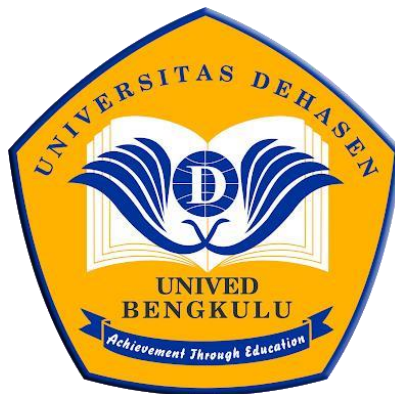


**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN DASAR TEKNIK JARINGAN
KOMPUTER DAN TELEKOMUNIKASI**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Studi Pendidikan Komputer (PKOM)
Memperoleh Gelar Strata 1*

OLEH:

GALDIMAS SANJAYA
NPM. 18210015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS DEHASEN
BENGKULU
2022**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN DASAR TEKNIK JARINGAN
KOMPUTER DAN TELEKOMUNIKASI**

SKRIPSI

OLEH:

**GALI DIMAS SANJAYA
NPM. 18210015**

Telah disetujui dan disahkan oleh :

Bengkulu, 12 Agustus 2022

Pembimbing 1,

Pembimbing 2,

**Hermawansa, M.TPd
NIDN. 0208098602**

**Imma Rachayu, M.TPd
NIDN. 0214078403**

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Komputer
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Dehasen Bengkulu

**Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T
NIK. 1703169**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN DASAR TEKNIK JARINGAN
KOMPUTER DAN TELEKOMUNIKASI**

SKRIPSI

OLEH:

**GALIDIMAS SANJAYA
NPM. 18210015**

*Telah dipertahankan didepan dewan penguji
Pada tanggal
Dan dinyatakan lulus*

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

No	Nama dan Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
1	Hermawansa, M.TPd Ketua	1.	
2	Imma Rachayu, M.TPd Sekretaris	2.	
3	Yenni Fitria, M.Pd Penguji I	3.	
4	Jumiati Siska, M.TPd Penguji II	4.	

Bengkulu, 12 Agustus 2022

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Dehasen Bengkulu

**Dr. Mesterion, M.Kom
NIK. 1703035**

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi di SMK Negeri 3 Seluma

GALI DIMAS SANJAYA
NPM. 18210115

Skripsi S1 Program Studi Pendidikan Komputer (PKOM)
UNIVED Bengkulu, 2022: 83 halaman

Tujuan penelitian ini adalah untuk : (1) mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi di X TKJ SMK Negeri 3 Seluma, (2) mengetahui pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi di kelas X TKJ SMK Negeri 3 Seluma.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen dengan desain pre-test dan post-test. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 3 Seluma. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*. Pada penelitian ini kelas X TKJ 1 sebagai kelas eksperimen yang diajar menggunakan media video dan kelas X TKJ 2 sebagai kelas kontrol yang diajar tidak menggunakan media video. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes. Teknik analisis data menggunakan uji-t.

(1) Hasil belajar yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media video terhadap hasil belajar membuat hasil belajar pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata siswa kelas X TKJ 1 sebagai kelas eksperimen menjadi 80,67. (2) Hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t pada data post-test tersebut maka di peroleh nilai $T_{hitung} = 3,836$ dan nilai $T_{tabel} = 2,00$ dengan nilai signifikan 0,000. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dilihat bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi.

Kata Kunci : Media Video, Hasil Belajar, Dasar Teknik Jaringan Komputer.

**THE EFFECT OF THE USE OF VIDEO TUTORIAL-BASED LEARNING
MEDIA ON LEARNING OUTCOMES IN BASIC COMPUTER NETWORK
AND TELECOMMUNICATIONS SUBJECT
AT SMK NEGERI 3 SELUMA**

