

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR DESAIN GRAFIS SISWA SMK

Indira Liow¹, Verry Ronny Palilingan², Trudi Komansilan³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Manado
e-mail: ¹14215170@unima.ac.id, ²ronnypalilingan@unima.ac.id,
³trudikomansilan@unima.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan video tutorial mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Dasar Desain Grafis Siswa kelas X di SMK Kristen Kawangkoan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasional dengan pendekatan studi deskriptif. Yaitu metode yang diarahkan untuk memecahkan masalah dengan cara memaparkan atau menggambarkan apa adanya hasil penelitian. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah: (1) Pembelajaran dengan tutorial dapat meningkatkan hasil belajar Dasar Desain Grafis siswa kelas X di SMK Kristen Kawangkoan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran tutorial berpengaruh secara signifikan untuk meningkatkan hasil belajar Dasar desain grafis siswa kelas X SMK Kristen Kawangkoan. (2) Penggunaan pembelajaran tutorial setelah ditransformasikan kedalam uji statistik dengan menggunakan uji-t ternyata bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau $3,487 > 2,021$ pada $\alpha = 0,05$ dk = $n-2$ berarti menerima hipotesis alternatif (H_a) dan menolak hipotesis normal (H_0). Dengan kata lain bahwa penggunaan pembelajaran tutorial dapat meningkatkan hasil belajar Dasar Desain Grafis siswa kelas X TKJ SMK Kristen Kawangkoan.

Kata kunci: Tutorial, Hasil Belajar, Dasar Desain Grafis.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu wadah untuk mengembangkan sumber daya manusia dalam rangka mewujudkan individu yang unggul dan mampu berkompetensi diberbagai bidang (Daryanto, 2008). Pemerintah selaku katalisator dalam menjembatani program tersebut harus memperhatikan potensi-potensi yang dimiliki oleh setiap anak bangsa yang nantinya bisa dikembangkan demi kemajuan bangsa Indonesia kedepan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak pernah terlepas dari peran berbagai macam *stakeholder* yang ada yaitu dalam hal ini pemerintah, pihak swasta, dan partisipasi masyarakat (Hamalik, 2020; Mewengkang dkk, 2021). Perlu diperhatikan juga peran dari lembaga pendidikan, para praktisi pendidikan, dan peneliti yang ikut serta dalam membangun suatu sistem pendidikan yang terencana, terpadu dan terarah (Parinsi dkk, 2021; Karundeng dkk, 2021).

Pendidikan adalah proses abadi dari penyesuaian lebih tinggi bagi makhluk yang telah berkembang secara fisik dan mental yang bebas dan sadar kepada Tuhan (Hon, 1806) seperti termanifestasikan dalam alam sekitar, intelektual, emosional dan kemauan dari manusia (Hanum, 2020; Mokoginta, 2021; Salem dkk, 2021). Sejalan dengan pengertian tersebut berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Terdapat sesuatu yang paling esensi dari proses pengembangan peserta didik untuk menuju keterampilan yang paripurna dalam setiap individu-individu yang ada yaitu bagaimana setiap pelaku dunia pendidikan tidak hanya dapat menghasilkan peserta didik yang cerdas secara intelektual (Jailani dan Hamid, 2016) tapi juga memiliki kecerdasan secara spiritual dan emosional untuk menuju tujuan yang telah ditetapkan (Sani, 2013).

KAJIAN TEORI

Setelah mengetahui pengertian belajar dan faktor yang mempengaruhinya, maka akan dikemukakan apa itu hasil belajar. Sudjana (2005) menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku dan sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Tirtonegoro (2001) mengemukakan hasil belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu.

Metode tutorial merupakan cara menyampaikan bahan pelajaran yang telah dikembangkan dalam bentuk modul untuk dipelajari siswa secara mandiri (Udayana dkk, 2021). Siswa dapat mengkonsultasikan masalah-masalah dan kemajuan yang ditemui siswa secara periodic dengan cara mempelajari modul yang diberikan secara mandiri (Irwandani dkk, 2017). Ketuntasan didalam belajar tidak selalu berarti telah menyelesaikan tingkatan atau kelas tertentu, tetapi lebih mengarah kepada ketuntasan pada bidang atau sub pelajaran tertentu dengan hasil evaluasi yang cukup memuaskan, sehingga siswa yang telah tuntas tersebut bisa membantu siswa lainnya (Hardini dan Puspitasari, 2012).

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasional dengan pendekatan studi deskriptif, yaitu metode yang diarahkan untuk memecahkan masalah dengan cara memaparkan atau menggambarkan apa adanya hasil penelitian (Harahap, 2017; Nurhadiyanti, 2016) . ketepatan penentuan metode ini didasarkan pada pendapat Surakhmat (1982),

Tabel 1. Pretest-Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	Pre-test	Treatment	Post-test
Eksperimen (X TKJ-A)	X ₁	T ₁	Y ₁
Kontrol (X TKJ-B)	X ₂	T ₂	Y ₂

Rancangan Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pretest-Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol seperti pada Gambar 1. Dengan menggunakan desain ini subyek penelitian terdiri dari dua kelompok, satu kelompok sebagai kelas eksperimen dan satu kelompok lagi sebagai kelas kontrol. Kelas Eksperimen adalah kelas yang akan diberikan perlakuan berupa penerapan metode simulasi, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberikan perlakuan khusus (Nasution, 2009).

