



Pengaruh Penggunaan Media *Video* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Prakarya di SMPN 4 Kamal

¹Sri Sulistyawati, ²Ni Nyoman Sarmi, ³Sunardjo

¹Universitas Dr.Soetomo Surabaya

²Universitas Dr.Soetomo Surabaya

³Universitas Dr.Soetomo Surabaya

CORRESPONDENCE: tiawatis96@yahoo.com

Article Info

Article History

Received : 04-04-2021

Revised : 20-04-2021

Accepted : 16-05-2021

Keywords:

Video;

Media;

Hasil belajar

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran prakarya. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode true experiment dengan pretest-posttest control group design yaitu dipilih secara random. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas VII di SMPN 4 KAMAL dengan sampel yaitu kelas VIIA sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIC sebagai kelas kontrol.

Teknik analisa data melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas yang dijadikan acuan untuk membuat kesimpulan. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa ada pengaruh positif pada pemanfaatan media video dan buku teks terhadap hasil belajar mata pelajaran prakarya kelas VII di SMPN 4 KAMAL Tahun Pelajaran 2018-2019, yaitu hasil belajar siswa lebih tinggi jika pembelajaran menggunakan media video dibandingkan jika menggunakan media buku teks.

PENDAHULUAN

Bagian dari tujuan pendidikan nasional adalah pembangunan sumber daya manusia yang mempunyai peranan yang sangat penting bagi kesuksesan dan keseimbangan pembangunan nasional. Oleh karenanya, yang menjadi syarat utama adalah peningkatan kualitas sumber daya manusia yang harus benar-benar diperhatikan serta dirancang sedemikian rupa yang diimbangi dengan lajunya perkembangan dunia ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga selaras dengan tujuan pembangunan nasional yang ingin dicapai (Shoimin,2014). Perkembangan zaman yang terus berubah dari masa ke masa membuat manusia harus cepat dalam mengambil keputusan terkait dengan kehidupan yang dijalani, demikian halnya pendidikan bangsa dan negara ini harus mengalami kemajuan sesuai dengan perkembangan zaman. Maka dari itu, pendidikan perlu diselenggarakan secara maksimal agar dapat menghasilkan lulusan yang bermutu dan berkualitas secara kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan sesuai standar nasional yang telah disepakati.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak pada perubahan learning

material atau bahan belajar. Dalam proses pembelajaran, sebelum berkembangnya teknologi komputer bahan belajar yang pokok digunakan dalam dunia pendidikan adalah semua yang bersifat printed material teks, seperti buku, modul, makalah, majalah, koran, tabloid, jurnal, dan buklet. Munculnya perubahan dalam bidang teknologi khususnya teknologi informasi, membawa paradigma baru pada materi dan media atau produk pembelajaran (Setiawan & Wawan, 2020). Produk teknologi informasi saat ini telah memberikan berbagai alternatif pilihan berupa bahan belajar yang dapat digunakan dan diakses oleh siswa yang tidak dalam bentuk kertas, tetapi berbentuk lain-lain (Darmawan, 2014).

Tujuan mata pelajaran prakarya adalah mengembangkan pengetahuan dan kreativitas melalui pembuatan produk berupa kerajinan, rekayasa, budi daya dan pengolahan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2016). Salah satu materi yang diajarkan adalah pembuatan karya kerajinan limbah lunak anorganik. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, hasil belajar siswa mata pelajaran prakarya masih rendah yaitu rata-rata nilai berada di bawah KKM 75. Hal itu disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah proses pembelajaran prakarya dilakukan masih sangat sederhana.

Guru hanya menggunakan media papan tulis dan ceramah dalam memberikan materi, referensi yang dimiliki masih terbatas sebagai bahan ajar yang digunakan kurang menarik dan siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Dari cara guru mengajar di kelas dapat dilihat bahwa guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang ada, di dalam kelas terdapat sarana prasarana yang dapat menunjang pembelajaran supaya lebih efektif dan materi dapat lebih cepat dikuasai oleh siswa. Sarana prasarana tersebut merupakan laptop, LCD projector dan layar screen projector. Masalah yang dialami siswa dalam belajar yaitu kurangnya media pembelajaran yang mendukung, sehingga hal tersebut berdampak pada prestasi belajar siswa yang kurang optimal (Setiawan, 2016).

Pembuatan karya kerajinan limbah lunak anorganik membutuhkan langkah kerja secara sistematis supaya siswa mengerti dan memahami proses membuat. Keadaan seperti ini membuat siswa harus mampu belajar sendiri dalam menganalisa dan siswa harus berfikir mandiri dalam memahaminya, sehingga membutuhkan proses yang lama. Metode belajar konvensional cenderung membosankan dan kadang menyebabkan siswa kurang termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas, yang menyebabkan siswa kurang atau tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru.

