



**PEMANFAATAN MEDIA AJAR BERBASIS
VIDEO TUTORIAL TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA DI KELAS X
SMK S 10 KOTA BENGKULU**



Apriansyah Putra^{1,a)}, Diah Selviani¹⁾, Yenni Fitria¹⁾

¹⁾Program studi Pendidikan Komputer Universitas Dehasen Bengkulu

^{a)}Corresponding Author: apriansyah012putra@gmail.com

Abstract

This study aims (1) to find out how the Utilization of Video Tutorial-Based Teaching Media Against Students' Learning Outcomes in Informatics Subject in Class X at SMK S 10, Bengkulu City. (2) to find out how the use of video tutorial-based teaching media on students' learning outcomes in informatics subject in class X at SMK S 10, Bengkulu City. The method used in this study is a qualitative research method, with data collection techniques in the form of observation, tests and questionnaires. The samples in this study were the students of class X Access Network Engineering. The results of this study are based on the results of observations, questionnaires, and tests conducted, that the use of tutorial-based video learning media has a positive impact on learning informatics for class X students. Teachers who use this media are able to manage classes better and pay attention to students who not focus while watching the learning video. The majority of students, namely 98% (41% strongly agreed and 57% agreed), gave a positive response to the use of video tutorial-based teaching media. The enthusiasm of students in participating in the learning process with this media was also a positive indicator. Student learning outcomes also showed the success of using video tutorial-based teaching media. The range of scores obtained by students ranges from 76 to 100, with the lowest score exceeding the Minimum Completeness Criteria (KKM) set, namely 75. This shows that the students are able to achieve the standards set in informatics subjects with the help of video-based teaching media tutorials.

Keyword: *Video tutorial-based teaching media, students' learning outcomes.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui bagaimana Pemanfaatan Media Ajar Berbasis Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas X SMK S 10 Kota Bengkulu. (2) untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media ajar berbasis video tutorial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika di kelas X SMK S 10 Kota Bengkulu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa Observasi, Tes, dan Angket. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Teknik Jaringan Akses. Adapun hasil penelitian ini berdasarkan hasil observasi, angket, dan tes yang dilakukan, bahwa pemanfaatan media pembelajaran video berbasis tutorial memiliki dampak positif dalam pembelajaran mata pelajaran informatika pada siswa kelas X. Guru yang menggunakan media ini mampu mengelola kelas dengan lebih baik dan memperhatikan siswa yang tidak fokus saat menyaksikan video pembelajaran. Mayoritas siswa, yaitu 98% (41% sangat setuju dan 57% setuju), memberikan tanggapan positif terhadap pemanfaatan media ajar berbasis video tutorial. Antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan media ini juga menjadi indikator positif. Hasil belajar siswa juga menunjukkan keberhasilan dari pemanfaatan media ajar berbasis video tutorial. Rentang nilai yang diperoleh siswa berkisar antara 76 hingga 100, dengan nilai terendah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa siswa-siswa mampu mencapai standar yang telah ditetapkan dalam mata pelajaran informatika dengan bantuan media ajar berbasis video tutorial.

Kata Kunci: Media ajar berbasis video tutorial, Hasil belajar siswa.

Pendahuluan

Youtube adalah media sosial yang paling banyak diminati masyarakat dewasa ini. Popularitasnya diproyeksikan akan terus meningkat seiring dengan jumlah pengguna. Sebelumnya, Pada Tanggal 5 April 2017 Youtube mencatat jumlah penonton bulanan terdaftar (logged-in monthly users) sebesar 1,5 miliar pada pertengahan 2017. Meningkatnya popularitas Youtube didorong oleh meningkatnya nilai guna platform berbagi video pada situs tersebut bagi para penggunanya. Pada tanggal 9 Mei 2018, Google mewakili Youtube menyampaikan hasil riset yang dilaksanakan bersama Kantar TNS (Perusahaan konsultasi meek dan analisis data yang berpusat di London). Pengguna internet mengunjungi Youtube bukan hanya untuk mendapatkan hiburan, tetapi juga untuk belajar atau mendapatkan informasi. Informasi di atas menjadi kajian menarik untuk diteliti dan dikembangkan melihat bahwa pengguna Youtube yang berada diantara usia 18 hingga 29 tahun adalah pengguna Youtube dengan jumlah pengguna terbesar, yaitu dengan presentase 82%. Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik rentang usia tersebut didominasi oleh remaja yang berprofesi sebagai mahasiswa dan perkembangan Youtube sebagai salah satu media sosial yang paling digemari merupakan sebuah peluang di dunia pendidikan sehingga tujuan dari pembelajaran bisa tercapai secara maksimal.

