



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR GAMBAR TEKNIK SISWA KELAS X DPIB DI SMK COKROAMINOTO KOTAMOBAGU

Gustavito Kevin Pesik¹, P.R.R Tulus², Metsi Daud³

Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas

Teknik Universitas Negeri Manado

Email : Vhytopesik22@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar gambar teknik siswa kelas x DPIB di smk cokroaminoto kotamobagu.

Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental termasuk desain kelompok kontrol dan eksperimen dengan menggunakan uji homogenitas, uji normalitas, uji hipotesis. Yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah siswa Jurusan X DPIB SMK Cokroaminoto yang berjumlah 30 siswa pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Yang menjadi sampel penelitian sebanyak 30 siswa semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Analisis data menggunakan aplikasi SPSS 22.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa, di lihat dari nilai signifikansi atau *p* nilai (*value*) 0,291. dimana nilai 0,349 > 0.05 maka korelasi keduanya bermakna atau signifikan, Berdasarkan hasil pada penelitian ini, dapat diketahui bahwa besarnya nilai (R) yaitu sebesar 0,176 yang berarti korelasi antara media pembelajaran video terhadap hasil belajar adalah sebesar 17,6 %. Sedangkan untuk nilai R Square adalah sebesar 0,420 yang berarti 42,0 % yang mengandung pengertian bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa adalah sebesar 42,0 %.

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan uji t atau statistika diketahui nilai t hitung = 3.244 dan t tabel = 2.048 . diketahui t hitung > t tabel atau dengan kata lain H₀ diterima H₀ ditolak. Sehingga pada penelitian ini peneliti menarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar gambar teknik siswa kelas X DPIB di SMK Cokroaminoto Kotamobagu.

Kata Kunci: Media pembelajaran berbasis video, hasil belajar gambar teknik



ABSTRACT

This research aims to determine whether there is an influence of video-based learning media on the technical drawing learning outcomes of class X DPIB students at Cokroaminoto Vocational School, Kotamobagu.

This research is pre-experimental research including control and experimental group designs using homogeneity tests, normality tests, hypothesis tests. The population in this study were students from Department X DPIB SMK Cokroaminoto, totaling 30 students in the odd semester of the 2022/2023 academic year. The research sample was 30 odd semester students of the 2022/2023 academic year. Data analysis using the SPSS 22 application.

The results of this research show that there is an influence using video-based learning media on student learning outcomes, seen from the significance value or p value (value) of 0.291, where the value is $0.349 > 0.05$, so the correlation between the two is meaningful or significant. Based on the results of this research, it can be seen that the value (R) is 0.176, which means the correlation between video learning media and learning outcomes is 17.6%. Meanwhile, the R Square value is 0.420, which means 42.0%, which means that the effect of using video-based learning media on student learning outcomes is 42.0%.

Based on the results of the analysis using the t test or statistics, the calculated t value is known = 3.244 and t table = 2.048. it is known that t count > t table or in other words H_1 is accepted and H_0 is rejected. So in this study the researcher drew the conclusion that there was an influence of video-based learning media on the technical drawing learning outcomes of class X DPIB students at Cokroaminoto Vocational School, Kotamobagu.

Keyword: Video-based learning media, technical drawing learning outcomes

PENDAHULUAN

Salah satu komponen penting dalam pembangunan suatu bangsa adalah pendidikan. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan setiap individu yang terlibat dalam pendidikan itu dituntut berperan secara maksimal dan penuh tanggung jawab untuk mutu pendidikan. Menurut Murdianto (2014) Tujuan pendidikan adalah untuk menolong, membuka jalan atau memudahkan terjadinya perubahan-perubahan dalam tingkah laku seperti yang diharapkan. Pendidikan membantu anak dalam pembentukan dirinya sebagai mahluk individu dan mahluk sosial. Pendidikan sebagai hasil meliputi perubahan yang telah terjadi pada diri individu selama

partisipasinya dalam proses pendidikan yang dialaminya.

Pendapat lain dari Syafrudin (2016) Pendidikan adalah proses sengaja untuk meneruskan atau mentransmisikan budaya orang dewasa kepada generasi yang lebih muda. Proses ini mengandung suatu tindakan asasi yaitu pemilihan atau seleksi keterampilan, fakta, nilai, sikap yang paling berharga dan penting untuk diajarkan kepada generasi yang lebih muda. Pemilihan dan pengambilan keputusan itu merupakan tindakan yang sengaja.

