

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMK NEGERI 8 LHOKSEUMAWE

Triananda Putri¹⁾, Teuku Afriliansyah²⁾, Eka Utaminingsih³⁾, Muhammad Haiqal⁴⁾
^{1,3,4}Prodi Informatika Medis Fakultas Kesehatan Teknologi dan Sains Universitas Bumi Persada

²Prodi Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bumi Persada

*Correspondence : trianandaputri@gmail.com

ABSTRAK:

Perkembangan teknologi saat ini mendorong perilaku manusia untuk cenderung bergeser dari cara konvensional ke modern. Salah satu teknologi yang berkembang cukup pesat adalah teknologi multimedia. Multimedia pembelajaran merupakan satu bentuk teknologi yang dapat dijadikan media alternatif dalam pembelajaran. Salah satu contoh teknologi multimedia yang menggunakan alat bantu komputer adalah macromedia flash player. Jenis Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen yang merupakan bagian dari penelitian kuantitatif. Lokasi penelitian ini bertempat di yaitu sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 8 Lhokseumawe. Jadwal penelitian dilaksanakan pada bulan Mei sampai dengan bulan Juli 2023. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 8 Lhokseumawe. Sampel pada penelitian ini diambil dua kelas secara acak yaitu kelas X-I sebagai kelas eksperimen dan kelas X-II sebagai kelas kontrolnya. Teknik pengumpulan data menggunakan *purposive sampling* dan analisa data menggunakan uji T. Hasil tes yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media video terhadap hasil belajar TIK membuat hasil belajar TIK pada kelas eksperimen lebih baik. Hal ini ditunjukkan dengan siswa kelas eksperimen yang mendapatkan nilai rata-rata *pre-test* 43,3 yang menunjukkan kemampuan awal siswa. Kemudian setelah diberi perlakuan pembelajaran dengan media video nilai rata-rata *post-test* menjadi 68,76. Setelah diberi perlakuan pembelajaran dengan media video ada peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebanyak 25,46. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Video, Hasil Belajar

ABSTRACT:

Current technological developments encourage human behavior to tend to shift from conventional to modern methods. One of the technologies that is developing quite rapidly is multimedia technology. Multimedia learning is a form of technology that can be used as an alternative media in learning. One example of multimedia technology that uses computer aids is the macromedia flash player. This type of research uses a quasi-experimental method which is part of quantitative research. The location of this research is at the State Vocational High School (SMK) 8 Lhokseumawe. The research schedule was carried out from May to July 2023. The population in this study were all class X students of SMK Negeri 8 Lhokseumawe. The sample in this study was taken from two classes randomly, namely class X-I as the experimental class and class X-II as the control class. The data collection technique used purposive sampling and data analysis used the T test. The test results obtained showed that the use of video media on ICT learning outcomes made ICT learning outcomes in the experimental class better. This is indicated by students in the experimental class who got an average pre-test score of 43.3 which indicates the students' initial abilities. Then after being given learning treatment with video media, the average post-test score became 68.76. After being given learning treatment with video media, there was an increase in the average value of learning outcomes by 25.46. So it can be concluded that there is an influence of the use of video media on student learning outcomes in ICT subjects.

Keyword : Educational games, Kahoot, Statistics

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini mendorong perilaku manusia untuk cenderung bergeser dari cara konvensional ke modern. Salah satu teknologi yang berkembang cukup pesat adalah teknologi multimedia. Teknologi multimedia dapat dimanfaatkan untuk berbagai hal, salah satunya sebagai media pembelajaran. Pembelajaran masa kini dengan komputer berperan cukup besar yaitu pembelajaran instruksional. Sistem belajar mengajar yang menggunakan alat bantu komputer mulai dikembangkan karena dapat membantu proses belajar mengajar antara pendidik dengan siswa. Komputer dengan menggunakan teknologi multimedia mampu menyajikan berbagai informasi secara audio dan visual secara bersamaan.

Multimedia pembelajaran merupakan satu bentuk teknologi yang dapat dijadikan media alternatif dalam pembelajaran. Penggunaan multimedia dapat merangsang dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Masuknya multimedia dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar karena multimedia menggabungkan beberapa unsur media sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia lebih menarik. Menurut Warsita (2008) mendefinisikan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat didefinisikan sebagai kombinasi dari berbagai media yang dikemas (diprogram) secara terpadu dan interaktif untuk menyampaikan pesan pembelajaran tertentu. Hubungan antara pesan dan media, media disini bertindak sebagai pesan (Fero, 2011).

