

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN SIMULASI DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMKN 7 KOTA BENGKULU

W. P. Kusuma^{1,a)} - Asnawati¹⁾, F. A. Yul¹⁾

Affiliation:

Universitas Dehasen
Bengkulu Prodi Pendidikan
Komputer

Corresponding Author:

wahyupermana@gmail.com

Abstract

Sebagai sebuah ilmu, pembelajaran Simulasi Digital memang memiliki tingkat kesulitan tersendiri untuk dipahami, maka dari itu dibutuhkan guru-guru yang kreatif untuk dapat menyampaikan pesan pembelajaran pada siswa dengan menggunakan berbagai alternatif media pembelajaran. Maka, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital terhadap hasil belajar siswa SMKN 7 Kota Bengkulu. Subyek penelitian ini yaitu siswa SMK Negeri 7 Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimental kuantitatif. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu pre test, post test dan kuisioner hasil belajar. Untuk melihat adanya pengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa, penelitian ini dianalisis secara statistik menggunakan program SPSS uji T-Dependent. Adapun hasil penelitian adalah bahwa terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital terhadap hasil belajar siswa SMKN 7 Kota Bengkulu



Kata Kunci : Strategi Pembelajaran, Media Pembelajaran, Hasil Belajar

Pendahuluan

Salah satu inovasi dalam dunia pendidikan adalah implemetasi terhadap berbagai metode dan strategi yang ada dengan metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan realistis kepada siswa. Mata pelajaran Simulasi digital dapat memberikan pemahaman yang lebih baik dan memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit dengan lebih mudah. Penggunaan video pembelajaran disekolah bisa ditampilkan melalui media *Liquid Crystal Display* (LCD) yang menarik untuk dilihat oleh siswa.

Video sebagai media pembelajaran sudah cukup marak digunakan dalam pembelajaran. Salah satu bentuk Video yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah adalah Video Tutorial. Hendriyani (2020: 16), menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk video tutorial merupakan media pembelajaran yang dapat memandu pembelajaran mandiri dan dapat digunakan dimanapun dan kapanpun serta media yang sangat diperlukan oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran video tutorial akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk siswa maupun guru. Siswa dapat belajar lebih dahulu dengan melihat dan menyerap materi pelajaran dengan lebih utuh.

Dalam hal ini, Simulasi Digital merupakan mata pelajaran dasar yang diajarkan oleh SMK

pada kurikulum 2013. Simulasi digital merupakan pengganti dari mata pelajaran KKPI (Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi). Pada kurikulum 2013 KKPI telah ditiadakan. Simulasi dan Komunikasi Digital adalah mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa SMK kelas X semua jurusan. Untuk mempelajari mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa membutuhkan pemahaman konsep yang kuat agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam proses belajar di tingkat selanjutnya.

Siswa kelas X SMK Negeri 7 Kota Bengkulu adalah salah satu kelompok siswa yang memasuki fase penting dalam pendidikan mereka. Mereka memerlukan pemahaman yang kuat tentang berbagai konsep dan keterampilan yang relevan dengan bidang studi mereka. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu adalah metode yang efektif.

Beberapa hal yang menjadi faktor pembelajaran adalah awal pembelajaran dalam ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran. yaitu dari hasil pengamatan atau Observasi awal di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu, penulis menemukan, bahwa pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran Simulasi Digital masih menggunakan pembelajaran tatap muka di kelas dengan konsep yang monoton yaitu

cerama. Sedangkan, di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu memiliki fasilitas jaringan internet, yang mana dalam hal ini kurang dimanfaatkan secara optimal untuk pembelajaran.