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Yudhi, 2013). Karena itu, perlu dirancang dan dikembangkan lingkungan pembelajaran yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar dengan menyiapkan media pembelajaran yang efektif. Salah satunya adalah media video. Media video yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Mempunyai kemampuan yang lebih baik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual (Arsyad, 2017). Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Prakarya Di SMPN 4 Kamal.”

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *True Experimental Design* dengan model desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Menggunakan desain ini karena terdapat dua kelompok yang dipilih secara random kemudian diberi *pretest* sebelum diberi perlakuan, hasil perlakuan dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut :

Tabel 1. Desain *Pretest-Posttest Control Group Design*

	Pretest	Perlakuan	Posttest
R	O ₁	X	O ₂
R	O ₃		O ₄

Sumber : Sugiyono, 2018: 114 [6]

Keterangan:

R = Kelompok yang dipilih secara random

O₁ = Nilai *pretest* kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan (*treatment*)

O₂ = Nilai *posttest* kelas eksperimen setelah mendapat perlakuan (*treatment*)

X = Perlakuan yang menerapkan proses pembelajaran menggunakan media video

Penelitian ini dilakukan di SMPN 4 Kamal yang berlokasi di Jalan Raya Kebun Kamal, Kabupaten Bangkalan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 75 siswa. Pengambilan sampel dilakukan secara *random*, hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa kedudukan siswa dalam kelas diterapkan secara acak tanpa melihat peringkat nilai, jenis kelamin siswa, dan golongan siswa, sehingga siswa mudah tersebar secara acak dalam kelas yang ditentukan. Selain itu, banyaknya siswa dalam kelas sama, dan siswa mendapat waktu pelajaran yang sama. Maka kelas VIIA dipilih sebagai sampel penelitian.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media video pada pembelajaran membuat karya kerajinan dari limbah lunak anorganik. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dengan indikator pengetahuan siswa (*pretest* dan *posttest*). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah soal tes dan angket, sedangkan untuk menganalisis data menggunakan uji validitas (untuk mengukur tingkat kevalidan suatu instrument), uji normalitas untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak), uji reliabilitas untuk memastikan apakah tes yang akan dipergunakan untuk penelitian reliable atau tidak), uji homogenitas untuk mengetahui seragam tidaknya variansi sampel yang telah diambil dari populasi yang sama) dan uji t (untuk mengetahui pengaruh media video terhadap hasil belajar siswa).

Metode tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes formatif berbentuk pilihan ganda sebagai penilaian aspek kognitif (*pretest* dan *posttest*). Metode tes digunakan untuk mendapatkan data nilai hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran pada materi yang sudah diajarkan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes. Tes yang digunakan pada penelitian ini berupa tes formatif berbentuk pilihan ganda. Soal tes terdiri dari 15 butir soal. Instrumen tersebut digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengumpulkan data pada metode tes yaitu *pretest* dan *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum instrument digunakan pada sampel penelitian, peneliti melakukan uji reliabilitas guna memastikan apakah instrument yang saya gunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur. Hasil uji reliabilitas dapat ditunjukkan oleh tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,916	15

Sumber: data diolah SPSS v21.0

Hasil perhitungan uji reliabilitas skala hasil belajar (posttest) sebesar 0,885, hal ini membuktikan bahwa hasil skala dari hasil belajar memiliki tingkat reliabilitas, hal ini dibuktikan dengan kriteria pengujian yang mana apabila $r_{\text{Alpha}} > r_{\text{tabel}}$ maka dinyatakan reliable ($r_{\text{Alpha}} 0,916 > r_{\text{tabel}} 0.3961$). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara penggunaan media video dan media buku teks pada pembelajaran yang dilakukan di kelas sampel penelitian. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil pretest dan *posttest* sampel penelitian yang digambarkan pada table dibawah ini.

Tabel 2. Data Nilai Pretest dan Posttest Sampel Penelitian

Statistics			
		pretest	post test
N	Valid	25	25
	Missing	0	0
Mean		69.8800	82.2000
Median		70.0000	83.0000
Std. Deviation		3.33317	3.45205
Variance		11.110	11.917
Minimum		64.00	76.00
Maximum		76.00	86.00
Sum		1747.00	2055.00

Nilai posttest setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran video lebih tinggi daripada menggunakan media pembelajaran buku teks. Penerapan media pembelajaran video saat proses pembelajaran berlangsung membuat siswa lebih tertarik serta mudah dalam memahami materi terutama pada pembelajaran pembuatan karya kerajinan limbah lunak anorganik. Dalam video dijelaskan langkah kerjanya secara sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada. Media video juga memperlihatkan proses pembuatan karya kerajinan limbah lunak anorganik secara nyata mulai dari awal hingga akhir. Dalam hal ini guru tidak

sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, melainkan memfasilitasi siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri dalam berfikir secara mandiri sehingga siswa dapat memahami cara-cara membuat karya kerajinan limbah lunak anorganik secara sistematis dan benar. Siswa juga bisa menghentikan sewaktu-waktu video dan memutar ulang kembali video ketika merasa belum paham pada bagian-bagian yang mereka anggap sulit dalam proses pembelajaran.