Salah satu contoh teknologi

multimedia yang menggunakan alat bantu komputer adalah macromedia flash player. Nur Wadi Waryanto (2016:04) mengungkapkan bahwa macromedia flash player merupakan software yang banyak dipakai oleh desainer web karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara serta interaktifitas user.

Kemenarikan tampilan fisik sangat mempengaruhi proses pembelajaran, semakin menarik tampilan multimedia maka siswa semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa (Resiani, 2015). Keindahan, kemenarikan dan adanya interaktivitas dalam suatu media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek yang terbesar diharapkan peserta didik dapat termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi pelajaran (Fanny, 2013). penggunaan multimedia berbasis komputer dapat diterima dalam pembelajaran atas dasar mempertinggi proses belajar mandiri serta peran aktif dari siswa (CBSA). Sistem multimedia berbasis komputer juga memberikan rangsangan bagi proses pembelajaran yang berlangsung di luar ruang kelas (Priyanto, 2009).

Pada tahap awal, peneliti sudah melakukan observasi dan pengamatan di SMK N 8 Lhokseumawe yang disingkat SMKN 8 Lhokseumawe. Hasil observasi awal diperoleh bahwa proses pembelajaran di SMK N 8 Lhokseumawe mengalami kekurangan media sebagai bahan ajar untuk pembelajaran, baik itu media cetak ataupun modul pendukung. Proses pembelajaran yang terjadi di SMK N 8 Lhokseumawemasih menggunakan

metode Konvensional sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik terhadap materi yang diberikan oleh guru. Selanjutnya, Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran TIK SMK N 8 Lhokseumawe menyatakan bahwa kelas X mengalami kesulitan dalam memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 75 . Hal ini menunjukkan masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan yaitu nilai rata-rata siswa adalah 67,25 dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 100.

Selain itu, penggunaan metode ceramah yang berpusat pada guru mengakibatkan siswa kurang aktif dan bosan selama proses pembelajaran. Guru menyatakan bahwa pada dasarnya siswa memiliki potensi yang besar dalam pembelajaran karena banyak siswa yang memiliki kreativitas dan rasa ingin tahu yang tinggi, hanya saja mereka belum dapat menggali pengetahuan secara optimal. Dengan melihat permasalahan yang terjadi serta rendahnya hasil pencapaian belajar siswa kelas SMKN 8 Lhokseumawe, maka sangat perlu diadakannya perbaikan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu media pembelajaran berbasis macromedia flash player yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK N 8 Lhokseumawe."

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen yang merupakan bagian dari penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan perlakuan pembelajaran pada dua kelas dengan perlakuan yang berbeda, yaitu penggunaan media macromedia flash pada kelas eksperimen dan tidak menggunakan media macromedia flash pada kelas kontrol. Lokasi penelitian ini bertempat di yaitu sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 8 Lhokseumawe. Jadwal penelitian dilaksanakan pada bulan Mei sampai dengan bulan Juli 2023.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK N 8 Lhokseumawe. Sampel pada penelitian ini diambil dua kelas secara acak yaitu kelas X-I sebagai kelas eksperimen dan kelas X-II sebagai kelas kontrolnya.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu Soal tes yang diberikan terdiri dari 20 butir soal berbentuk pilihan ganda pada mata pelajaran TIK dengan pokok bahasan perangkat lunak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam melaksanakan penelitian eksperimen semu ini adalah teknik tes. Analisa data menggunakan uji T.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Hasil Pre test

Tabel 1. Hasil Pre-test

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	Pretest	Pretest
N (Banyaknya Siswa)	30	30
Nilai Maksimum	60	60
Nilai Minimum	30	20
(Rata-Rata)	43,3	39,5
Simpangan Baku	9,24	10,79
Varians	85,40	116,52

dilihat bahwa pada hasil *pre- tes* kelas eksperimen nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 43,3 dengan nilai terendah yaitu 30 dan nilai tertinggi 60 dari nilai maksimal 100. Sedangkan hasil *pre-test* pada kelas kontrol nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 39,5 dengan nilai terendah yaitu 20 dan nilai tertinggi 60 dari nilai maksimal 100. Sedangkan simpangan baku untuk kelas eksperimen yaitu 9,24 dengan varian 85,40 dan simpangan baku pada kelas kontrol yaitu 10,79 dengan varian 116,52.