Peserta didik sendiri merasa kurang memahami dalam pembelajaran tersebut karena terlalu monoton dan membosankan. Selain itu, peserta didik kesulitan dalam memahami mata pelajaran tersebut karena proses pembelajaran yang terjadi pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X masih berpusat pada guru dan metode yang digunakan sebagian besar adalah metode ceramah. Oleh sebab itu, Video pembelajaran simulasi digital menawarkan potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan menggunakan video pembelajaran simulasi digital ini kita bisa mengambil beberapa manfaat. Antara lain memberi pengetahuan dengan cara yang berbeda pada siswa, sehingga siswa tidak merasa bosan dengan melihat video pembelajaran ini. Muatan yang diajarkan terlihat lebih simpel dan menarik sehingga siswa akan lebih mudah menerima muatan yang terdapat pada video pembelajaran ini. Selain itu, dengan menggunakan video ini guru akan sedikit diringankan. Tugas guru mengawasi dan memberi penjelasan lebih bagi siswa yang kurang paham dengan muatan yang ada pada video tersebut.

Namun dalam hal ini, masih perlu dilakukan penelitian yang lebih mendalam untuk mengidentifikasi sejauh mana pemanfaatan video pembelajaran simulasi digital dapat memengaruhi hasil belajar siswa di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu. Oleh karena itu, penelitian ini akan menginvestigasi pengaruh video pembelajaran mata pelajaran simulasi digital terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris yang menggambarkan sejauh mana video pembelajaran simulasi digital dapat memperbaiki pemahaman siswa dan hasil belajar mereka. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih baik di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu dan juga dapat menjadi sumbangan dalam literatur pendidikan mengenai penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini akan memberikan wawasan yang lebih dalam tentang potensi pemanfaatan video pembelajaran simulasi digital dalam

meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan dasar untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di sekolah-sekolah lain dengan karakteristik serupa.

Berdasarkan dari uraian di atas maka penulis mengangkat judul penelitian yaitu “Pengaruh Video Pembelajaran mata pelajaran Simulasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 7 Kota Bengkulu”

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Deskriptif Kuantitatif Menurut Sugiyono metode deskriptif kuantitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang memberikan gambaran secara jelas suatu fenomena atau kenyataan sosial yang berkenaan dengan masalah yang diteliti berdasarkan data dan fakta yang diperoleh di lapangan.

Sumber data yang digunakan berupa data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa Wawancara, Angket/Kuisisioner, Dokumentasi dan Observasi.

Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki semua yang ada pada populasi Sugiyono, Dalam penelitian ini sampel yang akan digunakan adalah jumlah dari populasi yaitu seluruh siswa yang mengikuti proses belajar mengajar di kelas X jurusan perhotelan 2 di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu yang berjumlah 27 orang. Teknik pengambilan sampel ini menggunakan teknik total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2011:15).

Hasil Penelitian

Hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas kontrol ini dilakukan di kelas X perhotelan SMKN 7 Kota Bengkulu, yang mana untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa tanpa menggunakan metode pembelajaran video pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi Digital, sebagai media pembelajaran, tes yang digunakan pada kelas kontrol berupa tes pilihan ganda yang masing-masing berjumlah 15 soal yang berisikan materi yang telah dipelajari

sebelumnya. Hasil tes dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

NO	Nama	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol
1	Agam	45	75
2	Ahmad	50	55
3	Ahmat	60	65
4	Alfina putri	45	65
5	Bayu aji	55	65
6	Dimas	60	65
7	Leo pratama	35	55
8	Mahlana	45	80
9	Mardiana	55	65
10	M.Rizki	45	65
11	Shelli Tri A	30	75
12	Yoga	30	60
13	Rizki alam	30	55
14	Yola	40	50
15	Aldo Widoyo	40	50
16	M. Maulana	65	70
17	Rio Fatahila	45	75
18	Nanda Zwisany	40	80
Jumlah		815	1170
Rata-rata		45	65

Berdasarkan tabel di atas tentang hasil belajar pretest dan *posttes* pada kelas kontrol maka diperoleh nilai *pretest* siswa dengan jumlah keseluruhan kelas sebesar 815 dengan rata-rata kelas 45, sedangkan untuk *posttest* di peroleh nilai siswa yang tuntas KKM sebanyak 5 orang siswa dan yang tidak tuntas KKM berjumlah 13 siswa dengan jumlah keseluruhan nilai siswa sebesar 1170 dengan rata-rata kelas 65.

