu keuntungan yang didapatkan adalah sebagian besar siswa sangat bekerja sama dan antusias terhadap proses penelitian yang dilakukan. Sehingga sebagian besar siswa mengikuti pelaksanaan pembelajaran menggunakan media aplikasi *Pinnacle studio* berbentuk video pembelajaran ini dengan aktif dan benar-benar mengikuti langkah-langkah penerapan media aplikasi *Pinnacle studio* berbentuk video pembelajaran sesuai dengan arahan peneliti. Sedangkan hambatan yang didapatkan adalah sebagian kecil siswa kurang berpartisipasi dan terlihat bosan. Hal ini disebabkan karena sebagian kecil siswa tersebut kurang terbiasa melakukan pembelajaran kooperatif khususnya yang menggunakan media aplikasi *Pinnacle studio* berbentuk video pembelajaran. Sehingga terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya. Namun hal ini biasa terjadi karena dalam penerapan suatu media pembelajaran, terdapat kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya.

Berdasarkan penemuan dalam penelitian, dapat dinyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media aplikasi *Pinnacle studio* berbentuk video pembelajaran lebih efektif terhadap hasil belajar siswa dari pada pembelajaran yang menggunakan metode konvensional dan tradisional. Hal ini sejalan dengan pendapat Schramm (dalam Putri, 2011: 20) "media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran".

Dengan menggunakan media aplikasi *Pinnacle studio* berbentuk video pembelajaran, secara tidak langsung siswa dilatih untuk lebih produktif dalam pembelajaran. Siswa dilatih untuk berbagi informasi, mendengarkan dengan cermat, melontarkan pertanyaan, merangkum ide-ide, dan berbicara dengan penuh perhitungan sehingga siswa dapat lebih produktif dalam pembelajaran. Media ini lebih memperhatikan kemampuan dan individual, meskipun tetap menggunakan pola kooperatif. Salah satu tujuan yang hendak dicapai dari pembelajaran media aplikasi *Pinnacle studio* berbentuk video pembelajaran adalah hasil belajar akademik struktural yang akan meningkatkan hasil belajar siswa dalam tugas-tugas akademik, serta manfaat media aplikasi *Pinnacle studio* berbentuk video pembelajaran adalah pemahaman siswa yang akan lebih mendalam dan hasil belajar siswa yang lebih tinggi. Keunggulan dari media aplikasi *Pinnacle studio* berbentuk video pembelajaran adalah mempermudah guru dalam membuat materi yang fleksibel, menarik dan praktis supaya siswa lebih termotivasi untuk belajar agar dapat memberikan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan interaksi siswa secara aktif dan melibatkan segenap kemampuan yang dimiliki siswa, meningkatkan hasil belajar dan siswa juga menjadi belajar lebih mandiri.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes. Pengumpulan data menggunakan metode tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum memberikan perlakuan (*pre-test*) dan sesudah memberikan perlakuan (*post-test*). Hal ini dilakukan untuk mengetahui

sejauh mana perubahan pemahaman siswa sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran dengan media aplikasi *Pinnacle studio* berbentuk video pembelajaran. Selain itu, pengumpulan data dalam penelitian ini juga dilakukan dengan menggunakan metode dokumentasi sebagai pendukung metode tes.

Setelah proses pengumpulan data selesai, dilanjutkan dengan proses analisis data. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data statistik dengan rumus *t-test*. Dan adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data statistik menggunakan rumus *t-test* ini yaitu: merumuskan hipotesis nihil (H_0), membuat tabel kerja, merumuskan data dalam rumus *t-test*, menguji signifikan, dan terakhir menarik kesimpulan. Dan berdasarkan analisis data yang dilakukan, ternyata ada perbedaan atau peningkatan antara hasil *pre-test* dengan *post-test*.

Perubahan hasil belajar siswa pada saat melakukan *pre-test* dan *post-test* dapat terjadi karena pada saat peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan media aplikasi *Pinnacle studio* berbentuk video pembelajaran, kemudian peneliti menayangkan video pembelajaran dengan menggunakan LCD didalam kelas agar siswa menyimak materi yang ditayangkan dalam video pembelajaran tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian pertanyaan. Selanjutnya siswa berfikir dan siswa memberikan jawaban dari pertanyaan yang telah diberikan. Dan yang terakhir peneliti memberikan kesimpulan. Hal tersebut menyebabkan siswa lebih aktif dalam mencari jawaban dari pertanyaan yang diberikan. Hal ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran menurut pendapat Arsyad (2013:16) " yang mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.