Guru dapat berperan sebagai pengajar, pemimpin kelas, pembimbing, pengatur lingkungan belajar, perencana pembelajaran, supervisor, motivator, dan sebagai evaluator Rusman, (2011: 58). Pengaruh teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk perubahan dan inovasi yang terjadi dalam sistem pembelajaran khususnya penggunaan media, yang mana pada pembelajaran dulu menggunakan media-media konvensional sekarang berubah ke sistem teknologi dan informasi. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia,

materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011).

Berdasarkan hasil observasi awal penulis di SMK S 10 Kota Bengkulu terhadap proses pembelajaran Informatika terdapat beberapa permasalahan yaitu dalam proses belajar mengajar masih terpusat pada guru, ini ditandai dengan guru yang tidak banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung pasif sehingga siswa tidak dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui bagaimana Pemanfaat Media Ajar Berbasis Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas X SMK S 10 Kota Bengkulu

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK S 10 Kota Bengkulu yang beralamat di Jl. Musium No.18, Jemb. Kecil, Kec. Singaran Pati, Kota Bengkulu. Penelitian akan dilaksanakan selama 1 minggu yaitu pada bulan Maret sampai dengan April 2023, subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Teknik Jaringan Akses SMK S 10 Kota Bengkulu yang Berjumlah 10 orang dan guru mata pelajaran informatika.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena Penelitiannya dilakukan dalam kondisi yang alamiah. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan penelitian ini memang terjadi secara alamiah, apa adanya, dalam situasi normal yang tidak dimanipulasi keadaan dan kondisinya, menekankan pada deskripsi secara alami Sugiyono (2010:5). Sumber data yang digunakan berupa data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa Observasi, Angket, dan Tes.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi berasal dari bahasa latin yang memiliki arti melihat dan memperhatikan. Dalam dunia nyata, observasi erat berkaitan dengan objek dan fenomena baik faktor penyebab dan dampak secara luas. Observasi merupakan teknik melihat dan mengamati perubahan dari fenomena sosial yang tengah berkembang dan tumbuh. Selanjutnya perubahan bisa dilakukan berdasarkan penilaian tersebut.

Peneliti akan mengobservasi pembelajaran informatika pada materi sejarah perkembangan komputer dan tokoh-tokohnya menggunakan youtube sebagai media ajar di kelas X SMK S 10 Kota Bengkulu.

2. Angket

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), angket berarti daftar pertanyaan tertulis mengenai masalah tertentu dengan ruang untuk jawaban bagi setiap pertanyaan.

Instrument angket pemanfaatan media ajar berbasis video tutorial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika di kelas X SMK S 10 Kota Bengkulu yaitu dengan pengisian lembar angket berupa sejumlah pertanyaan. Tujuan penggunaan angket adalah untuk memperoleh data dalam pembelajaran yang menggunakan media youtube sebagai media ajar di kelas X SMK S 10 Kota Bengkulu.

3. Tes

Tes (test) merupakan suatu alat penilaian dalam bentuk tulisan untuk mencatat atau mengamati prestasi siswa yang sejalan dengan target penilaian. Jawaban yang diharapkan dalam tes menurut Sudjana dan Ibrahim (2001) dapat secara tertulis, lisan, atau perbuatan.

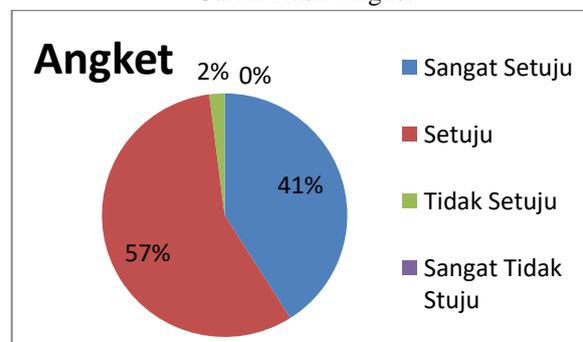
Insturmen lembar tes pemanfaatan youtube sebagai media ajar yang akan dilaksanakan di kelas X SMK S 10 Kota Bengkulu pada mata pelajaran informatika yaitu dengan pengisian lembar tes berupa 25 soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Hasil Penelitian

