
PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO UNTUK MENINGKAKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI KELAS X SMK NEGERI 7 KOTA BENGKULU

T. Lestari¹⁾ –F.A. Yul²⁾, Hermawansa³⁾

Affiliation:

Universitas
Dehasen
Bengkulu Prodi Pendidikan
Komputer

Corresponding Author:

tirles29@gmail.com

Abstract

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis video untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Informatika Kelas X Perhotelan 3 SMK Negeri 7 Kota Bengkulu. Penelitian kuantitatif metode penelitian yaitu desain one grub pretes-posttest. Digunakan untuk meneliti pada Populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat Kuantitatif/Statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Subjek utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Perhotelan 3 SMK Negeri 7 Kota Bengkulu yang berjumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara Kuantitatif dengan menggunakan Software Statistical Product and Service Solutions (SPSS 27) Dapat dibuktikan bahwa hasil uji hipotesis yang telah dilakukan diperoleh nilai Pretest-Posttest menunjukkan bahwa Sig (2-tailed) bernilai $0,001 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya Terdapat Menerapkan dalam menggunakan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa



Keyword: Media Pembelajaran, Hasil Belajar

Pendahuluan

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, pada keterampilan diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.

Pemanfaatan teknologi dapat membantu membuat media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media digital dapat memperlancar proses pembelajaran dan mengubah kebiasaan belajar yang mulanya berfokus pada guru menjadi berfokus pada pelajar. Selain hal tersebut media pembelajaran dapat memberikan

bantuan kepada para guru untuk mendapatkan kemudahan dalam penyampaian materi bagi para siswa sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan dari pembelajaran. Media pembelajaran sangatlah dibutuhkan dalam proses belajar, khususnya pada masa pembelajaran daring guru diarahkan mampu mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna memenuhi tujuan pembelajaran (Wijayanti,dkk.2022).

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat

digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Sakti dalam Haidir, dkk (2021:85) media pembelajaran adalah seluruh alat bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku koran, majala dan sebagainya. Selain itu, ada beberapa alasan berkenaan dengan pemanfaatan media pembelajaran, diantaranya pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, bahan pelajaran akan lebih mudah dipelajari oleh siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan siswa akan lebih banyak aktif dalam proses kegiatan belajar bahkan penggunaan media akan dapat mempertimbangi kualitas proses dan hasil pengajaran.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar perlu adanya penggunaan media dalam pendidikan dan pengajaran sangat dibutuhkan karena hal tersebut akan lebih mempermudah penyampaian pengetahuan kepada peserta didik, sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan antara komunikasi pendidik dengan peserta didik. Sehingga proses belajar mengajar dapat terarah dan terpimpin karena indra siswa terfokus pada media yang digunakan oleh pendidik.

Melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu, ditemukan fakta bahwa kegiatan pembelajaran masih dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional. Jika dilihat dari fungsi media sendiri, media memiliki peranan yang cukup penting dalam proses pembelajaran. Diantaranya adalah media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah guru, media juga mempermudah siswa dalam menerima informasi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang vital dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran berkaitan langsung dengan proses penerimaan informasi pembelajaran dari guru kepada siswa, yang secara tidak langsung berkaitan dengan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah yang berbentuk video yang membahas materi pembelajaran.

Media pembelajaran seharusnya menjadi pilar utama dalam mempermudah seorang pendidik untuk menyampaikan informasi (materi) pembelajaran pada siswa dengan mudah

dan kreatif. Pada sekolah tertentu khususnya di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu peran media pembelajaran berbasis Video tidak diikuti sertakan dalam membantu memberikan informasi pembelajaran (materi) khususnya dunia pendidikan. Padahal dalam pandangan peneliti, peran media pembelajaran berbasis video sangat penting dan tingkat kebermanfaatannya sangatlah tinggi dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Pada zaman yang serba modern ini, seorang pendidik harus mempunyai keahlian dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis video untuk menciptakan hal baru dalam suasana pembelajaran sehingga dapat membentuk minat serta hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku setelah adanya proses belajar. Terdapat tiga jenis hasil belajar, yaitu: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif berkaitan dengan perkembangan dan kemampuan otak dan penalaran siswa. Domain afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Sedangkan psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak siswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil dari proses belajar dapat diukur melalui nilai yang diperoleh siswa setelah mengerjakan soal yang diberikan oleh guru pada saat proses evaluasi dilaksanakan.

