

PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA

L. O. Sari¹⁾ – I. Rachayu²⁾, Hermawansa³⁾

Affiliation:

Universitas
Dehasen
Bengkulu Prodi Pendidikan
Komputer

Corresponding :

lindyaoktas@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan Untuk Mengetahui pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil siswa dalam mata informatika di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan. Metode penelitian ini adalah eksperimen semu (Quasi Experimental) dengan menggunakan pretest-posttest. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 07 Bengkulu Selatan sebanyak 68 orang. Instrumen yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji-t. Hasil penelitian Hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah penerapan media video dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 55,00 pada pretest menjadi 85,43 pada posttest. Selain itu, persentase ketuntasan belajar meningkat dari 5,7% menjadi 94,3%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media video. Dan Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Hal ini ditunjukkan oleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung sebesar 15,662. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.



Keyword: Media Pembelajaran Berbasis Video, Hasil Belajar Siswa

Pendahuluan

Dalam era digital, pendidikan telah mengalami transformasi yang signifikan. Ini disebabkan oleh pertumbuhan pesat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Menurut Laila dkk., (2025) Teknologi ini telah mengubah cara orang mengakses, mengelola, dan menyampaikan informasi, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menawarkan peluang besar untuk membuat proses belajar-mengajar yang lebih efisien, efektif, dan menarik bagi siswa. Hal ini sejalan dengan paradigma pendidikan abad ke-21 yang menekankan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran selain kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Nashrullah (2025). Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat penting di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) untuk membekali siswa dengan literasi digital dan keterampilan teknis yang diperlukan di dunia

modern. Komputer dan jaringan adalah bagian penting dalam pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Menurut Hasanah (2021) Pelajaran ini mencakup materi teknis seperti topologi jaringan, jenis jaringan, perangkat jaringan, pengalamatan IP, dan proses instalasi dan konfigurasi jaringan. Agar siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata, siswa harus memahami materi ini secara teoritis dan praktis (Manoppo, 2021)

Penelitian yang dilakukan pada 30 siswa menunjukkan bahwa 23 siswa menjawab metode pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak menarik atau Pembelajaran yang kurang variatif, siswa mengalami kesulitan memahami materi jaringan komputer. Siswa sebagian besar berpendapat bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional dan guru menggunakan metode ceramah lebih banyak daripada media pembelajaran yang mendukung pemahaman visual. Siswa menyatakan bahwa mereka belum pernah menggunakan atau menonton video

pembelajaran TIK, terutama yang berkaitan dengan komputer dan jaringan. Kondisi ini didukung dengan keterbatasan sumber daya pembelajaran di sekolah. Selain itu, guru mengakui bahwa keterbatasan waktu, konektivitas perangkat, dan ketersediaan konten video yang sesuai dengan kurikulum menyebabkan penggunaan media pembelajaran, khususnya video, belum optimal. Karena topik jaringan komputer sangat kompleks, bersifat prosedural dan visual, siswa membutuhkan penjelasan yang jelas dan berurutan. Dalam situasi seperti ini, penggunaan video pembelajaran merupakan salah satu pendekatan strategis untuk mengatasi masalah tersebut. Video pembelajaran adalah media audiovisual yang mampu menjelaskan materi secara

Metode Penelitian

Dalam Penelitian Desain penelitian ini yang digunakan adalah kuantitatif melalui metode eksperimen semu (Quasi Experimental) dengan menggunakan pretest-posttest. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pelaksanaan dari desain eksperimen semu adalah menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan memanipulasi perlakuan yang berbeda pada media pembelajaran yang digunakan. Populasi di penelitian ini adalah kelas X SMA Negeri 07 Bengkulu Selatan. Dengan mata pelajaran Komputer dan Jaringan dengan jumlah siswa 233 orang. sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa kelas 10 C Dan G SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan yaitu sebanyak 68 orang.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini Penelitian ini mempunyai tujuan untuk Untuk mengetahui pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Informatika di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan. Penelitian ini dimulai pada Tgl 23 April 2026 sampai 23 Mei 2026 peneliti mengajar pada kelas control (Kelas C), sebelum mengajar peneliti memberikan soal pretest kepada siswa untuk mengetahui kemampuan

awal siswa, setelah itu peneliti melaksanakan proses pembelajaran secara konevsional (Ceramah) dan di akhir materi peneliti memberikan soal posttest untuk mengetahui kemampuan akhir siswa. Dihari berikutnya peneliti mengajar pada kelas eksperimen (Kelas G), sebelum mengajar peneliti memberikan soal pretest kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian peneliti menggunakan media video dan di akhir materi peneliti memberikan soal posttest untuk mengetahui kemampuan akhir siswa Hasil dari pretest dan posttest serta kuesioner yang telah didapatkan tersebut diolah dengan menggunakan SPSS versi 25.0 dan dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji hipotesis (uji t) untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media video maka akan dibahas di penyajian data hasil penelitian, analisis data, kevalidan data dan uji hipotesis.

