

# Hasil Turnitin - Yesi

*by* Septian Jauhariansyah

---

**Submission date:** 28-Jun-2021 09:34PM (UTC-0700)

**Submission ID:** 1606709753

**File name:** Publihed\_Article\_3.pdf (775.39K)

**Word count:** 2070

**Character count:** 13197



## Pelaksanaan pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran simulasi digital



Yesi Nurmaliza<sup>1)</sup>, Edy Susanto<sup>1,a)</sup>, Diah Selviani<sup>1,b)</sup>

<sup>1)</sup> FKIP Universitas Dehasen Bengkulu

Corresponding Author:

a. [edy.susanto722@gmail.com](mailto:edy.susanto722@gmail.com)

b. [diah.selviani@unived.ac.id](mailto:diah.selviani@unived.ac.id)

### Abstract

Vocational High School (SMK) S 8 Grakarsa Bengkulu which is located on Jl. Adam Malik Km 8, Kel. Sido Mulyo, Kec. Gading Cempaka, Bengkulu City. This research is a qualitative descriptive research. The data collection technique in this study was by means of *Observation, Interview, Questionnaire and Documentation*, when teaching students the teacher went through (3) stages, namely the initial, core and closing stages of using learning media, knowing the concept of learning media, who used learning media, the stages of making learning media and internal and external factors that were found when video-based learning media were applied, in the implementation of learning in the room, students were seen to be active and enthusiastic in participating in learning because the teacher used video-based media by sending videos via android with an attractive display and media on when learning takes place, so that learning is interesting and good.

**Keyword:** Learning media concept, video-based media, SIMDIG subjects

### Abstrak

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) S 8 Grakarsa Bengkulu yang berlokasi di Jl. Adam Malik Km 8, Kel. Sido Mulyo, Kec. Gading Cempaka Kota Bengkulu. Penelitian ini merupakan penelitian Deskriptif Kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara Observasi, Wawancara, Angket dan Dokumentasi, pada saat melakukan pembelajaran kepada siswa guru melalui (3) tahap yaitu tahap awal, inti dan penutup penggunaan media pembelajaran mengetahui konsep media pembelajaran, siapa saja yang menggunakan media pembelajaran, tahapan pembuatan media pembelajaran dan faktor internal dan eksternal yang ditemukan ketika media pembelajaran berbasis video diterapkan, dalam pelaksanaan pembelajaran di ruangan terlihat siswa aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan guru menggunakan media berbasis video dengan cara mengirimkan video melalui android dengan tampilan dan media yang menarik pada saat pembelajaran berlangsung, Sehingga terciptanya pembelajaran yang menarik dan baik.

**Kata Kunci:** Konsep media Pembelajaran, media berbasis video, mata pelajaran SIMDIG

Histori Artikel:

1. Artikel submitted tanggal 15 Juni 2021
2. Artikel reviewed tanggal 29 Juni 2021
3. Artikel accepted tanggal 29 Juni 2021

## Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis Teknologi Informasi (TI) menjadi tidak terelakan lagi bagi dunia pendidikan maupun umum (Marhayu dkk : 2014).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di SMK S 9 Grakarsa Kota Bengkulu pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital, terdapat beberapa kendala yang dihadapi siswa ketika melaksanakan praktek salah satunya keterbatasan media yang digunakan dan sulitnya pemahaman siswa terhadap materi praktek yang di sampaikan, dari 13 orang siswa yang diberikan materi praktek hanya beberapa siswa saja yang nilainya tuntas, padahal pada saat ini banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan video yang menggunakan aplikasi Kinemaster.

Media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi kinemaster pada materi praktek Simulasi Komunikasi Digital dengan menggunakan Android ini diharapkan mampu memberikan semangat bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan, siswa juga mampu mempelajari materi praktek secara berulang-ulang di rumah tanpa harus menggunakan media pembelajaran yang ada disekolah setiap harinya.

## Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Swasta 08 Grakarsa Kota Bengkulu. Metode penelitian yang dilakukan dilapangan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan batasan pada ranah kognitif. Peneliti secara langsung meneliti tentang konsep media pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster kelas X TKR SMK S 8 Grakarsa Bengkulu pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital dengan melakukan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi untuk mendapatkan data yang sebenarnya.

## Hasil Penelitian

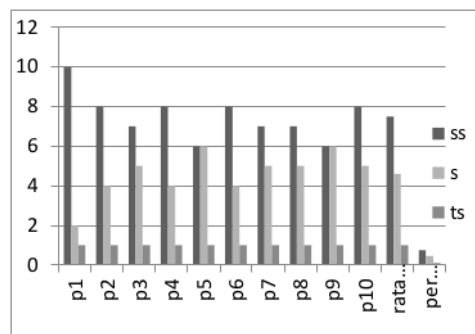
### 1. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video dilaksanakan pada tanggal 27 mei dimana dalam proses

pembelajaran berlarangan peneliti melihat langsung proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video yang akan peneliti telitintanya yang digunakan oleh guru mata pelajaran simulasi komunikasi digital.

### 2. Hasil Respon Siswa Kelas X TKR Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Video

Adapun hasil respon siswa berdasarkan hasil pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video berdasarkan angket yang disebarkan pada siswa kelas X TKR yang berjumlah 13 orang, dimana angket tersebut bertujuan memperoleh tanggapan dan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video yang di gunakan oleh guru mata pelajaran simulasi komunikasi digital SMK S 8 Grakarsa Bengkulu.



Gambar 1 Grafik reabilitas angket siswa

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa respon siswa berdasarkan indikator yang di berikan cukup baik, berdasar kan angket yang disebarkan pada siswa yang berjumlah 13 orang diketahui bahwa untuk kategori sangat setuju itu mendapatkan nilai 75% dan Setuju 45% dan untuk tidak setuju mendapatkan nilai 10%, dari data tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran berbasis video merupakan media yang layak digunakan untuk lebih jelas rekabnilnilitasi angket siswa bisa dilihat pada lampiran.

### 3. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video

Media pembelajaran berbasis video digunakan oleh siswa dan guru didalam proses pembelajaran untuk mempermudah guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran, baik itu disekolah maupun diluar sekolah yang bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang materi yang disampaikan dengan metode dan media yang berbeda.

Manfaat dari media pembelajaran berbasis video ini adalah untuk memberikan hasil belajar yang baik, memberikan daya ingat bagi siswa untuk mengulang materi pembelajaran sebelumnya, memberikan daya tarik bagi siswa untuk belajar baik itu di rumah, maupun di sekolah, dan mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

#### 4. Faktor Internal dan Eksternal Yang Ditemukan Ketika Media Pembelajaran Berbasis Video Diterapkan.

Faktor-faktor yang ditemukan ketika media pembelajaran berbasis video diterapkan dibagi menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal :

##### a. Faktor internal ( Psikologis)

Faktor internal yang ditemukan ketika media pembelajaran berbasis video diterapkan, berasal dari siswa itu sendiri diantaranya :

- 1). Minatnya untuk belajar
- 2). Kesiapannya
- 3) motivasi

##### b. Faktor eksternal

Faktor eksternal yang ditemukan ketika media pembelajaran berbasis video diterapkan yaitu :

- a. Faktor yang berasal dari sekolah, seperti metode belajar, relasi guru dan siswa, kedisiplinan dan alat atau media pembelajaran yang ada di sekolah
- b. Faktor yang berasal dari keluarga untuk menumbuhkan semangat belajar siswa itu juga berasal dari keluarga baik dalam perilakunya, dan cara mendidiknya.
- c. Faktor yang berasal dari masyarakat, faktor masyarakat itu sangat kuat pengaruhnya kepada siswa salah satunya pergaulan.