GALI DIMAS SANJAYA
Student Reg.ID. 18210115

Thesis of S1 Computer Education Study Program
UNIVED Bengkulu, 2022: 83 pages

The purpose of this study are to: (1) determine student learning outcomes in Basic Computer Network and Telecommunications subjects in class X TKJ of SMK Negeri 3 Seluma, (2) determine the effect of using video media on student learning outcomes in Basic Computer Network and Telecommunications subjects in class X TKJ of SMK Negeri 3 Seluma. The method used in this study is a quasi-experimental method with pre-test and post-test designs. This research was conducted at SMK Negeri 3 Seluma. The sampling technique used was saturated sampling. In this study, class X TKJ 1 as an experimental class was taught using video media and class X TKJ 2 as a control class was taught not to use video media. The data collection technique used is the test. The data analysis technique used t-test. (1) The learning results obtained indicate that the use of video media on learning outcomes makes learning outcomes in the experimental class better than the control class. This is indicated by the average value of students in class X TKJ 1 as the experimental class to be 80.67. (2) The results of the calculation of the hypothesis test using the t-test on the post-test data, it is obtained that the value of Tcount = 3.836 and the value of T table = 2.00 with a significant value of 0.00. Based on these results, it can be seen that T count > T table so that it can be said that H0 is rejected and H1 is accepted. So it can be concluded that there is an effect of using video media on student learning outcomes in Basic Computer Network and Telecommunication subjects.

Keywords: Video Media, Learning Outcomes, Basic Computer Networking Techniques.

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT. Karena dengan rahmat dan hidayahnya, penulis mampu menyelesaikan tesis ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Komputer (PKOM) UNIVED Bengkulu dengan judul: **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi.** Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan di dalamnya. Karena itu, segala saran dan kritik yang sifatnya konstruktif sangat penulis harapkan.

Penulis juga menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Mesterjon, S, Kom., M.Kom, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unived Bengkulu atas semua kebijakannya.
2. Bapak Fadlul Amdhi Yul, M. Pd.T. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang senantiasa memberikan motivasi, masukan dan arahan dalam menyelesaikan tugas- tugas akademik.
3. Bapak Hermawansa, M.TPd dan Ibu Imma Rachayu, M. TPd, selaku pembimbing I dan II yang dengan penuh kesabaran telah

memberikan bimbingan, saran dan dorongan moral hingga terselesaikannya skripsi ini.

4. Seluruh dosen Program Studi PKom UNIVED Bengkulu yang telah memberikan ilmu dan informasi sehingga memberikan sumbangan pengayaan teori dalam penulisan skripsi ini.
5. Seluruh staf administrasi FKIP UNIVED Bengkulu yang telah bersusah payah memberikan pelayanan kepada mahasiswa demi untuk kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.
6. Kedua orang tua serta keluarga yang telah memberikan do'a terbaik dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi S-1 PKom UNIVED Bengkulu angkatan 2018 yang telah membantu, berupa motivasi dan do'a selama proses hingga penyelesaian penelitian.
8. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Bengkulu, 12 Agustus 2022

Penulis

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur atas rahmat Allah SWT berkat skenario-Nya karya kecil ini dapat diselesaikan dan sholawat beserta salam rindu semoga tersampaikan kepada Rasulullah SAW. Skripsi ini kupersembahkan terkhusus kepada :

- Kedua orang tua ku “Bapak Suliono dan alm.Ibu Sunarseh” terimakasihku takkan pernah terhenti, karena disetiap tetes keringat yang keluar demi keberhasilanku takkan pernah dapat aku balas meskipun seluruh kemewahan dunia aku berikan kepada kalian.
- Kepada adik ku Diva , Terimakasih atas dukungan dan doanya.
- Teruntuk sahabatku Afif, Hafiz, Izza, Al Iksan, Iman dan seluruh kawan seperjuanganku angkatan 2018 yang telah berjuang bersama untuk mendapatkan gelar sarjana.
- Keluarga besarku di Desa Lubuk Gilang Terimakasih atas doanya.
- Almamaterku yang tercinta.

MOTTO

- ❖ Aku kabulkan permohonan orang yang berdoa apabila dia berdoa kepada-Ku. (Qs. Al-Baqarah:186) Sesungguhnya Allah mencintai orang-orang yang berperang di jalan-Nya dalam barisan yang teratur, mereka seakan-akan seperti bangunan yang tersusun kokoh. (Qs. As-Saff:4)
- ❖ “Laa tahzan innallaha ma’anaa” jangan engkau bersedih sesungguhnya Allah bersama kita. (Qs. At-Taubah:40)
- ❖ Dan apabila hamba-hamba-Ku bertanya kepadamu (Muhammad) tentang Aku, maka sesungguhnya Aku dekat.
- ❖ “Tidak pantas bagi orang yang bodoh itu mendiamkan kebodohnya dan tidak pantas pula orang yang berilmu mendiamkan ilmunya” (H.R Ath-Thabrani)