Dari tabel hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas eksperiment dan kelas kontrol, maka dapat dibandingkan bahwa nilai *pretest* untuk kelas eksperiment dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang memperoleh nilai yang tuntas KKM sebanyak 3 siswa dengan rata-rata kelas 53 yang artinya siswa belum memahami dan menguasai materi pelajaran, sedangkan untuk *posttest* kelas eksperiment setelah menggunakan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital sebagai media pembelajaran, dari 27 orang siswa yang memperoleh nilai tuntas KKM sebanyak 23 orang siswa dan yang tidak lulus KKM sebanyak 4 orang siswa dengan rata-rata kelas 86,8 yang artinya Penggunaan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Simulasi

Digital memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai siswa yang mana sebelum menggunakan Video pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital, nilai siswa masih dibawah rata-rata dan sesudah menggunakan Video pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital, terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Sedangkan untuk kelas kontrol dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas X perhotelan 4 di peroleh nilai *pretest* siswa dengan rata-rata kelas 45 sedangkan untuk *posttest* di peroleh nilai rata-rata kelas sebesar 65 dan jumlah siswa yang tuntas KKM sebanyak 5 orang siswa. Dapat disimpulkan bahwa perbandingan hasil belajar siswa untuk kelas eksperiment dan kelas kontrol sangat berbeda yang mana kelas eksperiment menggunakan Video pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital, sebagai media pembelajaran sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media Video pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital, sebagai media pembelajaran. yang artinya media pembelajaran berbasis Video pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital, ini memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Pembahasan

Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 3 oktober sampai dengan tanggal 3 november 2023 yang melibatkan seluruh siswa kelas X perhotelan SMK Negeri 7 Kota Bengkulu dengan yang mana dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperiment dan kelas kontrol dengan pokok pembahasan dasar program keahlian, kelas eksperiment menggunakan video pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital sebagai media pembelajaran sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan video pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital sebagai media pembelajaran.

Adapun uji yang dilakukan oleh peneliti sebelum memulai sebuah penelitian yaitu melakukan uji validasi soal yang berisikan 15 pertanyaan soal pilihan ganda yang menunjukkan dari 15 soal tersebut yang telah dilakukan uji validasi semua item soal tersebut valid dimana $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan dinyatakan valid. Selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbsc'h* yang dimana suatu instrument dikatakan reliabel apabila nilai *Alpha Cronbsc'h* lebih besar dari 0,60, dan hasil pengujian reliabilitas di peroleh nilai

Alpha Cronbsc'h sebesar $0.905 > 0,60$ dan instrument tersebut dinyatakan reliabel.

Pada proses penelitian yang pertamakali peneliti lakukan yaitu dengan memberikan soal pertanyaan pretest sebanyak 15 soal yang dibagikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana peneliti ingin mengetahui kemampuan awal siswa serta membandingkan nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah pengerjaan soal *pretest* maka di peroleh nilai siswa kelas eksperimen dengan rata-rata kelas 53, sedangkan untuk pretest kelas kontrol dari 18 orang siswa maka diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 45.

