

PENGARUH PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMK NEGERI 1 RAMBAH SAMO DALAM MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER KELAS X TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN

Sri Wahyudi, Asti Astuti, Yolanda Harahap

Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP Rokania

Email: sriwahyudi.sl@gmail.com, asti20astutti@gmail.com, yolandaharahap672@gmail.com

Abstract : Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru ke peserta didik. Video merupakan media audiovisual yang menampilkan gerak serta berisi pesan berupa fakta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh pemanfaatan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sistem Komputer Kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian Quasi eksperimental. Desain penelitian yang digunakan adalah Pretest-Posttest Control Group Design. Lokasi penelitian ini adalah SMK Negeri 1 Rambah Samo. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) sebagai kelompok eksperimen dan kelas XII Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) sebagai kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampling purposive. Untuk teknik pengumpulan data menggunakan tes. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (uji-t). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh yang signifikan pada pemanfaatan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sistem Komputer kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK Negeri 1 Rambah Samo. Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian ini (1) guru dalam menjelaskan materi dengan menggunakan video pembelajaran lebih detail dan lebih jelas lagi setiap tahapannya, (2) siswa untuk memperhatikan guru saat materi pelajaran sedang dijelaskan, memperhatikan video pembelajaran yang sedang ditayangkan dan mencatat materi pelajaran kemudian bertanya ketika belum jelas atau belum bisa.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Video

I. PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu cepat. setiap segi kehidupan kita berkaitan dengan teknologi. Begitu pula dengan dunia pendidikan yang selalu berkaitan dengan teknologi. Teknologi lahir karena adanya kebutuhan manusia sejak zaman dahulu. Meskipun pada zaman dahulu terbilang sederhana.

Pembelajaran adalah proses dari pendidikan, yakni kegiatan yang dilakukan antara guru dengan peserta didik. Sebuah pembelajaran akan lebih menarik jika menggunakan media pembelajaran yang baik dan tepat. Dalam proses ini tentunya membutuhkan media pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah dan memperlancar kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dikemas sedemikian rupa oleh pendidik untuk menimbulkan kesan, sehingga peserta didik memahami materi yang disampaikan

oleh guru dan tidak hilang begitu saja dengan datangnya materi baru.

Tentu tidak asing lagi bagi kita mengenai media video. Media video pembelajaran dapat siap kapan saja digunakan untuk menyampaikan materi. Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Daryanto, 2010:87). Salah satunya bentuk dari media pembelajaran video yaitu video tutorial. Video tutorial merupakan rangkain gambar hidup yang ditayangkan oleh guru melalui komputer tujuannya untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Tutorial dalam pembelajaran ditujukan sebagai pengganti guru secara langsung pada kenyataannya, berupa video pada layar yang telah menyediakan materi pembelajaran.

Penggunaan media video pembelajaran ini akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk siswa maupun guru. Siswa

dapat belajar lebih dahulu dengan melihat dan menyerap materi belajar dengan lebih utuh. Dengan demikian, guru tidak harus menjelaskan materi secara berulang-ulang sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, lebih efektif dan efisien. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu Bagaimana pengaruh pemanfaatan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sistem Komputer kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK Negeri 1 Ramban Samo?

Menurut Slameto dalam Jihad Asep (2012:2-3) belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Kata media merupakan bentuk jamak dari medium. Kata itu berasal dari bahasa latin “medius”, yang artinya tengah. Dalam bahasa Indonesia, kata “medium” artinya antara. Pengertian media adalah pengantar informasi (pesan) dengan penerima pesan (Kustiono, 2009:1).

Menurut Sadiman Arief S, dkk (2007:28-75) menjelaskan karakteristik beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia sebagai berikut :

1) Media Grafis

Media Grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual.

2) Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal.

Video, sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya ceritera), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Sebagaimana besar tugas film dapat digantikan oleh video. Tapi tidak berarti

video akan menggantikan kedudukan film (Sadiman Arief S, dkk, 2007:74).