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Gali Dimas Sanjaya
NPM : 18210015
Program Studi : Pendidikan Komputer
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, 11 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan

Gali Dimas Sanjaya
NPM 18210015

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
MOTTO	ix
PERNYATAAN KEASLIAN.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Teoritis	6
2. Manfaat praktis.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Deskripsi Teori.....	8
B. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	28
C. Kerangka Berpikir	29
D. Hipotesis Penelitian.....	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	32
B. Metode dan Jenis Penelitian.....	32
C. Definisi Operasional Variable (Variable Penelitian)	33
D. Populasi Dan Sampel	34
1. Populasi	34
2. Sampel.....	35
E. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data.....	35
F. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	43
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	43
B. Penyajian Data Hasil Penelitian.....	44
C. Analisis Data Dan Uji Hipotesis	52
D. Pembahasan Dan Hasil Penelitian.....	57
E. Keterbatasan Penelitian.....	59
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	60
A. Simpulan	60
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	62
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	65
LAMPIRAN.....	66

Tabel 3.1 : Instrumen Observasi Penggunaan Media Video.....	34
Tabel 3.2 : Instrumen Soal Tes Pre-test Dan Post-test.....	35
Tabel 4.1 : data hasil belajar peserta didik kelas eksperimen.....	45
Tabel 4.2 : distribusi frekuensi nilai hasil belajar pada kelas eksperimen...	46
Tabel 4.3 : data statistik deskriptif kelas eksperimen.....	46
Tabel 4.4 : Kategori Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	48
Tabel 4.5 : data hasil belajar peserta didik kelas kontrol.....	49
Tabel 4.6 : distribusi frekuensi nilai hasil belajar pada kelas kontrol.....	50
Tabel 4.7 : data statistik deskriptif kelas kontrol.....	50
Tabel 4.8 : Kategori Nilai Hasil Belajar Kelas kontrol.....	51
Tabel 4.9 : Uji normalitas hasil belajar.....	53
Tabel 4.10 : Hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas control.....	54
Tabel 4.11 : Hasil uji paired sampel t-test.....	55
Tabel 4.12 : Hasil uji independent sampel t-test.....	56

Gambar 2.1 Paradigma Penelitian.....	28
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	30
Gambar 3.2 Tata hubungan antar variabel penelitian	31

Lampiran 1

- 1.1 RPP mata pelajaran Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi
- 1.2 ATP dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi
- 1.3 Hasil validasi media
- 1.4 Hasil validasi materi

Lampiran 2

- 2.1 Data hasil *pre-test* dan *post-test* siswa
- 2.2 *Pre-Test* dan *post-test* siswa

Lampiran 3

- 3.1 Hasil hitung SPSS uji normalitas
- 3.2 Hasil hitung SPSS uji homogenitas
- 3.3 Hasil hitung SPSS uji paired sample T-Test
- 3.4 Hasil hitung SPSS uji independent T-test

Lampiran 4

Dokumentasi

Lampiran 5

- 5.1 Surat Tugas Penelitian
- 5.2 Surat Selesai Penelitian
- 2.3 Kartu Bimbingan

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masalah pendidikan dan pembelajaran merupakan masalah yang cukup kompleks dimana banyak faktor yang ikut mempengaruhinya. Salah satu faktor tersebut diantaranya adalah guru. Guru merupakan komponen penting dan utama dalam pembelajaran, karena keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh faktor guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam pembelajaran yang dilakukannya. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswanya. (Asnawir, dkk, : 2002)

Tugas utama dalam pembelajaran yaitu: merencanakan, melaksanakan pembelajaran, dan memberikan balikan. Tugas merencanakan adalah tugas untuk mendesain dan mempersiapkan segala hal yang berkaitan dengan apa yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Tugas ini meliputi penentuan tujuan yang hendak dicapai, penyiapan materi yang akan diajarkan, dan penyiapan perangkat evaluasi untuk melihat keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Tugas melaksanakan pembelajaran adalah implikasi dan aplikasi dari apa yang telah direncanakan sebelumnya oleh guru. Sedangkan tugas memberikan balikan adalah tugas untuk membantu siswa dalam memelihara minat dan antusiasnya dalam melaksanakan tugas belajar. (Mujtahid : 2011)

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.