Keberhasilan suatu pembelajaran terdapat berbagai komponen yang menentukan, antara lain: tujuan, materi, metode, guru, sarana-prasarana dan sebagainya. Media merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran. Media



pembelajaran adalah alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran terjadi proses internalisasi dan pemilikan pengetahuan oleh peserta didik karena peserta didik dapat menyerap dan memahami dengan baik apa yang disampaikan oleh guru. Keberhasilan suatu pembelajaran pun dapat diukur dari kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Kriteria keberhasilan pembelajaran diukur dari sejauh mana peserta didik menguasai materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila sebagian besar peserta didik memahami pelajaran dengan baik. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik yaitu guru.

Guru berperan besar dalam menyusun strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar peserta didik termotivasi untuk berprestasi serta dapat memahami pelajarannya dengan baik. Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tidak terlepas dari pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran. Dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat, maka dapat meningkatkan hasil dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dalam mencapai suatu kompetensi. Dengan tercapainya kompetensi, maka akan berakibat pada peningkatan prestasi belajar peserta didik pada proses pembelajaran.

Gambar teknik merupakan sebuah sarana yang segala sesuatunya diwujudkan dengan mengilustrasikan kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun

pemikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti slide, potret, lukisan, film, opaque projector, ataupun strip (Hamalik, 2017). Gambar adalah media yang sering digunakan, gambar bisa disebut Bahasa yang umum, yang bisa dimengerti dan dinikmati dimanapun (Sadiman, 2014).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di Smk Cokroaminoto kotamobagu beberapa waktu lalu, peneliti menemukan beberapa permasalahan-permasalahan khususnya pada mata pelajaran gambar teknik. Ada beberapa peserta didik yang kurang konsentrasi, ngobrol, melamun dan belum mampu mengaplikasikan gambar teknik secara efektif ketika pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dimungkinkan karena pembelajaran yang berlangsung secara monoton sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Keaktifan peserta didik juga tidak tampak dalam pembelajaran tersebut. Peserta didik cenderung pasif sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah atau dibawah KKM yaitu 75. Selain itu, fasilitas sekolah yang menunjang pembelajaran gambar teknik juga belum tersedia secara maksimal, seperti belum tersedianya media-media pembelajaran yang bisa digunakan untuk pembelajaran ini.

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa, (Hamalik, 2013). Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya,



memudahkan menafsirkan dan mendapatkan informasi. Tujuan pemanfaatan media secara umum adalah untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar dalam diri siswa. Beragam media dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diinginkan.

Penggunaan media video menjadikan proses belajar dalam pembelajaran gambar teknik menjadi lebih efektif dan efisien. Siswa tertarik dengan materi pembelajaran sehingga kondisi kelas lebih tenang dan konsentrasi akan terbangun dengan sendirinya pada diri masing-masing siswa. Materi yang disampaikan guru pun lebih terlihat konkrit dan jelas karena dengan bantuan media video siswa dapat melihat serta mendengar apa yang menjadi pokok pembelajaran saat itu. Apabila kondisi tersebut telah tercipta maka materi yang disampaikan guru pun akan dapat dengan mudah diserap oleh siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik mengangkat judul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Gambar Teknik Siswa Kelas X DPIB Di SMK Cokroaminoto Kotamobagu.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis video tutorial terhadap hasil belajar gambar teknik siswa kelas X DPIB di SMK Cokroaminoti Kotamobagu?

KAJIAN TEORI

1. Pengertian Belajar

Dalam aktivitas kehidupan manusia

sehari-hari tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar. Belajar adalah suatu kata yang sudah akrab dengan semua lapisan masyarakat. Bagi para pelajar atau mahasiswa kata belajar merupakan kata yang tidak asing. Bahkan sudah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal. Kegiatan belajar mereka lakukan setiap waktu sesuai dengan keinginan. Entah malam hari, siang hari, sore hari, atau pagi hari. Dipahami ataupun tidak dipahami, sesungguhnya sebagian besar aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar.

menurut Slameto (2017) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahas Latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Selain itu, kata media juga berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, dan secara harfiah berarti perantara atau pengantar, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, Hamdani (2011: 243). Menurut Aqib (2013: 50) media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa.

Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dilakukan dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media merupakan



wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Rusman, 2013: 159).

Berdasarkan pengertian diatas, dapat dijelaskan media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

3. Pengertian Media Video

Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa. Program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu, Daryanto, (2012) .

Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Videodapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan,menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap Cecep Kustandi, (2011).

4. Pengertian Hasil Belajar

Slameto mendefinisikan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Paul suparno dalam sadirman mengemukakan beberapa prinsip dalam belajar, yaitu :

- a. Belajar berarti mencari makna.

Makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami.