Pengaruh penggunaan media video dan buku teks terhadap hasil belajar mata pelajaran prakarya dapat dilihat pada rangkaian hasil analisis di bawah ini, pertama adalah hasil uji normalitas sebagaimana pada tabel di bawah ini

Perlakuan		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar	Video	,128	25	,200*	,956	25	,346
	Buku Teks	,164	25	,083	,934	25	,107
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Pengujian dilakukan pada taraf kepercayaan 0,05 dari tabel 4.5 dapat disimpulkan bahwa tes tulis atau posttest kedua media pembelajaran tersebut berdistribusi normal karena memenuhi kriteria, kelas eksperimen dengan perlakuan media pembelajaran video $0,346 > 0,05$ dan pada kelas control dengan perlakuan media pembelajaran buku teks $0,107 > 0,05$. Selanjutnya, untuk uji homogenitas diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,1822	1	48	,183

Berdasarkan kriteria uji homogenitas, bila nilai sig. $> 0,05$ maka data diasumsikan memiliki varians yang sama, tetapi apabila nilai sig. $< 0,05$ maka data diasumsikan memiliki varians yang tidak sama. Hasil pengujian homogenitas diatas menunjukkan bahwa data memiliki varians yang sama dengan nilai sig. 0,183 yang artinya lebih besar dari 0,05 atau ($0,183 > 0,05$).

Tabel 4
Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Lower	Upper								
Pair 1	Pretest - Posttest Video	-12.320	4.507	.901	-14.180	-10.460	-13.669	24	.000
Pair 2	Pretest - Posttest Buku teks	-5.400	3.969	.794	-7.038	-3.762	-6.803	24	.000

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa media pembelajaran video pada kelas VIIA didapat sig.sebesar $0,000 < \text{sig. taraf kesalahan sebesar } 0,05$. Artinya media pembelajaran video berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar prakarya. Sedangkan pada kelas VIIB dengan media pembelajaran buku teks diperoleh nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$, artinya media pembelajaran buku teks juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar prakarya.

Berdasarkan analisis hipotesis dominan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video lebih dominan berpengaruh terhadap hasil belajar prakarya dibandingkan jika menggunakan media pembelajaran buku teks. Pengujian hasil belajar pada masing-masing media pembelajaran dapat digambarkan pada tabel berikut :

Tabel 5. Hasil Belajar Media Pembelajaran Video dan Buku Teks

Descriptives								
Hasil_belajar	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Min	Max
					Lower Bound	Upper Bound		
Video	25	82.20	3.452	.690	80.78	83.62	76	86
Buku Teks	25	74.64	2.956	.591	73.42	75.86	70	79
Total	50	78.42	4.970	.703	77.01	79.83	70	86

Peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran video terjadi karena siswa mendapatkan pengalaman baru dalam menerima materi. Peningkatan rata-rata dari hasil posttest menunjukkan bahwa kelas eksperimen 82,20 lebih tinggi dari kelas control yaitu 74,64.yang menandakan bahwa media pembelajaran video memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran prakarya.

Media video juga dikatakan lebih efektif pada penelitian yang dilakukan oleh Cahyo Pamungkas (2016) dalam penelitiannya yang berjudul Pelaksanaan Pembelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Dengan Kurikulum 2013 Pada Kelas X Di SMA Negeri 1 Teras yang menyatakan penggunaan media video pada kegiatan pembelajaran prakarya mampu meningkatkan interaksi yang baik antara siswa dengan guru sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran prakarya. Hal ini membuktikan bahwa penelitian yang telah dilakukan terdapat kecocokan dengan hasil penelitian Cahyo Pamungkas bahwa media video memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diperoleh simpulan bahwa hasil uji *Paired Sample T-Test* membuktikan bahwa media video dan buku teks terdapat pengaruh yang signifikan sebesar $0,000 < 0,005$ terhadap hasil belajar siswa. Media video lebih dominan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 4 Kamal. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil rata-rata antara media pembelajaran media video dan media pembelajaran buku teks yaitu media pembelajaran video memiliki rata-rata 82,20 sedangkan media buku teks memiliki rata-rata 74,64.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2017). *“Media Pembelajaran,”* Edisi Revisi. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kemendikbud. (2016). *Buku Guru Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VII Semester 2*.
- Setiawan, A. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Pada Materi Fungsi Kuadrat Berbasis Rme Untuk Siswa SMS/MA. *Iqra': Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 1(1), 169–178.
- Setiawan, A., & Wawan. (2020). Pengembangan E-Modul Pada Mata Kuliah Aljabar Prodi Matematika IAIM-NU Metro Lampung. *Indonesian Journal of Instructional*, 1(1), 54–61.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, Bandung: Alfabeta.
- Yudhi, M. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.