Secara umum pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, psikomotor. Bukan hanya salah satu potensi saja yang disebabkan oleh pengalaman. Dan hasil belajar merupakan suatu puncak dari proses belajar yang dilakukan siswa, hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal siswa seperti faktor fisiologis siswa, dan factor psikologis siswa, serta oleh faktor eksternal siswa seperti faktor lingkungan siswa, dan factor instrumental. Dalam penelitian ini siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar yang tinggi disebabkan karena mereka mengikuti proses pembelajaran dengan aktif dan sungguh-sungguh sesuai dengan langkah-langkah pelaksanaan media aplikasi *Pinnacle studio* berbentuk video pembelajaran. Sedangkan siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar yang rendah disebabkan karena mereka mengikuti proses pembelajaran dengan kurang aktif, dan juga karena ketidak biasaan siswa melakukan pembelajaran media aplikasi *Pinnacle studio* berbentuk video pembelajaran ini sehingga siswa cepat bosan dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa berbeda antara siswa yang satu dengan siswa yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari rekapitulasi skor *pre-test* dan *post-test* siswa pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3. Tabel kerja untuk pengujian hipotesis tentang Pengaruh Media *Pinnacle Studio* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di MTs Darudda'wah Kelep Sekotong

No	Nama Subyek	Pre-Tets	Post-tes	$d(X_2-X_1)$	$Xd(d-Md)$	X^2d
1.	LA	2	18	16	7.7	59.29
2.	LH	4	17	13	4.7	22.09
3.	MR	4	14	10	1.7	2.89
4.	MN	4	15	11	2.7	7.29
5.	MA	9	17	8	-0.3	0.09
6.	M	4	13	9	0.7	0.49
7.	WH	4	14	10	1.7	2.89
8.	IR	8	10	2	-6.3	39.69
9.	YR	4	17	13	4.7	22.09
10.	SV	7	16	9	0.7	0.49
11.	S	5	13	8	-0.3	0.09
12.	R	6	11	5	-3.3	10.89
13.	MI	6	8	2	-6.3	39.69
14.	SA	3	10	7	-1.3	1.69

15.	M	4	13	9	0.7	0.49
16.	JE	4	13	9	0.7	0.49
17.	FK	6	12	6	5.2	27.04
18.	MF	6	15	9	0.7	0.49
19.	RA	9	16	7	-1.3	1.69
20.	A	7	10	3	-5.3	28.09
	Jumlah	106	272	166		267.95
	Nilai Rata-rata	5.3	13.6	8.3		13.397

SIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan *t-test* yang diperoleh dalam penelitian ini adalah 9.895 sedangkan nilai *t-test* dalam tabel dengan taraf signifikansi 5% dengan db (N-1)=19 9.895 atau (9.895 > 2.086), kenyataan ini menunjukkan nilai *t-test* yang diperoleh dalam penelitian ini adalah lebih besar dari pada nilai t_{tabel} . Maka dapat dikemukakan bahwa hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima sehingga penelitian ini dinyatakan *Signifikan*. Kesimpulan analisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Ada Pengaruh Media *Pinnacle Studio* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di MTs Darudda'wah Kelep Sekotong Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2019/2020.

REKOMENDASI

Hendaknya perlu mengembangkan media pembelajaran serta mengenal dan menguasai berbagai media aplikasi pembelajaran hal ini dilakukan untuk mempermudah proses pembelajaran IPS dalam kelas supaya lebih menarik minat belajar peserta didik dan juga akan membuat proses pembelajaran lebih efektif. Peserta didik diharapkan mampu mendiskusikan masalah pelajaran dengan guru, supaya guru bisa mencari solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

REFERENSI

- Agustina, Putri. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Surakarta: PGSD UMS.
- Ahmad Basit. *Mempelajari Dasar Edit Video Menggunakan Pinnacle*. (Online). <http://studiosini.com/mempelajari-edit-editing-video/>, diakses tanggal 12 januari 2019 pukul 11:39 (WITA).
- Arief, S. dan Sadiman. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arikunto, S. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta :Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asyhar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- CM Studio. *Cara Memotong Video Dengan Pinnacle Studio*. (Online). <http://studiosini.com/mempelajari-memotong-editing-video/>, diakses tanggal 12 januari 2019 pukul 11:01.
- Diandra Melani. *Jenis-Jenis Media Pembelajaran Dan Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran-Metode Pembelajaran*. (Online). <http://studiosini.com/mempelajari-edit-editing-video/>, diakses tanggal 12 januari 2019 pukul 11:29.
- Dimiyati, Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta
- Hanafiah, dan Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama. Bandung.
- M. Ramadhoni. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Pinnacle Studio 15* Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di sekolah menengah atas Negeri 2 tanjungraja.
- Margono, S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Musfiqon. 2010. Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar. Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Panji Setiawan. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Pinnacle Studio* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas III SDN Candi 01 Semarang

- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk penelitian*. Alfabeta. Bandung
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia Group. Jakarta
- Trianto, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.