- b. Konstruksi makna adalah proses yang terus-menerus.
- c. Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, tetapi perkembangan itu sendiri.
- d. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya.
- e. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, si subjek belajar, tujuan, motivasi, yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari.

Sedangkan Sudjana Nana dalam Tulus Tu'u mengemukakan bahwa belajar adalah proses aktif. Belajar adalah proses interkasi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Tingkah laku sebagai hasil proses belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Berdasarkan pendapat ini, perubahan tingkah lakulah yang menjadi intisari hasil pembelajaran. Dari definisi-definisi tersebut, dapat dijelaskan bahwa belajar merupakan segenap rangkaian kegiatan atau aktifitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indera dan pengalamannya. Oleh karena itu jika peserta didik tidak ada perubahan tingkah laku yang positif berarti dapat dikatakan bahwa belajar belum sempurna.



METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan Quasi Eksperimen Research (Penelitian Eksperimen Semu). Menurut Suharsimi Arikunto (2013) Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang bekerja dengan data dan angka mulai data pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan hasil akhir berupa angka. Dalam penelitian ini berwujud bilangan yang kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis.

Sedangkan pendekatan Quasi Eksperimen Design adalah penelitian yang menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, tetapi pada penelitian ini kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari true experimental design yang sulit dilaksanakan. Ada dua bentuk desain quasi experimental, yaitu Time-Series Design dan Nonequivalent Control Group Design. Desain yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Design, dengan dua kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan, sedangkan kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan yakni pembelajaran berbasis video.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di

SMK Cokroaminoto Kotamabagu.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 pada bulan september sampai bulan november 2022.

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Pengertian populasi menurut sugiyono (2013) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi adalah keseluruhan objek atau subjek akan diteliti kemudian akan ditarik kesimpulan. Berdasarkan pengertian tersebut, maka populasi yang ada di jurusan DPIB di kelas x berjumlah 30 orang siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto: 2012). Lebih lanjut Arikunto (2012) menyatakan apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika jumlah lebih dari 100 orang maka dapat di ambil antara 10 – 15 % atau 20 – 25% atau lebih mengingat populasi di Jurusan DPIB kelas X di SMK Cokroaminoto sebanyak 30 orang, maka semua siswa dijadikan sampel penelitian, sehingga merupakan penelitian sampel.

D. Teknik Analisis data hipotesis

1. Uji paired sample t test

Untuk menguji hipotesis pada penelitian ini digunakan statistik uji-t dengan rumus

sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{X1 - X2}{S \sqrt{\frac{1}{n1} + \frac{1}{n2}}}$$

$$n = \text{jumlah data}$$

Adapun hipotesis penelitian untuk pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. H_0 = Tidak terdapat pengaruh antara media pembelajaran video terhadap hasil belajar.
2. H_1 = Terdapat pengaruh antara media dimana:

$$S^2 = \frac{(n-1)s_1^2 + (n-1)s_2^2}{n-2}$$

pembelajaran video terhadap hasil belajar. Kemudian indikator hipotesis mengikuti

Keterangan:

$$(n-1) \frac{1}{n} \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}$$

syarat dibawah ini :

1. Hipotesis diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$
 n_1 = jumlah sampel kelas eksperimen
 n_2 = jumlah sampel kelas kontrol
 x_1 = rata kelas eksperimen
 x_2 = rata kelas kontrol
 s_1 = standar deviasi kelas eksperimen
 s_2 = standar deviasi kelas kontrol

1. Uji t hipotesis

Untuk menguji signifikan dalam penelitian ini digunakan rumus t sebagai perbandingan harga t pada tabel distribusi

t. rumus t yang digunakan yaitu; H_1 diterima dan H_0 ditolak

2. Hipotesis ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$; H_0 diterima dan H_1 ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perolehan Nilai Pre-Test dan Post-Test

Perolehan nilai Pre-Test ini diambil sebelum adanya perlakuan (treatment) pada siswa kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK

$$t = r \sqrt{n-2}$$

$$\sqrt{1 - r^2}$$

Keterangan :

Sugiyono (2014) Cokroaminoto Kotamobagu, sedangkan nilai Post-Test diambil setelah adanya perlakuan (treatment) dan perlakuan ini

t = Distribusi t

r = Koefisien korelasi parsial

r^2 = Koefisien determinasi

Penelitian ini diperoleh data dari 30 orang siswa kelas X DPIB. Perbandingan nilai peneliti terapkan model pembelajaran menggunakan media video.