Komputer merupakan suatu perangkat elektronika yang dapat menerima dan mengolah data menjadi informasi, menjalankan program yang tersimpan dalam memori, serta dapat bekerja secara otomatis dengan aturan tertentu. Sebuah sistem komputer tersusun atas tiga elemen, yaitu 1. Hardware (Perangkat Keras), merupakan rangkaian elektronika 2. Software (Perangkat Lunak), merupakan program yang dijalankan pada komputer 3. Brainware (Sumber Daya Manusia) (Noor Haryono, <http://ilmukomputer.com:81/pengantar/noor-informatika.php>)

Menurut Abdurahman dalam Jihad Asep (2012:14) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan (Purwanto, 2009:54). Belajar merupakan suatu proses dari seseorang untuk memperoleh sesuatu bentuk perilaku. Kegiatan belajar mengajar tentunya terdapat tujuan belajar yang tentunya akan diperoleh setelah proses belajar mengajar selesai. Tujuan belajar itu sendiri berupa hasil belajar yang baik, dapat berhasil apabila siswa dapat berusaha dan bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran.

Video tutorial berasal dari kata video dan tutorial. “Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia video berarti: (1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; (2) rekaman gambar hidup atau televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi”. Sedangkan kata tutorial berarti: “(1) Pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (tutor) untuk seorang mahasiswa atau sekelompok kecil mahasiswa; (2) pengajaran tambahan melalui tutor” (<http://kamusbahasaindonesia.org>).

Penelitian yang relevan digunakan sebagai acuan dalam penelitian yang akan dilakukan, untuk membedah hasil dari penelitian ini. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya yaitu :

1. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh Yogi Nurcahyo Dinata (2013) dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Seyegan Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan *Autocad* yang bertujuan mengetahui penggunaan media pembelajaran video

tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa teknik gambar bangunan SMK N 1 Seyegan pada mata pelajaran menggambar dengan *autocad*.

Hasil penelitiannya adalah untuk merancang pengembangan media pembelajaran video tutorial, perlu beberapa tahapan-tahapan yang harus dilakukan mulai dari pengumpulan informasi, membuat desain awal produk, melakukan validasi dan revisi produk, uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan, uji efektivitas, sampai produk akhir. Berdasarkan penilaian ahli media, kelayakan media dari aspek rekayasa perangkat lunak dengan persentase 82, 857% dikatakan baik, demikian pula dengan aspek desain pembelajaran dan komunikasi visual yang dinilai baik dengan persentase masing-masing 80% dan 82,857%. Sedangkan ahli materi menilai kelayakan dari aspek kualitas ini dan aspek kualitas produk yang dinilai baik dengan persentase masing-masing 85% dan 76%, serta aspek kesesuaian kognitif yang dinilai baik dengan persentase 88,889%. Kesimpulan akhirnya bahwa media pembelajaran video tutorial ini layak digunakan dalam proses pembelajaran materi menggambar dengan *AutoCad*. Terdapat perbedaan dimana hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran video tutorial lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan media konvensional. Media pembelajaran video tutorial efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran menggambar dengan *autocad*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muanis Aridlo (2006) dengan judul Keefektifan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Di SMPN 1 Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2005/2006 tujuan penelitian ini yaitu tingkat keefektifan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi di SMP N 1 Kartasura Kabupaten Sukoharjo tahun ajaran 2005/2006. Hasilnya keefektifan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi di SMPN 1 Kartasura, Sukoharjo Tahun ajaran 2005/2006, hal ini ditunjukkan dari hasil uji t yang memperoleh thitung = 2,456 > ttabel = 1,67. Hasil belajar pokok bahasan fungsi alat tubuh tumbuhan yang

menggunakan media video pembelajaran mencapai 7,13 yang ternyata termasuk dalam kategori baik sedangkan yang tidak menggunakan media video pembelajaran mencapai 6,32 dan masuk dalam kategori cukup.

3. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Hendra Septian (2014) dengan judul Keefektifan Penggunaan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP N 1 Muntilan Tahun Ajaran 2014/2015. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media video pembelajaran efektif. Hasil penelitian sebelum diberi perlakuan rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan. Setelah kedua kelas itu benar-benar matching maka dilakukan uji hipotesis antara kelas VIII B kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran dan kelas VIII F kelas kontrol dengan metode konvensional/ceramah.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian *quasi eksperimental*. Jenis ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol *variabel-variabel* luar yang mempengaruhi pelaksanaan *eksperimen* (Sugiyono, 2010:114). Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara *random*. *Pretest* diberikan untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok *eksperimen* dengan kelompok kontrol. Pengaruh perlakuan adalah ($O_2 - O_1$) - ($O_4 - O_3$). Dengan pola :

R	O_1	X	O_2
R	O_3	X	O_4

Keterangan:

O_1 = *Pretest* kelompok eksperimen

O_2 = *Posttest* kelompok eksperimen

O_3 = *Pretest* kelompok kontrol

O_4 = *Posttest* kelompok kontrol

X = Kelas yang belajar dengan menggunakan media video tutorial

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan sebelum instrumen digunakan dalam pengumpulan data. Sebelum soal-soal digunakan dalam penelitian terlebih dahulu diujicobakan kepada siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK Negeri 1 Rambah Samo sebanyak 28 siswa, untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal agar diperoleh

kesimpulan penelitian yang benar. Jenis instrumen tes yang digunakan adalah pilihan ganda dengan jumlah item soal sebanyak 40 item dengan 5 option.

Tahapan selanjutnya adalah melaksanakan uji *validitas*, *reliabilitas*, tingkat kesukaran dan daya pembeda instrumen penelitian. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan instrumen Apabila uji instrumen telah memenuhi syarat maka soal tersebut dapat digunakan untuk *posttest* dan *pretest*. Berikut penulis sajikan hasil analisis uji instrumen :

Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Uji Instrumen

Nomor Soal	Kriteria
1,2,3,4,5,6,7,8,10,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,29,30,31,32,33,34,35,38,39 dan 40.	Valid
9,11,28,36 dan 37	Tidak Valid

Berdasarkan tabel diatas, perhitungan *validitas instrumen* dilakukan dengan menggunakan rumus *Product Moment* dari *Pearson*. Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel 2010* diperoleh hasil dari 40 item soal tes hasil belajar diujicobakan kemudian dianalisis maka terdapat 35 soal valid dan dapat digunakan dalam penelitian. Untuk 5 soal yang tidak valid. Kelima soal yang tidak valid maka tidak digunakan dalam penelitian.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini dapat memberikan gambaran hasil belajar siswa dengan menggunakan media video pembelajaran sistem

komputer di kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Rambah Samo.

1) Hasil *Pretest* Siswa

Data *pretest* memberikan gambaran kemampuan awal siswa sebelum memperoleh materi pembelajaran sistem komputer di kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Rambah Samo. Hasil *pretest* kelas *eksperimen* pada kelas X TKJ dengan jumlah siswa 28 orang diperoleh skor terendah 57,14 skor tertinggi 77,14 dan rata-rata sebesar 66,73. Sedangkan hasil *pretest* kelas kontrol pada kelas XII TKJ dengan jumlah siswa 28 orang diperoleh skor terendah 57,14 skor tertinggi 80 dan rata-rata sebesar 63,88. Distribusi frekuensi nilai *pretest* kelompok *eksperimen* dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 4.2 dan 4.3

Tabel 4.2 Distribusi frekuensi nilai *pretest* kelompok *eksperimen*

No	Interval Nilai Tes	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif(%)
1	78-75	2	7,14
2	74-71	8	28,57
3	70-67	6	21,43
4	66-63	1	3,57
5	62-59	7	25
6	58-55	4	14,29
Jumlah		28	100
Rata-rata		66,73	
Standar Deviasi		7,03	

Tabel 4.3 Distribusi frekuensi nilai *pretest* kelompok kontrol

No	Interval Nilai Tes	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif(%)
1	80-77	1	3,57
2	76-73	1	3,57
3	72-69	2	7,14
4	68-65	8	28,57
5	64-61	5	17,86
6	60-57	11	39,29
Jumlah		28	100
Rata-rata		63,88	
Standar Deviasi		5,43	