### Pembahasan

#### 1. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video

Proses pelaksanaan media pembelajaran berbasis video diikuti oleh semua siswa kelas X TKR yang berjumlah 13 orang dalam proses pembelajaran ada beberapa tahap yang dilakukan guru yang pertama itu pembukaan, kedua kegiatan inti dan yang ketiga penutup.

Dalam kegiatan pembelajaran guru yang biasanya menerapkan metode konvensional kini menerapkan media pembelajaran berbasis video, berdasarkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video yang

diimplementasikan oleh peneliti dapat diketahui bahwa siswa merasa senang dan antusias melaksanakan pembelajaran dengan metode yang berbeda.

Proses pelaksanaan ini yang pertama dilakukan yaitu guru mengirimkan video pada siswa melalui android jadi siswa dapat melihat penyampaian materi melalui video tersebut, diharapkan dengan media pembelajaran berbasis video siswa dapat bersemangat dalam belajar baik itu di sekolah maupun di rumah, walaupun masih ada beberapa siswa yang tidak memiliki hp android namun hal ini dapat diatasi dengan memanfaatkan laboratorium komputer yang ada di sekolah atau dengan menampilkan video melalui infokus.

#### 2. Hasil Penelitian Dan Respon Siswa Kelas X TKR Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Video

Adapun respon atau jawaban siswa dari setiap pertanyaan yang peneliti ajukan dalam angket tersebut yang akan peneliti deskripsikan adalah sebagai berikut : Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran simulasi komunikasi digital kelas X TKR yang berjumlah 13 orang siswa semuanya sangat senang karena mereka setuju bahwa media pembelajaran berbasis video membuat pembelajaran lebih menarik, dapat menambah semangat belajar, tampilan medianya pun jelas dan mudah dipahami, mereka juga setuju bahwa media pembelajaran berbasis video mampu memberi daya tarik bagi mereka untuk belajar, media pembelajaran berbasis video juga berguna dalam pembelajaran, kemudian media pembelajaran berbasis video juga menjadi solusi bagi mereka untuk belajar lebih efektif, mereka setuju media pembelajaran ini diterapkan pada mata pelajaran simulasi komunikasi digital, serta media pembelajaran ini tidak membosankan, media pembelajaran berbasis video merupakan alat bantu mengajar yang cukup baik, dan mereka juga setuju bahwasanya media pembelajaran berbasis video perantara komunikasi antara guru dan siswa.

#### 3. Faktor Internal dan Eksternal Yang Ditemukan Ketika Media Pembelajaran Berbasis Video Diterapkan

##### a. Faktor internal

Faktor internal yang ditemukan ketika media pembelajaran berbasis video diterapkan yaitu, kedisiplinan dari diri siswa itu sendiri dan masih kurangnya kesadaran siswa bahwa pelunya

mengikuti pembelajaran di kelas yang dapat mendorong siswa untuk lebih bersemangat melaksanakan proses pembelajaran salah satunya dengan memilih media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan memberikan peraturan dan sanksi yang tegas dari pihak sekolah bagi siswa yang tidak mengikuti pelajaran dengan seharusnya.

b. Faktor internal

Faktor internal yang ditemukan ketika media pembelajaran berbasis video diterapkan yaitu bukan hanya berasal dari lingkungan sekolah akan tetapi aspek masyarakat sangat dominan karena keberadaan siswa didalam masyarakat itu sangat mempengaruhi salah satunya teman bergaul, pengaruh dari teman bergaul akan lebih cepat dicernanya dari pada apa yang kita duga. Oleh karena itu teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik bagi siswa begitupun sebaliknya, jadi bijak dalam menentukan pergaulan.

