



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR
KELAS X SMK KHAMAS ASEMBAGUS TAHUN PELAJARAN 2020-2021**

Frengki Prayitno¹, Arico Ayani Suparto², Rahmat Shofan Razaqi³

Email: frengkiprayitno546@gmail.com, caca13rico@gmail.com,
Fanslaught@gmail.com

Received: May 22, 2020 Revised: May 25, 2020 Accepted: June 5, 2020

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar kelas X SMK Khamas Asembagus Tahun Pelajaran 2020-2021. Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen jenis eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Khamas Asembagus. Kelas X TKJ 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MM sebagai kelas kontrol. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *test* dan selanjutnya dianalisis dengan uji *t-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,216 > 1,6753$ terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini juga ditunjukkan oleh nilai $sig.(2-tailed) = 0,002 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar antara yang menggunakan media video dan metode ceramah.

Kata Kunci : Media Video dan Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Dalam proses pendidikan dan pembelajaran, terdapat dua unsur penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua unsur ini saling berhubungan, pemilihan metode mengajar yang spesifik akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada perbedaan perspektif yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan untuk dikuasai oleh peserta didik setelah pembelajaran berlangsung serta konteks pembelajaran yang menggambarkan karakteristik siswa.

Dilihat dari semua aspek, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari aset pembelajaran atau wahana aktual yang memuat materi-materi informatif dalam lingkungan siswa yang dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar.

Perkembangan teknologi dan informasi dalam kehidupan telah mengubah pandangan dunia pendidikan yang menempatkan pendidik sebagai fasilitator dan spesialis pembelajaran di mana siswa dapat memiliki akses yang seluas-luasnya ke berbagai media untuk tujuan pembelajaran mereka. Siswa dapat memanfaatkan teknologi yang ada menjadi suatu media pembelajaran yang sesuai, sehingga mempermudah peserta didik untuk menerima materi pembelajaran

Salah satu mata pelajaran yang terdapat di SMK Khamas adalah Pemrograman Dasar. Pemrograman dasar menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diberikan kepada siswa sebagai bekal kehidupan di masyarakat. Pelaksanaan pembelajaran pemrograman dasar harus dilaksanakan dalam lingkungan yang kondusif karena dalam latihan pembelajaran yang dilakukan bersifat dinamis, menarik, dan menyenangkan. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, salah satu tugas seorang pendidik adalah memilih media yang akan digunakan dalam siklus pembelajaran, penentuan media yang tepat akan membantu tercapainya target pembelajaran secara ideal.

Ada beberapa masalah yang ditemukan oleh peneliti, antara lain siswa kurang memperhatikan penjelasan guru di kelas, mencatat atau menyimpulkan latihan dan hanya memanfaatkan buku instruktur dan buku pelajaran. Hal ini

menyebabkan siswa merasa bosan, menunjukkan tidak adanya semangat dalam belajar dan kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hal tersebut perlu mendapat perhatian yang lebih oleh setiap guru, untuk menciptakan suasana lingkungan kelas yang kondusif, menarik dan tidak membosankan untuk siswa sehingga siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu caranya yaitu dengan menggunakan media video pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membahas tentang “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X SMK Khamas Asembagus Tahun Pelajaran 2020-2021”.

KAJIAN PUSTAKA

1.1 Pengertian Media

Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) media adalah semua bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi. Apabila dihubungkan dengan kegiatan pembelajaran maka media sendiri dapat dimaknai sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pendidik kepada peserta didik (Aqib 2014).

Secara khusus, pengertian media dalam perannya sebagai sarana pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat grafis fotografis, atau elektronis untuk menngumpulkan, memproses serta menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad 2016).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas bisa ditarik simpulan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan suatu informasi kepada siswa sehingga siswa akan lebih mudah dalam penyampaian informasi tersebut, serta tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Media pembelajaran sebagai sarana dalam proses belajar tidak bisa dipungkiri keberadaannya. Pendidik menyadari bahwa tanpa bantuan media, materi pembelajaran akan sulit dipahami dan dimengerti oleh siswa, terutama materi pembelajaran yang dinilai rumit dan kompleks.

1.2 Media Video

Video sebagai media audio-visual, semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan melalui media video dapat bersifat nyata (peristiwa penting, berita) atau fiktif (seperti cerita), dan dapat bersifat informatif, edukatif, dan instruksional. Adapun kelebihan media video diantaranya: dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya dan dengan alat perekam video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari berbagai ahli / spesialis (Arief S Sadiman 2012).

Video merupakan semua hal yang memungkinkan sinyal audio dapat digabungkan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Media video dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, karena bisa memberikan sebuah pengalaman tak terduga kepada siswa, selain itu media video juga dapat digabungkan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mengilustrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Kemampuan video dalam menggambarkan sebuah materi pembelajaran sangat efektif untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang bersifat dinamis.

Adapun kelebihan media video menurut (Arsyad 2016) yaitu sebagai berikut :

1. Media video dapat melengkapi pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik dan lain- lain.
2. Media video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
3. Media video dapat menanamkan sikap dan segi afektif lainnya.
4. Media video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik.
5. Media video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar dingin, gunung berapi dan binatang buas.
6. Media video dapat ditunjukkan kepada kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan.

1.3 Pemrograman Dasar

Penggunaan suatu video senantiasa berdasarkan kebutuhan peserta didik dan hubungannya dengan materi yang akan dipelajari. Langkah-langkah dalam mengaplikasikan media pembelajaran video di sekolah menengah kejuruan, yang pertama langkah persiapan guru. Terlebih dahulu guru mempersiapkan materi pelajaran, kemudian guru baru memilih media pembelajaran video untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media mempunyai tugas yang penting dalam proses pembelajaran. Mengenai video, yang perlu dicatat antara lain : durasi video/lamanya video, tahun produksi video, tingkat rekomendasi video, kecocokan video dengan materi.