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor aktivitas belajar siswa itu sendiri dan performansi guru dalam proses pembelajaran. Faktor yang bersumber dari performansi guru sebagai contoh adalah keterampilan guru dalam memilih media yang sesuai. Baik sesuai dengan materi pembelajaran, maupun sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

Guru sebagai fasilitator dan motivator dapat melakukan perubahan dan perbaikan proses pembelajaran kelas X pada mata pelajaran Informatika di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu. Mengacu pada penjabaran fenomena yang telah disebutkan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian penerapan media berbasis video pada mata pelajaran Informatika kelas X di

SMK Negeri 7 Kota Bengkulu dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan variasi media pembelajaran yang memudahkan guru dalam proses pembelajaran di kelas. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis video untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran informatika di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu.

Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan dalam sebuah penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Metode penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian adalah metode kuantitatif dengan eksperimen (Quasi Experimental), dengan menggunakan pretest-posttest. Quasi eksperimen adalah metode yang sering digunakan dalam penelitian untuk menguji sebab-akibat antara variabel independen dan dependen. 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.

Menurut Sugiyono (2019:126) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Perhotelan 3 terdiri dari 36 siswa. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas X Perhotelan 3 di SMK 7 Kota Bengkulu, yang berjumlah 25 siswa, dimana seluruh siswa dari kelas X Perhotelan 3 yang terpilih dijadikan sampel. Teknik pengumpulan data, observasi, tes dan dokumentasi. Sedangkan analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas dan uji-t

Hasil Penelitian

Data hasil penelitian yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest. Hasil tes dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

No.	Nama	Pretest	Posttest
1.	Andika Muhammad Saputra	40	86
2.	Alwafu Devri Yanto Saputra	46	80
3.	Kayra Afkaa	46	86
4.	Andri Wijaya	40	76
5.	Rodeno Aditya Rama	50	76
6.	Devika Adella	60	80
7.	Hatta Annaza	50	70
8.	Felisya Berliani Dicha Putri	46	60
9.	Soffi Choirunnisa	56	80
10.	Jihan Tusyahara	66	80
11.	Rika Eliza Cantika	40	70
12.	Serlin Putri Ramadani	40	76
13.	Ceyssa Oktarinda	30	60
14.	Aldi Kurniawan	20	80
15.	Muhammad Qori renno	56	60
16.	Aurel Pratiwi	20	70
17.	Revan Rezaky Mairano	50	60
18.	Dewi Nuraini	30	60
19.	Brilian Putra	40	80
20.	Pernandes Khanoa	46	70
21.	Ridho Fernandes	30	76
22.	Muhammad Joadran	36	80
23.	Desinta Irvan Amelia	26	70
24.	Mutiara Andini	30	76
25.	Restu Putri Khiriyah	50	80
Jumlah		1044	1902
Rata-rata		41	76

Berdasarkan tabel diatas tentang nilai hasil Pretest dan Posttest kelas X Perhotelan 3 maka diperoleh nilai Pretest dari 25 siswa yang mana nilai KKM 75 dan masih sangat banyak siswa belum tuntas KKM dengan nilai rata-rata 41 yang artinya siswa masih banyak yang belum memahami materi yang disampaikan lewat pembelajaran konvensional, sedangkan hasil dari Posttest dengan nilai rata-rata 76 yang artinya sudah banyak yang memahami materi yang disampaikan melalui pembelajaran berbasis video.

Uji Normalitas data yang berdistribusi normal ditentukan dengan kesesuaian data pengamatan. Pengujian normalitas ini berbantuan dengan SPSS 27 Menggunakan uji Shapiro Wilk diatas tingkat kepercayaan 5% atau $>0,05$ maka berdistribusi normal, sedangkan nilai signifikansi $<0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Setelah mendapatkan hasil pengujian normalitas kelas X Perhotelan 3 menggunakan Kolmogorov-Smirnov, Shapiro Wilk, maka diperoleh nilai sig Pretest kelas X Perhotelan 3 0,638, sehingga $0,638 > 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa data pretest berdistribusi normal. Nilai Sig Posttest kelas X Perhotelan 3 0,976 sehingga $0,976 > 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa data posttest berdistribusi normal

Diketahui hasil nilai sig (2-tailed) pada kelas X Perhotelan 3 sebesar 0,001 maka dinyatakan lebih kecil dari 0,05 dan secara statistic dapat ditulis $0,001 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya diduga dengan adanya penerapan media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu.