Adapun hasil angket siswa berdasarkan hasil pembelajaran menggunakan media pembelajaran

berbasis video tutorial berdasarkan angket yang disebarakan pada siswa kelas X yang berjumlah 10 orang, dimana angket tersebut bertujuan memperleleh tanggapan dan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video tutorial yang nantinya dapat digunakan oleh guru mata pelajaran informatika di SMK S 10 Kota Bengkulu.

Garfik Hasil Angket



Dari grafik diatas dapat diketahui bahwa respon siswa berdasarkan angket yang di sebarakan pada siswa yang berjumlah 10 orang siswa diketahui, indikator pertama yaitu Sekolah menyediakan fasilitas wifi untuk terhubung ke internet, dari 10 orang siswa ada 40% siswa sangat setuju, dan ada 60% siswa setuju dengan pernyataan ini, dan hal ini dapat dilihat pada saat jam istirahat banyak siswa yang nongkrong sambil internetan di sumber wifi yaitu di lab komputer.

Indikator kedua yaitu Saya menggunakan smartphone untuk mengakses youtube, dari 10 siswa yang ada 100% siswa setuju dengan pernyataan ini dan dapat dilihat dari seluruh siswa yang menggunakan smartphone masing-masing dalam peroses pembelajaran.

Indikator ketiga yaitu Saya memanfaatkan media sosial youtube untuk melihat materi sejarah perkembangan komputer dan tokoh-tokohnya, dari 10 siswa yang ada 100% siswa setuju dengan pernyataan ini dan karena semua siswa terlihat sangat antusias pada jam pelajaran informatika.

Indikator keempat yaitu Saya bisa lebih memahami materi dengan menonton video pembelajaran di youtube dari 10 siswa yang ada 60% sangat setuju dan 40% setuju dengan pernyataan ini karena menurut para siswa dengan memanfaatkan video yang ada di youtube mereka

bisa mengulangi materi yang terlewat atau kurang mereka pahami dimanapun dan kapanpun.

Indikator kelima yaitu Saya merasa nyaman dengan suasana kelas, dari 10 siswa yang ada 50% siswa sangat setuju dan 50% siswa setuju dengan pernyataan ini dan dapat dilihat dari kondisi kelas yang kondusif karena para siswa sedang fokus ke video di smartphone masing-masing.

Indikator keenam yaitu Saya tertarik dengan mata pelajaran ini dari 10 siswa yang ada terdapat 70% siswa sangat setuju dan 30% siswa setuju dengan pernyataan ini ditandai dengan siswa kelas X merasa senang dan antusias dalam mengikuti pelajaran.

Indikator ketujuh yaitu Guru memberikan kesempatan untuk bertanya dari 10 siswa yang ada 70% siswa sangat setuju, 20% siswa setuju dan ada 10% yang tidak setuju dengan pernyataan ini karena waktu yang di berikan untuk siswa bertanya sangat sedikit.

Indikator kedelapan yaitu Guru memberikan tugas yang sesuai dengan kemampuan dari 10 siswa yang ada 100% siswa sangat setuju dengan pernyataan ini karena menurut mereka tugas yang diberikan masih berkaitan dengan materi pembelajaran yang diberikan.

Indikator kesembilan yaitu Saya merasa terbantu dengan penggunaan media pembelajaran dari 10 siswa yang ada 40% siswa sangat setuju, 50% setuju, dan 10% tidak setuju dengan pernyataan ini karena menurut 90% siswa mereka sangat terbantu dengan penggunaan media pembelajaran berupa video tutorial ini karena dapat dipelajari berulang-ulang dimanapun dan dimanapun, dan menurut 10% siswa yang tidak setuju karena saat jam pelajaran berlangsung video tutorial yang akan di putar loadingnya sangat lama.

Indikator kesepuluh yaitu Saya merasa tertantang untuk belajar lebih baik lagi dari 10 siswa yang ada 80% sangat setuju dan 20% setuju dengan pernyataan ini karena menurut para siswa kelas X dengan menggunakan media pembelajaran, mereka bisa lebih fokus dalam menyimak pembelajaran yang diberikan.