Keterangan :

- X₁ : *Pre-test* kelas eksperimen
- X₂ : *Post-test* kelas eksperimen
- T₁ : Pembelajaran Tutorial
- T₂ : Pembelajaran Metode Ceramah
- Y₁ : *Pre-test* kelas kontrol
- Y₂ : *Post-test* kelas kontrol

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik Kelas X SMK Kristen Kawangkoan yang berjumlah 189 orang.

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data- data penelitian ini adalah Teknik Pengukuran. Teknik ini digunakan dengan alat pengukurannya iatu test. Test adalah seperangkat rangsangan yang digunakan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka (Arikunto, 2002). Teknik ini menjaring data mengenai Pengaruh penggunaan video tutorial dalam pembelajaran Dasar Desain Grafis siswa kelas X di SMK Kristen Kawangkoan dengan jalan mengadakan test formatif untuk memperoleh nilai hasil belajar yang dicapai setelah kegiatan pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini diambil dari dua kelas, yaitu kelas X-TKJ B sebagai kelas eksperimen dengan siswa 25 orang dan kelas X-TKJ A sebagai kelas control dengan siswa 25 orang. Data yang diambil adalah data posttest siswa pada mata pelajaran Dasar desain grafis. Untuk kelas eksperimen dengan sampel 25 orang diperoleh jumlah nilai 2170, rata-rata skor tes akhir 86,80 jika dibandingkan dengan skor tes awal sebesar 42,60. Sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah sampel 25 orang diperoleh jumlah nilai 1.980, rata-rata skor tes akhir 79,20 dibandingkan skor tes awal sebesar 47,00. yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan Video tutorial dan Pembelajaran yang metode ceramah dalam Pengaruh penggunaan Video Tutorial terhadap Hasil belajar Dasar Desain grafis siswa kelas x SMK Kristen Kawangkoan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat kesimpulan sebagai berikut :

Terdapat pengaruh penggunaan video tutorial terhadap hasil belajar Dasar Desain Grafis Siswa Kelas X di SMK Kristen Kawangkoan. Pada kelas eksperimen dengan sampel 25 orang diperoleh jumlah nilai 2170, rata-rata skor tes akhir 86,80 jika dibandingkan dengan skor tes awal sebesar 42,60. Pembelajaran dengan penggunaan video tutorial setelah diransformasikan kedalam uji statistic dengan menggunakan uji-t ternyata bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau $3,487 > 2,021$ pada $\alpha = 0,05$ dk= n-2 berarti menerima hipotesis alternatif (H_a) dan menolak hipotesis normal (H_0). Dengan kata lain bahwa penggunaan pembelajaran tutorial dapat meningkatkan hasil belajar Dasar Desain Grafis siswa kelas X di SMK Kristen kawangkoan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian*, Jakarta: PT. *Rineka Cipta*.
- Daryanto, H. (2008). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: *Rineka Cipta*.
- Hamalik, O. (2020). Kurikulum dan Pembelajaran. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Hanum, S. (2020). Pendidikan Kecerdasan Intelektual Berbasis Al-Qur'an. *AL-HIKMAH (Jurnal Pendidikan dan Pendidikan Agama Islam)*, 2(1), 98-107.
- Harahap, E. (2017). Keharmonisan Keluarga Dengan Motivasi Belajar Siswa Dan Implikasinya Terhadap Layanan Bimbingan Dan Konseling (Studi Deskriptif-Korelasional Di SMA N 4 Padangsidimpuan). *Ristekdik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2(1).
- Hardini, I., & Puspitasari, D. (2012). Strategi pembelajaran terpadu. *Yogyakarta: Familia*.
- Horn, E. (1806). *Versuch über die Natur und Heilung der Ruhr*. Hennings.
- Irwandani, I., Latifah, S., Asyhari, A., Muzannur, M., & Widayanti, W. (2017). Modul digital interaktif berbasis articulate studio'13: pengembangan pada materi gerak melingkar kelas x. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2), 221-231.
- Jailani, M. S., & Hamid, A. (2016). Pengembangan sumber belajar berbasis karakter peserta didik (ikhtiar optimalisasi proses pembelajaran pendidikan agama islam (PAI)). *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2).
- Karundeng, A., Wonggo, D., & Parinsi, M. T. (2021). ANALISIS PEMBELAJARAN JARINGAN DASAR DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(2), 151-163.
- Mewengkang, A., Lumapow, H. R., Lengkong, J., Rotty, V., & Tuerah, I. J. C. (2021). E-MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(5), 591-596.
- Mokoginta, H., Sojow, L., & Manggopa, H. K. (2021). PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN VIDEO TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR

- MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(3), 220-226.
- Nasution, S. (2009). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*.
- Nurhadiyanti, R. (2016). *Hubungan Antara Self Regulated Learning Dengan Motivasi Belajar: (Studi Deskriptif Korelasional di SMK Sangkuriang 1 Cimahi Tahun Ajaran 2015/2016)* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Parinsi, M. T., Mewengkang, A., & Rantung, T. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(3), 227-240.
- Sani, R. A. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Salem, J. A. M., Paat, W. R. L., & Takaredase, A. (2021). PENGARUH MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(2), 132-138.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Surakhmad, W. (1982). *Pengantar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Tarsito.
- Tirtonegoro, S. (2001). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Udayana, N. N. A., Wirawan, I. M. A., & Divayana, D. G. H. (2017). Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Pemrograman Berorientasi Objek Dengan Model Pembelajaran Project Based Learning Kelas XII Rekayasa Perangkat Lunak Di SMK Negeri 2 Tabanan. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 6(2), 128-139.