Pretest dilakukan saat sebelum pembelajaran berlangsung baik kelas 35 36 kontrol maupun kelas eksperimen. Tes berupa tes tertulis soal ganda yang berjumlah 20 butir soal mengenai materi Jaringan komputer. Hasil tes dapat dilihat pada jbaran berikut :

Table 1. Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama Siswa	Skor Pretest	Skor Posttest
1	Siswa 1	45	65
2	Siswa 2	50	80
3	Siswa 3	35	70
4	Siswa 4	60	85
5	Siswa 5	40	75
6	Siswa 6	30	60
7	Siswa 7	55	90
8	Siswa 8	50	70
9	Siswa 9	35	60
10	Siswa 10	45	85
11	Siswa 11	40	70
12	Siswa 12	50	75
13	Siswa 13	60	95
14	Siswa 14	35	65
15	Siswa 15	45	90
16	Siswa 16	30	55
17	Siswa 17	50	80
18	Siswa 18	40	65
19	Siswa 19	55	85

20	Siswa 20	60	100
21	Siswa 21	35	60
22	Siswa 22	45	75
23	Siswa 23	50	70
24	Siswa 24	55	80
25	Siswa 25	40	65
26	Siswa 26	30	50
27	Siswa 27	35	55
28	Siswa 28	45	60
29	Siswa 29	50	85
30	Siswa 30	55	90
31	Siswa 31	60	100
32	Siswa 32	40	75

Berdasarkan tabel 4.2 mengenai hasil nilai pretest siswa kelas kontrol, maka diperoleh nilai hasil pretest dari 32 orang siswa yang memperoleh nilai tertinggi 65 sebanyak 1 orang, yang memperoleh nilai 60 berjumlah 2 orang, yang memperoleh nilai 55 berjumlah 3 orang, yang memperoleh nilai 50 berjumlah 2 orang, yang memperoleh nilai 45 berjumlah 7 orang, yang memperoleh nilai 40 berjumlah 6 orang, yang memperoleh nilai 35 berjumlah 7 orang dan yang memperoleh nilai 30 berjumlah 4 orang, dengan jumlah nilai keseluruhan siswa 1370 dengan rata-rata nilai 42,81 maka dapat diketahui bahwa nilai pretest siswa kelas kontrol tidak ada yang lulus KKM, yang mana nilai KKM yaitu 75.

Berdasarkan dilihat bahwa frekuensi hasil pretest kelas kontrol yaitu siswa yang mendapat nilai 35 berjumlah 7 orang dengan persentase 21,9%, siswa yang mendapatkan nilai 35 berjumlah 2 orang dengan persentase 10%, siswa yang mendapatkan nilai 40 berjumlah 6 orang dengan persentase 18,8%, siswa yang mendapatkan nilai 45 berjumlah 7 orang dengan persentase 21,9%, siswa yang mendapatkan nilai 50 berjumlah 2 orang dengan persentase 2,3%, siswa yang mendapatkan nilai 55 berjumlah 3 orang dengan persentase 9,4%, siswa yang mendapatkan nilai 60 berjumlah 2 orang dengan persentase 6,3%, siswa yang mendapatkan nilai 65 berjumlah 1 orang dengan persentase 3,1%

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diketahui bahwa rata-rata (mean) nilai pretest peserta didik sebesar 42,81, sedangkan rata-rata nilai posttest sebesar 75,94. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata sebesar 33,13 poin setelah peserta 51

memperoleh pembelajaran menggunakan media video. Selain itu, nilai median mengalami peningkatan dari 40,00 pada pretest menjadi 75,00 pada posttest, yang mengindikasikan pergeseran distribusi nilai ke arah yang lebih tinggi. Nilai maksimum juga meningkat dari 65 menjadi 95, menunjukkan bahwa capaian hasil belajar tertinggi peserta mengalami peningkatan setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Sementara itu, nilai standar deviasi pada pretest (9,50) dan posttest (9,37) relatif tidak berbeda jauh, yang menunjukkan bahwa tingkat variasi atau keragaman nilai peserta pada kedua pengukuran cenderung serupa. Secara keseluruhan, hasil analisis deskriptif mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, sebagaimana tercermin dari meningkatnya ukuran pemusatan data dan capaian nilai peserta pada pengukuran akhir.