2) Hasil *Posttest* Siswa

Data *posttest* memberikan gambaran hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media video pada materi sistem komputer kelas X TKJ. Data ini diperoleh melalui tes pilihan ganda dengan jenis tes dan jumlah soal yang sama dengan *pretest*. Hasil *posttest* dari kelas eksperimen pada kelas X TKJ SMK Negeri

1 Rambah Samo dengan jumlah 28 siswa diperoleh skor terendah 82,86 dan skor tertinggi 100 dengan rata-rata 90,31. Sedangkan hasil *posttest* dari kelas kontrol pada kelas XII TKJ SMK Negeri 1 Rambah Samo dengan jumlah 28 siswa diperoleh skor terendah 80 dan skor tertinggi 97,14 dengan rata-rata 88,16 serta dapat dilihat pada tabel 4.4 dan 4.5

Tabel 4.4 Distribusi frekuensi nilai *posttest* kelompok *eksperimen*

No	Interval Nilai Tes	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif(%)
1	100-98	1	3,57
2	97-95	2	7,14
3	94-92	5	17,86
4	91-89	7	25
5	88-86	4	14,29
6	85-83	9	32,14
Jumlah		28	100
Rata-rata		90,31	
Standar Deviasi		3,72	

Tabel 4.5 Distribusi frekuensi nilai *posttest* kelompok kontrol

No	Interval Nilai Tes	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif(%)
1	98-96	1	3,57
2	95-93	4	14,29
3	92-90	5	17,85
4	89-87	6	21,43
5	86-84	6	21,43
6	83-81	4	14,29
7	80-78	2	7,14
Jumlah		28	100
Rata-rata		88,16	
Standar Deviasi		4,81	

- 3) Analisa Data *Pretest* dan *Posttest* Siswa
- 4) Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran

pada materi dan dilaksanakan *posttest*, ternyata hasil tes kemampuan *kognitif* siswa kelas *eksperimen* lebih baik dibandingkan

dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media video pembelajaran.

a) Uji *Normalitas*

Uji *statistik* digunakan untuk uji *normalitas* data *pretest* dan *posttest* adalah *Kolmogorov-Smirnov* dengan mengambil taraf *signifikansi* (α) sebesar 0,05. Uji *normalitas* digunakan untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji *normalitas* dilakukan dengan menggunakan bantuan program komputer *software* SPSS *versi 16.0 for windows*. Kriteria Pengujian : Jika *sign.* $>0,05$ maka data berdistribusi normal. Jika *sign.* $<0,05$ maka data berdistribusi tidak normal Data berupa hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Hasil pengujian diketahui nilai *sign.* untuk *pretest* adalah

0,300 $>0,05$ dan nilai *sign.* untuk *posttest* adalah 0,352 $>0,05$. Maka dapat disimpulkan data untuk *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Hasil pengujian diketahui nilai *sign.* untuk *pretest* adalah 0,637 $>0,05$ dan nilai *sign.* untuk *posttest* adalah 0,711 $>0,05$. Maka dapat disimpulkan data untuk *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

b) Uji *homogenitas*

Uji *homogenitas* dilakukan untuk membuktikan bahwa data yang diperoleh dari hasil penelitian berupa data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok baik dari kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal. Uji *homogenitas* pada data hasil penelitian ini menggunakan uji *bartlet* pada taraf *signifikansi* ($\alpha = 0,05$) dengan kriteria pengujian.

Tabel 4.6 Uji Homogenitas

Kelompok	n	Varians (S)	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	28	5,4	1,41	3,84	Homogen
Kontrol	28	5,12	1,63	3,84	Homogen

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan uji *homogenitas* pada kelompok eksperimen didapatkan $X^2_{hitung} = 1,41$ dan $X^2_{tabel} = 3,84$ sedangkan pada kelompok kontrol didapatkan $X^2_{hitung} = 1,63$ dan $X^2_{tabel} = 3,84$. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok mempunyai varians yang homogen dimana $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ sehingga dapat dilakukan uji selanjutnya yaitu uji *hipotesis*.

c) Uji *Hipotesis*

Setelah melakukan uji *normalitas* dan uji *homogenitas* varians sehingga mendapatkan hasil data yang berdistribusi normal dan mendapatkan varians-variens yang homogen.