### Kesimpulan

1. Konsep media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran simulasi komunikasi digital meliputi perencanaan, perancangan, pengembangan atau produksi video, validasi video pembelajaran, dan uji coba.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis video, media pembelajaran berbasis video digunakan oleh siswa dan guru yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran.
3. Tahapan pembuatan media pembelajaran berbasis video
  - a. menyiapkan perlengkapan yang akan digunakan untuk membuat video
  - b. menyiapkan aplikasi yang digunakan untuk pembuatan video
  - c. melakukan perekaman video menggunakan aplikasi kamera untuk membuat pembukaan awal video dan akhiran.
  - d. Melakukan rekam layar menggunakan aplikasi bandicame pada saat melakukan langkah-langkah pembuatan e-book.
  - e. Menggabung video dengan menggunakan aplikasi kinemaster.
  - f. Mengedit video menggunakan aplikasi kinemaster.
  - g. Melakukan validasi video
  - h. Video sudah bisa digunakan.

4. Faktor internal dan eksternal yang ditemukan ketika media pembelajaran berbasis video diterapkan.
  - a. Faktor internal yang ditemukan ketika media pembelajaran berbasis video diterapkan meliputi : perhatian siswa, minat, bakat, motivasi dan kesiapan.
  - b. Faktor eksternal yang ditemukan ketika media pembelajaran berbasis video diterapkan meliputi : metode belajar, relasi guru dan siswa, disiplin, keadaan sekolah dan media atau alat pelajaran.

### Daftar Pustaka

- Atuti, Irnin Agustina Dwi. Dasmu. Sumarni, Ria Asep. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Appypie Di SMK Mandiri Depok : jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat.
- Daryanto. 2016. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Eki, Muchamad. 2018. Simulasi Dan Komunikasi Digital. Blog Simulasi dan Komunikasi Digital
- Fajariah, Laili Amin. 2018. Pembelajaran Teks Report Dengan Proyek “ CERDIG” Berbasis Kinemaster. Jurnal Dikdaktika Pendidikan Dasar, Volume 2 Nomor 1 Tahun 2018, 182-192.
- Indahini, Renny Setya Dkk. 2018. Pengembangan Multimedia Mobile Learning Pada mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK. JKTP Volume 1, Nomor 2, Juni 2018
- Khaira, Hafizatul. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. Jurnal Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020
- Krismanto, Wawan. 2018. Workshop Literisasi TIK & Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis TIK Untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru SD di Kota Parepare : International Journal Of Community Service Learning.
- Kuswanto, Joko & Radiansah, Ferri. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Operasi Jaringan Kelas XI :Jurnal Media Infotama Vol.14 No. 1, Februari 2018
- Makdis, Nasrul. 2020. Penggunaan E-book Pada Era Digital. Jurnal Al-Maktabah Vol 19, mei 2020.

- 
- Murti Dkk.2018. Studi Komperasi Antara Tes Testlet dan uraian dalam mengukur hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gembong. Jurnal Unnes Physics Education Jurnal
- Perdiansyah, Handy Dkk. 2019. Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital : Jurnal Teknologi Pendidikan.
- Rusman 2015. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geograf. Dalam Jurnal Pendidikan Geografi Unila (2) Th. 2015.**
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa : Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No 2, Juli 2018.
- Utomo, Adhi Yoga . Ratnawati,Dianna. 2018. Pengembangan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Sistem Pengapian Di SMK : Jurnal Taman Vokasi.
- Yudianto, Arif. 2017. Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran : Jurnal Seminar Nasional Pendidikan.

# Hasil Turnitin - Yesi

---

## ORIGINALITY REPORT

---

**13%**

SIMILARITY INDEX

**13%**

INTERNET SOURCES

**2%**

PUBLICATIONS

**0%**

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

**1**

[jurnal.unived.ac.id](http://jurnal.unived.ac.id)

Internet Source

**9%**

---

**2**

[etheses.uin-malang.ac.id](http://etheses.uin-malang.ac.id)

Internet Source

**2%**

---

**3**

[id.scribd.com](http://id.scribd.com)

Internet Source

**2%**

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 2%

Exclude bibliography  On