Tabel 4.1 Data tes awal (Pre-Test) dan (Post-Test)

EKSPERIMEN		KONTROL	
Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
60	82	55	65
60	86	60	60
70	85	50	50
65	82	60	60
65	82	65	65
68	80	60	60
70	88	67	67
60	80	65	65
67	84	55	55
65	82	60	70
55	80	60	70
68	80	70	75
60	78	65	70
65	75	60	65
70	80	70	68

Dalam pengolahan data, penelitian menggunakan derajat kepercayaan 95% ($\alpha = 0.05$) Dengan jumlah sampel 30 siswa adapun nilai untuk pengolahan data antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen digunakan dengan menggunakan program spss 21 sebagai berikut:

Tabel 4.2 statistik tes(pre-test) dan tes akhir (post-test) pada spss

	N	Min imu m	Maxi mum	Mea n	Std. Devia tion
pre- test eksperi men	15	55	70	64. 53	4.580
post- test eksperi men	15	75	88	81. 60	3.247
pre- test control	15	50	70	61. 47	5.617
post- test control	15	50	75	64. 33	6.444
Valid N (listwis e)	15				

Dilihat dari rata-rata nilai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yaitu pada tabel 4.2 dimana antara nilai pada kelompok kontrol pretest yaitu 61.47 dan posttest 64.33, sedangkan kelompok eksperimen pretest yaitu 64.53 dan posttest 81.60. Maka disimpulkan perbandingan nilai antara 2 kelompok ini yaitu nilai kelompok kontrol dan eksperimen cukup signifikan dan adanya peningkatan nilai di kelompok eksperimen pretest dan posttest

dalam proses belajar menggunakan media pembelajaran video.

1. Analisis Pengaruh Perlakuan Terhadap hasil Belajar Siswa

a. Uji paired sample t test

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Devia tion	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	Sig. (2- tailed)	
					Lower	Upper			
Pair 1	pre-test eksperimen - post-test eksperimen	-17.067	4.877	1.259	-19.767	-14.366	-13.554	14	.000
Pair 2	pre-test kontrol - post-test kontrol	-2.867	4.274	1.104	-5.234	-.500	-2.598	14	.021

1. Berdasarkan output Pair 1 diperoleh nilai signifikan/sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk pretest-posttest eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video.

2. Berdasarkan output Pair 2 diperoleh nilai signifikan/sig. (2-tailed) sebesar 0,021 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa untuk pretest-posttest kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan pembahasan output Pair 1 dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran gambar teknik, dan dengan standart deviasi pretest-posttest kontrol 4.274 diartikan nilai selisih yang ada pada kelompok kontrol masih rendah dibandingkan dengan kelompok pretest dan post test eksperimen yaitu 4.877 sehingga dapat disimpulkan kelompok eksperimen dinyatakan hasil terdistribusi normal, dari kedua kelompok test ini koefisien jumlah

siswa 30 yaitu kelompok kontrol 15 dan kelompok eksperimen 15.

b. Uji hipotesis

Tabel 4.7 koefisien

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.833	.500	.420	-1.668	.119
	post eksperimen (MV)	132.333	40.793		3.244	.000

Diketahui nilai t hitung Variabel bebas (media pembelajaran video) pada tabel koefisien diatas adalah sebesar $3.244 > t$ tabel 2.048. sesuai dengan pengambilan keputusan bahwa hipotesis diterima (H_1) jika t hitung $> t$ tabel, dan hipotesis ditolak (H_0) jika t hitung $< t$ tabel.

$$\begin{aligned} \text{Cara menghitung } t \text{ tabel} &= a/2 : n-k-1 \\ &= 0,05/2 : 30-1-1 \\ &= 0,025 : 28 \end{aligned}$$

$$(\text{lihat tabel } T) = 2.048$$

Pada penelitian ini diketahui t hitung $> t$ tabel maka terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar gambar teknik siswa kelas X DPIB di SMK Cokroaminoto Kotamobagu.

3. Pembahasan

Penelitian ini mengambil data dari 30 siswa kelas X DPIB SMK Cokroaminoto Kotamobagu Karena adanya ketertarikan model pembelajaran yang baru yaitu media pembelajaran berbasis video, saling berinteraksi antara siswa dengan peneliti sehingga terjadi aktifitas belajar yang kondusif , aktif, dan interaktif.

Berdasarkan observasi sekaligus hasil penelitian yang telah dilakukan dengan berapa kali pertemuan yaitu pertemuan observasi dilakukan dalam kurung waktu 1 minggu dari tanggal 26-30 september 2022 dan Penelitian Hasil ini dilaksanakan dengan 5 kali pertemuan yaitu 3 kali pertemuan proses belajar mengajar dan 2

kali pertemuan test treatment/perlakuan, pertemuan/pengamatan didapati bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video di nilai efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, adapun data hasil diperoleh diambil dari hasil pretest dan posttest materi gambar teknik . Dan penggunaan media pembelajaran berbasis video memberikan pengaruh yang sangat baik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran gambar teknik.