Adapun cara lain untuk menguji hipotesis selain menggunakan perbandingan signifikan atau nilai probabilitas 0,05 adalah dengan cara membandingkan hasil nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka diperoleh t_{hitung} 12,332 dan t_{tabel} 1,711. Cara mencari nilai t_{tabel} dengan melihat tabel statistik dengan jumlah Siswa 25 dikurang 1 mengikuti rumus jumlah sampel (n) dikurang 1 atau n-1, maka 25-1 adalah 24. Nilai tabel yang dilihat ditabel statistik 24 adalah 1,711. Maka bisa dilihat $12,332 > 1,711$, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dan ada perbedaan signifikan dengan begitu penerapan

media pembelajaran berbasis video berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis video dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika di kelas X Perhotelan 3 SMK Negeri 7 Kota Bengkulu. Media video yang di gunakan dalam pembelajaran disusun dengan mempertimbangkan aspek visual, audio, dan keterpaduan materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Penelitian ini melibatkan seluruh kelas X Perhotelan 3 mata pelajaran informatika, SMK Negeri 7 Kota Bengkulu yang berlokasi di Jl. Kuala Lempuing No. 10, Lempuing, Kec. Ratu Agung, Kota Bengkulu.

Pada proses penelitian yang pertama kali peneliti menerapkan metode ceramah atau konvensional dilakukan yaitu dengan memberikan soal pertanyaan pretest sebanyak 25 soal yang dibagikan pada siswa kelas X Perhotelan 3, setelah mengerjakan soal pretest maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 45. Yang kedua peneliti menerapkan metode video pembelajaran dengan memberikan pertanyaan posttest sebanyak 25 soal yang dibagikan kepada siswa kelas X Perhotelan 3, setelah mengerjakan soal posttest maka diperoleh nilai rata-rata 77.

Berdasarkan hasil penelitian ini dan tanggapan siswa setelah menonton video pembelajaran bahwa video tersebut cukup menarik untuk ditayangkan kepada siswa. Hal ini dari respon siswa yang menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian besar siswa terlihat fokus saat video diputar, menunjukkan ekspresi tertarik dan mampu mengikuti alur materi yang disampaikan secara baik. Selain itu penggunaan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa juga menjadi faktor yang membuat video tersebut lebih mudah dicerna.

Selain aspek visual dan audio, durasi yang tidak terlalu panjang tetapi padat informasi juga menjadi kelebihan tersendiri. Hal ini membuat siswa tidak merasa jenuh dan tetap bisa mempertahankan konsentrasi sepanjang penayangan. Dari sini dapat dinyatakan bahwa video pembelajaran tersebut mampu memenuhi salah satu fungsi utama media pembelajaran,

yaitu menarik perhatian siswa dan menjadikan pembelajaran tidak membosankan.

Kesimpulan

Berdasarkan perolehan nilai hasil penelitian dan data yang telah ada maka peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis video untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran informatika kelas X Perhotelan 3 di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu dapat dibuktikan bahwa hasil uji hipotesis yang telah dilakukan diperoleh nilai pretes-posttest menunjukkan bahwa sig (2-tailed) bernilai $0,001 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya terdapat dengan adanya penerapan media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai media pembelajaran berbasis video, dapat disimpulkan bahwa media video memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 41 pada saat Prettest menjadi 76 pada saat Posttest, atau terjadi peningkatan sebesar 35 poin. Dari 25 siswa yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 28% siswa mengalami peningkatan tinggi, 40% siswa mengalami peningkatan sedang, 24% siswa mengalami peningkatan rendah, dan hanya 8% siswa yang tidak mengalami peningkatan atau menalami penurunan nilai.

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.
- Maulidiah, 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 Pgrri 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. Syarif, 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.
