



**PEMANFAATAN MEDIA  
PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN SISTEM  
KOMPUTER DI KELAS X SMKS 10  
KOTA BENGKULU**



**Angga Robi Alamsyah<sup>1)</sup> Y. Fitria<sup>2)</sup> F. A. Yul<sup>3)</sup>**

<sup>1,2,3)</sup>Program studi Pendidikan Komputer Universitas Dehasen Bengkulu

<sup>a)</sup>Corresponding Author: [anggadom2301@gmail.com](mailto:anggadom2301@gmail.com)

**Abstract**

*The purpose of this study was to determine the use of video-based learning media on students' learning outcomes in the subject of computer systems in class X at SMKS 10 in Bengkulu City. This research is a qualitative descriptive study. The subjects of this study were 10 students in class X. From the learning outcomes obtained, the use of video-based learning media has an impact on grades and can be seen by comparing the KKM of computer system subjects, namely 75 based on tests in the form of questions distributed to students, namely the average grade of students in class X is 90 with the smallest value is 80 and the largest value is 100 meaning that the learning outcomes from using video-based learning media have been successful. It can be concluded that the use of video-based learning media on student learning outcomes in computer system subjects in class X at SMK S 10 in Bengkulu City can help students understand the subject matter presented properly, foster the students' interest in learning, provide satisfaction to students, improve student memory, and provide good learning outcomes.*

**Keyword:** Video-Based Media, Learning Outcomes, Computer Systems Subject

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer di kelas X SMKS 10 Kota Bengkulu. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek dari penelitian ini adalah siswa di kelas X sebanyak 10 orang. Dari hasil belajar yang telah peneliti dapatkan, pemanfaatan media pembelajaran berbasis video memiliki dampak terhadap nilai dan dapat dilihat dengan membandingkan KKM mata pelajaran sistem komputer yaitu 75 berdasarkan tes berupa soal yang di sebarakan pada siswa yaitu rata-rata nilai siswa di kelas X adalah 90 dengan nilai terkecil adalah 80 dan nilai terbesar adalah 100 artinya hasil belajar dari memanfaatkan media pembelajaran berbasis video telah berhasil. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer dikelas X SMK S 10 Kota Bengkulu dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan dengan baik, menumbuhkan minat belajar siswa, memberikan kepuasan pada siswa, meningkatkan daya ingat siswa, dan memberikan hasil belajar yang baik.

**Kata Kunci:** Media Berbasis Video, Hasil Belajar, Mata Pelajaran Sistem Komputer  
**Pendahuluan**

Pembelajaran adalah perubahan yang relatif permanen dalam potensi perilaku sebagai dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia yang paling dominan adalah melalui proses belajar mengajar. Pendidik harus kreatif dalam membentuk suasana belajar mengajar agar tidak membosankan dengan menggunakan metode, teknik dan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran yang menarik minat siswa untuk belajar adalah media yang dapat dilihat dan didengar yaitu video. Video merupakan media audio visual yang sudah beredar di masyarakat dan banyak diminati oleh anak-anak sekolah dasar, mulai dari jenis video hiburan, pengetahuan, informasi, musik, dan cerita-cerita bersejarah bisa disaksikan dengan mudah.

Masalah yang sering muncul adalah siswa dalam kondisi terpaksa harus memahami secara mekanis apa yang telah disampaikan oleh guru, sehingga menjadikan para siswa tidak memiliki keberanian untuk mengemukakan pendapat, tidak kreatif dan mandiri. Selain itu, pendekatan pembelajaran pelajaran sistem komputer masih menggunakan pendekatan tradisional, yaitu duduk, dengar dan catat. Pembelajaran jadi membosankan, tidak menarik dan hasilnya tidak memuaskan. Waktu untuk mengerjakan soalpun terasa lebih lama, sehingga tidak semua soal dapat terjawab dengan cepat dan benar. Sehingga dari 13 siswa yang diberikan tugas pada mata pelajaran sistem komputer di kelas x yang nilainya tuntas hanya 5 orang siswa saja. Sehingga siswa lainnya banyak yang tidak tuntas karena belum memahami materi yang disampaikan. Menurut Arsyad (2016:4) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Sudjana dan Rivai (2015:1) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh pengajar. Menurut Mara Armen (2013:30) video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Sehingga dari beberapa penjelasan diatas mengenai devinisi video dapat disimpulkan bahwa video adalah sebuah hasil media yang menggabungkan dari audio dengan visual sehingga menghasilkan sebuah tayangan yang dapat menarik perhatian semua orang untuk melihat hal tersebut.