Selanjutnya peneliti menggunakan video pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan metode ceramah atau konvensional yang mana peneliti ingin mengetahui apakah ada pengaruh video pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital sebagai media pembelajaran. Setelah peneliti menerapkan kedua metode pembelajaran pada setiap kelas eksperimen dan kelas kontrol dan terlihat bahwa siswa kelas eksperimen lebih aktif dalam proses pembelajaran di bandingkan dengan kelas kontrol. Dari hasil *posttest* yang peneliti berikan kepada siswa dengan jumlah soal 20 soal yang mana kelas eksperimen menggunakan video pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital sebagai media pembelajaran mendapatkan nilai dengan rata-rata kelas 82,4, sedangkan untuk kelas kontrol yang hanya menggunakan metode ceramah dan konvensional memperoleh nilai dengan rata-rata kelas sebesar 64. Berdasarkan hasil dari persentase kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat disimpulkan bahwa tingkat penguasaan materi pelajaran siswa pada materi dasar program keahlian togolong baik dan terdapat perbandingan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan *shapiro-wilk* dengan berbantuan SPSS 21 yaitu dengan nilai signifikas $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal sedangkan nilai signifikasi $< 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal, hasil pengujian normalitas pretest eksperimen dengan nilai signifikasi $0,112 > 0,05$, nilai signifikasi posttest eksperimen $0,82 > 0,05$, nilai signifikasi pretest kontrol $0,355 > 0,05$, dan untuk nilai signifikasi posttest kontrol $0,104 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data

tersebut berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas sebagai uji prasarat selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas dengan menggunakan SPSS 21 dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikasi $> 0,05$ maka data homogen atau bervariasi sama, dan hasil dari pengujian homogenitas maka diperoleh nilai signifikasi *based on mean* $0,113 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan dari hasil pengujian homogenitas bahwa data tersebut berdistribusi homogen atau bervariasi sama. Adapun uji prasarat selanjutnya yang peneliti lakukan sebelum melakukan uji t, yaitu melakukan uji regresi linier sederhana dari hasil output pengujian regresi linier sederhana tersebut di ketahui nilai F hitung pada kelas eksperimen 39,346 dengan tingkat signifikasi sebesar $0,000 < 0,05$, sedangkan nilai F hitung kelas kontrol 19,187 dengan tingkat signifikasi sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa model tingkat regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel media *quizizz* (X) terhadap variabel (Y) terhadap hasil

Berdasarkan hasil uji hipotesis *Paired Sampel-Test* yaitu jika nilai *asym sig. (2-tailed)* $< 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan jika nilai *asym sig (2-tailed)* $> 0,05$ yang artinya H_0 diterima dan H_a ditolak, maka diperoleh nilai signifikasi dari pengujian *Paired Sampel-Test* sebesar $0,000 < 0,05$. Yang artinya diduga adanya pengaruh penggunaan video pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital terhadap hasil belajar siswa SMKN 7 Kota Bengkulu

Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji hipotesis *Paired Sampel-Test* yaitu jika nilai *asym sig. (2-tailed)* $< 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan jika nilai *asym sig (2-tailed)* $> 0,05$ yang artinya H_0 diterima dan H_a ditolak, maka diperoleh nilai signifikasi dari pengujian *Paired Sampel-Test* sebesar $0,000 < 0,05$. Yang artinya diduga adanya pengaruh penggunaan video pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital terhadap hasil belajar siswa SMKN 7 Kota Bengkulu

Daftar Pustaka

-
- Amin, Raudah.dkk (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika.*
- Damayanti, (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Banarjojo. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung.
- Elida, (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Meningkatkan Hasil Belajar Pai Siswa di Kelas V SD Negeri 03/X Tanjung Solok Kec. Kuala Jambi.
- Indriyati, (2019). Pengaruh Penerapan Metode Jigsaw Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di MAN 12 Jakarta.
- Lauren, (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Kelas XI OTKP di SMKN 1 Surabaya.
- Laela, (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Peserta Didik Kelas IV MI Ismaria AL-QUR'Aniyyah Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.
- Lubis, Raudah.dkk (2016). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw
- Ningsih, Raudah.dkk (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Madsah Ibtidaiyah Negeri.
- Oktasari, E. (2020). *Pengaruh Brand Image, Kualitas Produk dan Harga Terhadap Mintat Beli Produk Ms.Glow Pada Mahasiswa Di Prodi Manajemen Universitas Dehasen Bengkulu.* Bengkulu: Universitas Dehasen Bengkulu.
- Raudah.dkk (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw
- Santoso. (2022). Panduan Lengkap SPSS 25. Jakarta: PT ElexMedia Komputindo.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Yulia.
-