1.4 Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan perilaku dan berfungsi sebagai umpan balik untuk berupaya meningkatkan proses pengajaran di kelas. Perilaku sebagai hasil belajar dalam arti luas, meliputi bidang kognitif, emosional, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat dijadikan sebagai petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam belajar (Sudjana 2014).

1.5 Kerangka Pikir

Pembelajaran Pemrograman Dasar yang masih menggunakan ceramah dan media sederhana seperti media gambar dalam power point, akan membuat siswa kurang termotivasi untuk mempelajarinya dan siswa juga akan kesulitan dalam memahami materi tersebut. Media gambar tidak dapat menampilkan bagaimana proses tersebut berlangsung, karena media gambar hanya menampilkan gambar dan tulisan yang diam saja. Pembelajaran seperti ini akan menjadi tidak efektif, kurang menarik dan terlihat membosankan. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa masih perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Pemrograman Dasar terutama dalam pemilihan media pembelajarannya, sehingga harapan setelah adanya pembaharuan dan perbaikan tersebut dapat memaksimalkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pemrograman Dasar.

Upaya yang dapat ditempuh agar pembelajaran Pemrograman Dasar menjadi lebih menarik, efektif dan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar optimal adalah dengan menggunakan media video pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Salah satu bagian terpenting dalam penelitian yaitu menentukan metode penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data serta penampilan dari hasilnya (Siyoto and Sodik 2015). Rangka dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen jenis eksperimen semu. Studi eksperimen pada penelitian ini dilakukan terhadap dua kelompok siswa dalam dua kelas. Dua kelompok ini diberikan perlakuan yang berbeda tetapi pemberian materi pembelajaran yang sama. Dalam penelitian ini menggunakan desain yang kedua, yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono 2017).

Penelitian dilaksanakan di SMK Khamas Asembagus. Peneliti sengaja menetapkan daerah penelitian pada suatu tempat tertentu tanpa ada pilihan tempat lain, dengan pertimbangan masalah lokasi /tempat responden yang akan diteliti lebih muda dikunjungi dan efisiensi waktu penelitian. Penelitian ini diawali dengan observasi proses pembelajaran di kelas dan Peneliti juga mengamati proses pembelajaran di dalam kelas dan media apa yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi. Pelaksanaan dalam penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 202.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Khamas Asembagus. Kelas X TKJ 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MM sebagai kelas control. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah mediavideo dan variabel terikat adalah hasil belajar Pemrograman Dasar siswa kelas X SMK Khamas

As embagus. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu metode tes, observasi dan dokumentasi.

Pengujian prasyarat analisis data dalam penelitian ini yaitu uji homogenitas menggunakan varians terbesar dibanding varians terkecil dan uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov kemudian dilanjutkan dengan uji *t-test*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1.6 Hasil

Tabel 1 Hasil Perhitungan Uji *t-test* Hasil Belajar Siswa (*Post-test*)

Group Statistics

Metode		N	n	Mea	Std. Deviation	Std. Mean	Error
Hasil Belajar	Media Video	25	81.7	10.138	2.028		
	Metode Ceramah	28	71.1	13.438	2.539		

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	

Hasil Belajar	Equal variances assumed	2.566	.115	3.216	51	.002	10.617	3.301	3.989	17.24
	Equal variances not assumed			3.267	49.682	.002	10.617	3.250	4.089	17.14
										5

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa nilai t_{hitung} diperoleh 3,216 dengan sig.(2-tailed) 0,002. Sebelum melihat t_{tabel} terlebih dahulu mencari derajat kebebasan $db = N_1 + N_2 - 2 = 25 + 28 - 2 = 51$. Pada taraf signifikan 0,05 diperoleh $t_{tabel} = 1,6753$. Maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,216 > 1,6753$ terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini juga ditunjukkan oleh nilai sig.(2-tailed) = $0,002 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar antara yang menggunakan media video dan metode ceramah.

1.7 Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMK Khamas Asembagus pada bulan Juni 2021. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X TKJ 1 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas X MM sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis mengenai Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X SMK Khamas Asembagus Tahun Pelajaran 2020-2021 didapatkan hasil penelitian yaitu terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar antara yang menggunakan media video dan metode ceramah.

Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan (Pebriani 2017) dikemukakan bahwa media video yang dipakai dalam sebuah pembelajaran terbukti mampu memberikan rangsangan belajar yang sangat baik bagi siswa karena dengan media video siswa dapat mengingat materi pembelajaran dengan lebih baik lagi. Selain itu, pebriani juga menambahkan dengan penggunaan media video dalam

pembelajaran, bisa meningkatkan motivasi hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,216 > 1,675$ dan nilai signifikansinya $0,002 < 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media video dan kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media video sebesar 81,76 dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah sebesar 71,14 ini menunjukkan bahwa penggunaan media video lebih berpengaruh dalam proses pembelajaran Pemrograman Dasar dibanding metode ceramah, hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran, penggunaan media video dapat memudahkan siswa untuk memahami materi sehingga ketertarikan siswa menjadi meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Zainal. 2014. *Model-Model, Media Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.

Arief S Sadiman. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafndo.

Pebriani, Corry. 2017. "Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V." *Jurnal Prima Edukasia* 5(1): 11–21.

Siyoto, Sandu, and Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodelogi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.