Melihat luasnya objek masalah yang ada dilapangan maka pembahasan dalam penelitian ini perlu dibatasi agar tetap fokus pada rumusan masalah dan batasan masalah tersebut meliputi media Berbasis Video yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran pada mata pelajaran Sistem Komputer di kelas X di SMKS 10 Kota Bengkulu dan hasil belajar pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran Sistem Komputer di kelas X di SMKS 10 Kota Bengkulu. Tujuan yang ingin dicapai dalam skripsi ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Komputer di kelas X SMKS 10 Kota Bengkulu. Kerangka berpikir penelitian ini adalah setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video ini, siswa diharapkan bisa mendapatkan hasil belajar yang baik.

**Gambar 1. Kerangka Penelitian**



## Metode Penelitian

---

Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode Deskriptif Kualitatif. Peneliti secara langsung meneliti tentang pemanfaatan media berbasis video terhadap hasil belajar siswa di kelas X SMKS 10 Kota Bengkulu pada mata pelajaran Sistem Komputer dengan melakukan observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket untuk memperoleh informasi.

### **Hasil Penelitian**

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa yang mengikuti pelajaran di kelas X pada mata pelajaran sistem komputer di SMKS 10 Kota Bengkulu. Hasil belajar menggunakan media berbasis video ini siswa kelas X memperoleh peningkatan dari hasil belajar sebelumnya, dimana yang pada awalnya masih ada siswa yang mendapat nilai dibawah KKM sekarang sudah diatas KKM. Dikarenakan dalam menggunakan media berbasis video mayoritas siswa kelas X setuju dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis video dan hal ini dapat dilihat dari siswa yang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

### **Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X di SMKS 10 Kota Bengkulu yang siswa nya berjumlah 10 orang. Pada saat proses pembelajaran di kelas X dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video ini peneliti mempunyai langkah-langkah yang baik untuk membuat siswa aktif, dengan cara membuat tampilan yang menarik. Untuk itu dengan hal tersebut proses pembelajaran yang dilakukan peneliti tersebut tidak ada masalah walaupun di sekolah tersebut masih kekurangan sarana dan prasarana. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video ini meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil observasi peneliti melihat guru menyampaikan materi dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis video guru dapat lebih fokus dalam mengelola kelas dan memperhatikan mana siswa yang tidak fokus dalam memperhatikan video pembelajaran. Dari hasil angket terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis video terdapat sangat setuju 57% siswa, setuju. 38% siswa, kurang setuju 4% siswa, dan tidak setuju 1% siswa, dengan pernyataan yang ada di angket hal ini menjelaskan bahwa mayoritas siswa kelas X setuju dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis video dan hal ini dapat dilihat dari siswa yang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dari hasil belajar yang telah peneliti dapatkan, pemanfaatan media pembelajaran berbasis video memiliki dampak terhadap nilai dan dapat dilihat dengan membandingkan KKM mata pelajaran sistem komputer yaitu 75 dan nilai terkecil dari hasil belajar siswa yaitu 80, dan hal ini menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis video dengan materi pengertian dan

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, guru menyampaikan materi dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis video, guru dapat lebih baik dalam mengelola kelas dan memperhatikan siswa yang tidak fokus memperhatikan video pembelajaran dan dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer di kelas X SMK S 10 Kota Bengkulu dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan dengan baik, menumbuhkan minat belajar siswa, memberikan kepuasan pada siswa, meningkatkan daya ingat siswa, dan memberikan hasil belajar yang baik. Dari hasil angket terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis video terdapat sangat setuju 57%, setuju 38%, kurang setuju 4%, dan tidak setuju 1%. Hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran sistem komputer dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis video memiliki nilai terendah 80 dan tertinggi 100 sedangkan KKM mata pelajaran sistem komputer yaitu 75, artinya hasil belajar telah mencapai KKM. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video berdampak baik terhadap hasil belajar siswa.

### **Daftar Pustaka**

Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.  
Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.

- 
- Arief S. Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- DImyati & Mujiono, Belajar dan Pembelajaran (Jakarta : Rineka Cipta,2013), hlm 3.
- Kunandar. (2015). *Penilaian autentik (penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mara, Armen, and Yanuar Fitri. 2013. Dampak Perkebunan Kelapa Sawit Rakyat Terhadap Pendapatan Wilayah Desa (PDRB) di Provinsi Jambi. *Agrisep* 13(1): 101–10.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Sadiman, Arief. 1993. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatan*. Jakarta : Grafindo Pers.
- Sadiman. S. Arief dkk, *Media Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1993.
- Sudjana, N, Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V2i1.77>