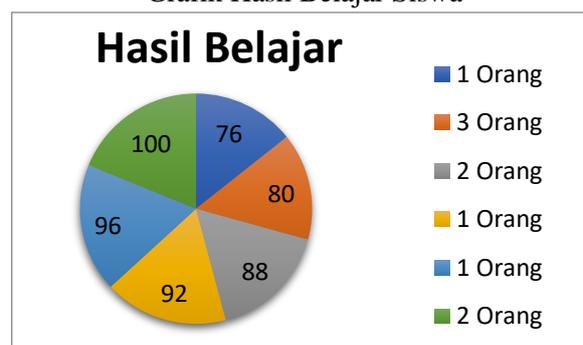
Kegiatan pembelajaran yang biasanya menerapkan metode ceramah kini memanfaatkan

media video tutorial, berdasarkan proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan media pembelajaran video tutorial yang diimplementasikan oleh peneliti dapat diketahui bahwa siswa merasa senang dan antusias dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode yang berbeda dari biasanya.

Pembahasan

Adapun respon atau jawaban siswa dari tes berupa 25 soal pilihan ganda yang peneliti berikan dapat dideskripsikan sebagai berikut :

Grafik Hasil Belajar Siswa



Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui bahwa nilai siswa berdasarkan tes berupa 25 soal pilihan ganda yang di sebarakan pada siswa yang berjumlah 10 orang siswa yaitu rata-rata nilai di kelas X adalah 88 dengan nilai terkecil adalah 76 dan nilai terbesar adalah 100.

Ketuntasan belajar telah mencapai indikator nilai yang telah ditetapkan yaitu dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75, hasil tes berupas 25 soal pilihan ganda menunjukkan hasil ketuntasan dalam belajar yang berarti, dengan nilai rata-rata siswa adalah 88 artinya hasil belajar dari memanfaatkan media ajar berbasis video tutorial telah berhasil.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi, angket, dan tes yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran video berbasis tutorial memiliki dampak positif dalam pembelajaran mata pelajaran informatika pada siswa kelas X. Guru yang menggunakan media ini mampu mengelola kelas dengan lebih baik dan

memperhatikan siswa yang tidak fokus saat menyaksikan video pembelajaran.

Mayoritas siswa, yaitu 98% (41% sangat setuju dan 57% setuju), memberikan tanggapan positif terhadap pemanfaatan media ajar berbasis video tutorial. Antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan media ini juga menjadi indikator positif.

Hasil belajar siswa juga menunjukkan keberhasilan dari pemanfaatan media ajar berbasis video tutorial. Rentang nilai yang diperoleh siswa berkisar antara 76 hingga 100, dengan nilai terendah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa siswa-siswa mampu mencapai standar yang telah ditetapkan dalam mata pelajaran informatika dengan bantuan media ajar berbasis video tutorial.

Daftar Pustaka

- Amin Nurita. 2018. "Pengaruh Kompetensi Guru, Media Pembelajaran, Dan Dunia Usaha Industri Terhadap Mutu Lulusan Di SMK 2 Wonosobo". *Skripsi. Surakarta: Magister Pendidikan UMS.*
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran cetakan ke -14. Rajawali Pers, 3.*
- Briggs, Leslie J. 1977. *Instructional Design, Educational Technology Publications Inc.* New Jersey: Englewood Cliffs
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013).* Jakarta: Rajawali Pers
- Moleong, j, Lexy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi.* Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Moleong, j, Lexy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. (2009). *Penilaian HasilProses Belajar Mengajar.* Bandung: PT Rosdakarya.
- Rosi Oktapiyani, R. T. (2021). PEMANFAATAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN GUNA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *JURNAL TAHSINIA.*
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta : PT Raja Grafindo persada, 58.
- Slameto. 2010. *Belajar & faktor-faktor yang mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 1
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta Kencana Prenadamedia Group
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.* Bandung: Alfabeta.
- Wigati, S., Rahmawati, D. S., & Widodo, S. A. (2018). *Pengembangan Youtube Pembelajaran Berbasis Ki Hadjar Dewantara untuk Materi Integral di*

*SMA. In Prosiding Seminar Nasional
Pendidikan Matematika (pp. 810–813)*