2. Hasil Post-test

Tabel 2. Hasil Post-test

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	Posttest	Posttest
N (Banyaknya Siswa)	30	30
Nilai Tertinggi	90	75
Nilai Terendah	45	30
(Rata-Rata)	68,76	54,03
Simpangan Baku	12,90	11,82
Varians	116,54	139,84

Berdasarkan tabel 4.4, dapat dilihat bahwa pada hasil *pos-tes* kelas eksperimen nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 68,76 dengan nilai terendah yaitu 45 dan nilai tertinggi 90 dari nilai maksimal 100. Sedangkan hasil *post-test* pada kelas kontrol nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 54,03 dengan nilai terendah yaitu 30 dan nilai tertinggi 75 dari nilai maksimal 100. Sedangkan simpangan baku untuk kelas eksperimen yaitu 12,90 dengan varian 116,54 dan simpangan baku pada kelas kontrol yaitu 11,82 dengan varian 139,84.

3. Uji T

Tabel 3. Hasil Uji T *Post test*.

Jenis Uji	Statistik	Kesimpulan
Uji-t	$t_{hitung}=17,12$ $t_{tabel}=2,001$	H_2 di terima, maka H_0 di tolak, maka terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar TIK.

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t pada data *post-test* tersebut maka diperoleh nilai $t_{hitung} = 17,12$ dengan $(dk) = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$ dan $\alpha=0,025$ maka diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,001$. Karena $17,12$ berada di luar interval $-2,001 \leq t_{hitung} \leq 2,001$, maka H_0 ditolak, dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran.

B. PEMBAHASAN

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK antara siswa yang diajar menggunakan media video dengan yang tidak menggunakan media video. Nilai siswa kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata *pre- test* 43,3 yang menunjukkan kemampuan awal siswa. Kemudian setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media video nilai rata-rata *post-test* menjadi 68,76. Setelah diberi perlakuan pembelajaran dengan media video ada peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebanyak 25,46. Sedangkan siswa kelas kontrol yang mendapatkan nilai rata-rata *pre-test* 39,56 yang menunjukkan kemampuan awal siswa.

Kemudian setelah dilakukan proses pembelajaran dengan tidak menggunakan media video nilai rata-rata *post-test* menjadi 54,03. Pada kelas kontrol hanya ada peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebanyak 14,47

saja. Nilai rata-rata hasil *post-test* pada kelas eksperimen yaitu 68,76 sedangkan nilai rata-rata hasil *post-test* pada kelas kontrol yaitu 54,03. Selisih nilai rata-rata hasil *post test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 14,73. Pada kelas eksperimen siswa yang mendapatkan nilai *post- test* ≥ 70 sebanyak 16 siswa. Sedangkan pada kelas kontrol siswa yang mendapatkan nilai *post-test* ≥ 70 sebanyak 3 siswa. Nilai terendah *post-test* pada kelas eksperimen adalah 45 sedangkan nilai terendah *post-test* pada kelas kontrol adalah 30. Kemudian nilai tertinggi hasil *post-test* pada kelas eksperimen adalah 90 sedangkan nilai tertinggi *post-test* pada kelas kontrol adalah 75.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa pengaruh positif penggunaan media video membuat hasil belajar TIK pada kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media video. Hal ini disebabkan karena media video memiliki kelebihan yaitu video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video juga dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Dengan demikian video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Misalnya langkah-langkah dan cara yang benar dalam berwudhu.

Dengan demikian hasil belajarnya pun menjadi lebih baik. Pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Pengaruh hasil belajar pada mata

pelajaran TIK antara siswa yang diajar menggunakan media video dengan siswa yang tidak diajar menggunakan media video dapat diketahui dari nilai rata-rata hasil belajar kognitif yang diperoleh melalui *post-test* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Sikap siswa kelas kontrol saat proses pembelajaran adalah mendengarkan ceramah yang disampaikan oleh guru, tetapi banyak siswa yang tidak mendengarkan ceramah guru ketika proses pembelajaran dengan baik melainkan asik dengan kegiatannya seperti bercanda dan berbincang dengan teman sebangku. Beberapa siswa mencatat materi yang mereka anggap penting. Tetapi ada juga hingga akhir pelajaran ada beberapa siswa yang sama sekali tidak mencatat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Sedangkan sikap siswa pada kelas eksperimen adalah mencari pengetahuan berdasarkan instruksi dari guru dengan memanfaatkan sumber belajar seperti buku paket dan LKS. Hampir setiap siswa kelas eksperimen memiliki catatan tentang apa yang didapatkan dari buku paket maupun diskusi dengan temannya. Pada kelas eksperimen proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media video untuk mendorong siswa lebih tertarik buat belajar.