Berdasarkan tabel ketuntasan hasil belajar kelas eksperimen, pada saat pretest hanya 2 peserta didik (5,7%) yang telah mencapai KKM, sedangkan 33 peserta didik (94,3%) belum mencapai ketuntasan belajar. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video pada materi Jaringan Komputer, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan meningkat secara signifikan menjadi 33 orang (94,3%), sementara hanya 2 orang (5,7%) yang belum mencapai KKM. Peningkatan persentase ketuntasan dari 5,7% pada pretest menjadi 94,3% pada posttest menunjukkan bahwa penggunaan media video memberikan kontribusi yang sangat baik terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain meningkatkan rata-rata nilai, media video juga mampu meningkatkan jumlah peserta didik yang mencapai standar kompetensi minimum yang telah ditetapkan sekolah. Secara deskriptif, hasil ini 60 mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan media video pada materi Jaringan Komputer lebih efektif dalam membantu peserta didik mencapai ketuntasan belajar dibandingkan dengan kondisi awal sebelum perlakuan diberikan. Uji Hipotesis (Uji t)

2. Pembahasan

Penelitian Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran materi Jaringan Komputer memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Temuan

ini didasarkan pada analisis statistik deskriptif, tingkat ketuntasan belajar, analisis korelasi, dan pengujian hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test. Pembahasan hasil penelitian tidak hanya difokuskan pada signifikansi statistik, tetapi juga pada makna pedagogis dari perubahan yang terjadi setelah implementasi media video dalam proses pembelajaran. Secara deskriptif, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan capaian belajar pada kedua kelompok penelitian. Pada kelas eksperimen, 61 rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 55,00 pada pretest menjadi 85,43 pada posttest, sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai meningkat dari 42,81 menjadi 75,94. Temuan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan pada kedua kelompok berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Namun demikian, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen perlu ditinjau lebih lanjut karena pembelajaran yang diterapkan memanfaatkan media video sebagai variabel perlakuan yang secara teoritis dirancang untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik.

Temuan utama penelitian ini diperkuat oleh hasil uji Paired Sample t-Test. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai $t = 15,662$ dengan tingkat signifikansi $p = 0,000$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest setelah penggunaan media video. Secara statistik, temuan ini mengonfirmasi bahwa peningkatan hasil belajar yang terjadi bukan disebabkan oleh faktor kebetulan, melainkan merupakan efek yang berkaitan dengan perlakuan pembelajaran yang diberikan. Selanjutnya, nilai mean difference sebesar 31,71 poin menunjukkan bahwa penggunaan media video menghasilkan peningkatan hasil belajar yang substantif dari perspektif praktis. Dalam penelitian pendidikan, signifikansi statistik perlu diinterpretasikan bersamaan dengan signifikansi praktis (practical significance). Oleh karena itu, peningkatan lebih dari 30 poin pada skor pembelajaran dapat dianggap sebagai perubahan yang memiliki dampak nyata terhadap penguasaan materi peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media video

terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Jaringan Komputer, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1. Hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah penerapan media video dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 55,00 pada pretest menjadi 85,43 pada posttest. Selain itu, persentase ketuntasan belajar meningkat dari 5,7% menjadi 94,3%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media video. 2. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Hal ini ditunjukkan oleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung sebesar 15,662. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. 3. Penggunaan media video terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Jaringan Komputer. Media video mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret melalui penyajian visual dan audio yang menarik, sehingga meningkatkan pemahaman konsep, penguasaan materi, dan pencapaian hasil belajar peserta didik. 68 69 Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media video merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Jaringan Komputer karena dapat meningkatkan hasil belajar serta membantu peserta didik mencapai ketuntasan belajar secara optimal.

Daftar Pustaka

- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468. Institut Pendidikan Tapanuli Selatan
- Hadidi, H., & Setiawan, B. (2021). Penerapan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Sites Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *JPiMat*, 3(2), 436-874. Sintang, Indonesia: Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, STKIP Persada Khatulistiwa.

-
- Hasnaa, S. A., & Sahronih, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PERISKOP: Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan*, 3(1).
- Islanda, E., & Darmawan, D. (2023). Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknodik*, 27(1), 51-62.
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, P., & Nuriyah, S. (2022). Jenis, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106-113.
- Jihad, Asep & Haris, Abdul, Evaluasi Pembelajaran (Yogyakarta : Multi pressindo, 2013), 1.
- Lamaka, R. A. Y., Zakaria, P., & Isa, D. R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Website Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Segiempat dan Segitiga. *MAJAMATH: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 87-95.
- Maulidyah, N., & Nasir, N. (2024). Pengaruh Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 3 Maros. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(1), 34-43.
- Mukti, W. M., Puspita, Y. B., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Materi Listrik Statis. *Webinar Pendidikan Fisika 2020*, 5(1), 51–59.
<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkipepro/article/view/21703/9143%0Ahttps://sites.google.com/view/fisikakuyess>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Suci, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Terhadap Minat Belajar Ipa Siswa Kelas V SDN 14 Palembang (Doctoral Dissertation, Universitas Pgri Palembang).
- Sugiyono. (2019). Prof, Dr. Sugiyono Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In Bandung Alf (p. 143).
- Sugiyono, Metode Penelitian Bisnis, (Bandung, Alfabeta 2007 : H.329) Sumantri Moh. Syarifi, Strategi Pembelajaran (Kota Depok:PT Rajagrafindo, 2015), 2.
- Wulandari, A. W., Hakim, L., & Sulistyowati, R. (2022). Pengaruh multimedia interaktif berbasis google sites pada materi usaha dan energi untuk peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 3(2), 83-88.
-