C. Pembahasan

Analisis data hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan media video pembelajaran terlihat kurang perhatian siswa terhadap materi sistem komputer. Hal ini berdasarkan hasil *pretest* pada awal pembelajaran memiliki nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) dari 28 siswa adalah sebesar 66,73 dengan nilai terkecil adalah 57,14 dan nilai terbesar 77,14. Rata-rata nilai ini masih terbilang rendah karena umumnya siswa belum mempelajarinya. Dalam mengerjakan tes awal ini siswa pada dasarnya semampunya.

Data hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah

melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media video pada materi sistem komputer. Hasil peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 66,73 dan meningkat pada nilai rata-rata *posttest* menjadi 90,31. Terjadi peningkatan hasil tes ini, karena siswa mengerjakan tes berdasarkan pengetahuan yang telah dipelajari dari perlakuan pembelajaran yang telah diberikan.

Pada kelompok kontrol yang diberikan pembelajaran dengan media power point, untuk hasil *pretest* kelas kontrol yaitu X MM 2 dari 28 siswa dengan rata-rata nilai 63,88 dan nilai terendah 57,14, nilai tertinggi 80. Seperti halnya pada kelas eksperimen, umumnya siswa menjawab tes awal ini dengan sebisanya karena materi yang diuji belum mereka pelajari. Sedangkan hasil tes akhir yang diberikan setelah siswa mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan media power point diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 63,88 dan meningkat menjadi 88,16.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di SMK Negeri 1 Rambah Samo mengenai Pengaruh Pemanfaatan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ),

dapat disimpulkan bahwa : Pengaruh pemanfaatan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar Sistem Komputer kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) SMK Negeri 1 Rambah Samo pada materi sistem komputer. Hal ini dapat dilihat dari pengujian hipotesis menggunakan uji-t. Hasil uji-t terhadap hasil pretest diperoleh $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ ($1,597 \leq 2,052$) pada $\alpha = 0,05$ dengan $dk=27$, yang berarti tidak terdapat perbedaan sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok berasal dari kemampuan awal yang sama. Untuk pengujian hasil posttest diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,132 > 2,052$) pada $\alpha = 0,05$ dengan $dk=27$, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesuai dengan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran lebih baik dari pada hasil belajar di kelas kontrol yang menerapkan media power point.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, Suharsimi. 2012. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- [2] Jihad Asep dan Haris Abdul. 2012. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo. Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2012). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. Perakitan Komputer 2. Jakarta: Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- [3] Dinata, Yogi Nurcahyo. 2013. Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Seyegan Pada Mata Pelajaran Menggambar dengan Autocad. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- [4] Lestari, Riesma Cyndai. 2013. Pengaruh Penerapan media Video Terhadap hasil Belajar Siswa Pada Sub Kompetensi Merias wajah Panggung Kelas X Tata Kecantikan kulit Di SMKN 2 Boyolangu Tulungagung. e-Jurnal Universitas Negeri Surabaya. (Volume 02 Nomor 03):1-7.
- [5] Siswati. 2013. Perakitan Komputer. Jakarta: Kementerian dan Kebudayaan.
- [6] Sukardi, 2013. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara. Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Undang-undang SISDIKNAS No.20 Tahun 2003.
- [7] Iwantara, Sadia, Suma. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa. e-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. (Volume 4).
- [8] Purwono, Joni, dkk. 2014. Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di sekolah Pertama Negeri 1 Pacitan. Jurnal Teknologi pendidikan Dan Pembelajaran Universitas Sebelas Maret. (Volume 2 Nomor 2): 127-144.
- [9] Septian, Hendra. 2014. Keefektifan Penggunaan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP N 1 Muntilan Tahun Ajaran 2014/2015. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- [10] Maharani, Yuli Sintya. 2015. Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013. Indonesian Journal Of Curriculum and educational Technology Studies (IJCETS) (Volume 3 No 1):31-40.