Siswa juga diberi kesempatan untuk aktif bertanya dan mengungkapkan pendapat. Siswa juga didorong untuk berani mempraktikkannya di depan kelas. Selain itu komunikasi yang terjalin yaitu komunikasi dua arah, guru ke siswa dan siswa ke guru. Sedangkan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media video melainkan hanya menggunakan metode ceramah saja, aktivitas

berdiskusi sama sekali tidak terlihat. Siswa cenderung pasif dan tidak banyak mengungkapkan pendapat. Bahkan hanya sedikit siswa yang berani untuk mengajukan pertanyaan. Komunikasi yang terjalin yaitu komunikasi satu arah, hanya komunikasi guru ke siswa. Tugas guru pada kelas eksperimen yang menerapkan media video yaitu hanya sebagai fasilitator, siswa yang harus aktif dalam memperoleh pengetahuan sendiri seperti mengamati tayangan video, gambar, mengamati tahap-tahap bersuci yang ditampilkan, mencermati buku teks pelajaran dan LKS maupun bertanya antar teman. Sedangkan pada kelas kontrol guru menjadi satu-satunya sumber belajar sehingga siswa hanya mendapatkan pengetahuan dari guru saja. Pembelajaran dengan menggunakan media video memiliki konsep mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata. Selain itu juga membuat materi pelajaran yang teoritis dirubah menjadi lebih praktis sesuai dengan kehidupan siswa sehari-hari.

Hal ini akan membuat siswa lebih memahami materi pelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh pun lebih maksimal. Sikap siswa yang terlihat saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media video yaitu siswa dapat berinteraksi dengan temannya saat proses diskusi, siswa bekerjasama dengan teman sekelompoknya, siswa juga mendengarkan pendapat dan menghargai temannya. Melalui teman sejawat siswa akan lebih nyaman dalam belajar dan tidak merasa malu untuk bertanya maupaun mengungkapkan pendapatannya. Kondisi yang demikian membuat tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Hal ini juga membuat hasil belajar

siswa menjadi lebih baik. Selain itu hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t pada data *post-test* tersebut maka diperoleh nilai $t_{hitung} = 17,12$ dengan $(dk) = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$ dan $\alpha = 0,025$ maka diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,001$. Karena $17,12$ berada di luar interval $-2,001 \leq t_{hitung} \leq 2,001$, maka H_0 ditolak, dan H_a diterima.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Secara keseluruhan berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif pada penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Hal ini menyebabkan hasil belajar TIK pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan pada kelas kontrol.

KESIMPULAN

Hasil tes yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media video terhadap hasil belajar TIK membuat hasil belajar TIK pada kelas eksperimen lebih baik. Hal ini ditunjukkan dengan siswa kelas eksperimen yang mendapatkan nilai rata-rata pre-test 43,3 yang menunjukkan kemampuan awal siswa. Kemudian setelah diberi perlakuan pembelajaran dengan media video nilai rata-rata post-test menjadi 68,76. Setelah diberi perlakuan pembelajaran dengan media video ada peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebanyak 25,46.

Pembelajaran TIK dengan menggunakan media video lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media video. Selain itu hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t pada data

post-test tersebut maka diperoleh nilai $t_{hitung} = 17,12$ dengan $(dk) = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$ dan $\alpha = 0,025$ maka diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,001$. Karena $17,12$ berada di luar interval $-2,001 \leq t_{hitung} \leq 2,001$, maka H_0 ditolak, dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sadiman.2007. *Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Ardiyanto, Bambang 2010. *Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas Tingkat Nasional Tahun 2010 Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash 8*
- Arief S, Sadiman.2003. *Media Pendidikan :Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo
- Arifin, Zainal.2012. *Penelitian Pendidikan, metode dan Paradigma Baru*. Bandung :Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Bakhtiar, Budhi. *Dasar dasar Animasi Flash Motion Tween and Motion Shape*.(online), <https://15mail.files.wordpress.com>, diakses pada hari rabu, 15 Juni 2023, Pukul 13.45 Wib
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- Dunne, Richard. 1996, *Pembelajaran Efektif (Terjemahan)*. Jakarta: Grasindo.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kustandi Cecep dan Bambang Sutipjo, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Edisi 2, cet ke 2. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lina Puspa Oktavia dkk, *Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash terhadap Hasil Belajar Pokok Bahasan Sistem Pencernaan dan Pernapasan Siswa Kelas V SD Al Baitul Amien Jember Tahun Pelajaran 2014/2015*, (Jember: Universitas Jember (UNEJ), 2015), (online), <http://repository.uksw.edu/bitstream/>. diakses pada hari rabu, 15 Juni 2023, Pukul 13.48 Wib