Hasil uji statistik dari data di peroleh nilai rata-rata posttest kontrol sebesar 64,33 dan rata-rata posttest eksperimen 81,60. Dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata posttest eksperimen ada peningkatan dari hasil sebelumnya yang sudah dilakukan dengan model pembelajaran konvensional. hal ini mengindikasikan terdapat peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan sebelum dan sesudah dilakukan treatment/perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video. Jika dilihat dari paired samples correlations nilai signifikan atau p (value) pretest-posttest eksperimen sebesar 0.349, artinya hasil signifikan ada pengaruh dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video maka H_1 di terima dan H_0 di tolak, sedangkan pretest-posttest kontrol dijelaskan bahwa hasil nilai signifikan adalah sebesar $0.001 < 0,05$ artinya bahwa tidak ada pengaruh dengan menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa maka H_0 di terima dan H_1 di tolak.

Berdasarkan hasil pada penelitian ini, dapat diketahui bahwa besarnya nilai (R) yaitu sebesar 0,176 yang berarti korelasi antara media pembelajaran video terhadap hasil belajar adalah sebesar 17,6 %. Sedangkan



untuk nilai R Square adalah sebesar 0,420 yang berarti 42,0 % yang mengandung pengertian bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa adalah sebesar 42,0 %. Sedangkan untuk sisanya 58 % dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan uji t atau statistika diketahui nilai t hitung = 3.244 dan t tabel = 2.048 . diketahui t hitung > t tabel atau dengan kata lain H₀ diterima H₀ ditolak. Sehingga pada penelitian ini peneliti menarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar gambar teknik siswa kelas X DPIB di SMK Cokroaminoto Kotamobagu.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa pada kelas X DPIB di SMK Cokroaminoto Kotamobagu di lihat dari nilai Nilai signifikansi atau p nilai (value) 0,291. dimana nilai 0,349 > 0.05 maka nilai keduanya bermakna atau signifikan. Berdasarkan hasil pada penelitian ini, dapat diketahui bahwa besarnya nilai (R) yaitu sebesar 0,176 yang berarti korelasi antara media pembelajaran video terhadap hasil belajar adalah sebesar 17,6 %. Sedangkan untuk nilai R Square adalah sebesar 0,420 yang berarti 42,0 % yang mengandung pengertian bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa adalah sebesar 42,0 %. Sedangkan untuk sisanya 58 % dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan uji t atau statistika diketahui nilai t hitung = 3.244 dan t tabel = 2.048 . diketahui t hitung > t tabel atau dengan kata lain H₀ diterima H₀ ditolak. Sehingga pada penelitian ini peneliti menarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar gambar teknik siswa kelas X DPIB di SMK Cokroaminoto Kotamobagu.

B. Saran

Adapun peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Alangkah baiknya guru menerapkan pembelajaran yang dinamis, kreatif dan inovatif yang dapat merangsang keaktifan siswa didalam kelas, seperti penggunaan media pembelajaran berbasis video ini sehingga juga dapat menarik minat siswa dalam memahami materi yang ada dengan pemberian pembelajaran yang lebih modern dan mudah dicerna dan dimengerti oleh peserta didik.
2. Akan lebih baik jika pihak sekolah bersama kepala sekolah dan para guru di SMK Cokroaminoto Kotamobagu dapat menerapkan system belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video secara berkelanjutan agar aktivitas belajar mengajar di dalam kelas dapat lebih terarah dan kondusif.
3. Saran untuk peneliti selanjutnya agar juga dapat meneliti faktor – faktor lain yang berkaitan dengan peningkatan nilai hasil belajar siswa seperti pada faktor internal maupun faktor eksternal.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2014. Dalam bukunya “ *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. Dalam bukunya *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. buku edisi “ *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Emzir. 2015. Dalam bukunya “ *Metodologi penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Karsidi, Ravik. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Euis Karwati, *Manajemen Kelas (Classroom Management)*, (Bandung: Alfabeta, 2015)
- Hasil observasi di kelas VII (MTs Raudlatul Ulum pasirgadung pada tanggal 10 Juli 2017), pukul 09:30 WIB Hujair AH. Sanaky, Media pembelajaran, hal 3.
- John D. Latuheru, *Media Pendidikan dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. (Jakarta:Depdikbud, 1982)