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian pada tanggal 21 Maret 2022 di SMK Negeri 3 Seluma khususnya di kelas X TKJ dalam pembelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi (TJKT) tahun ajaran 2021-2022 menemukan beberapa permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi. Proses pembelajaran di kelas X TKJ cenderung menggunakan metode ceramah dan membaca buku dengan materi yang akan dipelajari, tanpa memberikan materi melalui media lain. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Keaktifan peserta didik juga tidak tampak dalam pembelajaran tersebut. Peserta didik cenderung pasif dan hanya mendengarkan apa yang diajarkan oleh guru yang masih dominan dalam pembelajaran di kelas (*teacher centered*) sehingga pembelajaran di kelas lebih banyak berjalan pada satu arah saja.

Dunia pendidikan saat ini tidak luput dari teknologi modern, Penggunaan alat-alat modern memang seharusnya sudah suatu keniscayaan diterapkan dalam dunia pendidikan, sudah tidak saatnya guru mengajar di kelas hanya dengan menggunakan papan tulis dan spidol. Dengan perkembangan teknologi pada saat ini, seorang guru harus bisa mempergunakan alat teknologi sebagai media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Dasar-

Dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi adalah dengan menggunakan media video merupakan sistem pembelajaran yang sangat efektif jika dilakukan dengan baik. Media ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik. Media tersebut diharapkan dapat meningkatkan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta kualitas lulusan SMK khususnya dari jurusan TKJ.

Berdasarkan uraian di atas maka guru perlu menggunakan media pembelajaran berbasis video supaya siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi, dengan begitu hasil belajar siswa diharapkan lebih meningkat.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian tentang: **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi Di Kelas X TKJ Smk Negeri 3 Seluma.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan tentang pembelajaran yang berlangsung masih tergolong monoton dimana Peserta didik cenderung pasif dan hanya mendengarkan apa yang diajarkan oleh guru yang masih dominan dalam pembelajaran di kelas (*teacher centered*). Sehingga pembelajaran di kelas lebih banyak

berjalan pada satu arah saja sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk belajar sehingga dapat mengakibatkan hasil belajar menurun.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu meluas maka penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi Di Kelas X TKJ Smk Negeri 3 Selama ini dibatasi sebagai berikut:

1. Hasil yang diteliti adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi.
2. Hasil belajar yang diukur berasal dari nilai ulangan siswa dengan cara *pretest* dan *postest*.
3. Materi yang akan diujikan yaitu materi Dasar Jaringan Komputer.
4. Pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis video yaitu pembelajaran yang menggunakan perangkat keras selama proses belajar seperti proyektor.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah dalam proposal skripsi ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi Di Kelas X TKJ Smk

Negeri 3 Seluma?

2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi Di Kelas X TKJ Smk Negeri 3 Seluma?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas maka tujuan proposal skripsi ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi Di Kelas X TKJ Smk Negeri 3 Seluma.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi Di Kelas X TKJ Smk Negeri 3 Seluma.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan bermakna bagi peneliti supaya dapat mengembangkan konsep-konsep dan strategi tentang pembelajaran Teknik Komputer Jaringan umumnya dan pembelajaran dasar jaringan

komputer khususnya sehingga mampu mengembangkan ilmu pendidikan pada umumnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Mahasiswa

- 1) Dapat meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan, pemikiran dan penalaran untuk terus belajar dalam dunia pendidikan ini.
- 2) Dapat melatih gaya kemandirian, kreativitas dan intelektualitas sebagai peneliti.

b. Bagi Lembaga Pendidikan

Dapat menjadi patokan atau pedoman untuk calon-calon pendidik yang akan datang agar dapat mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi.

c. Bagi SMKN 3 Seluma

Penelitian ini dapat di masukkan sebagai pertimbangan dalam mengambil berbagai kebijakan sekolah yang berkaitan dengan proses pembelajaran, peningkatan mutu pembelajaran, penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hasil belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan atau proses dimana tersebut dapat membuat perubahan bagi peserta didik. Sebagaimana pendapat Muhibbin Syah (2012:109) yang mengungkapkan definisi dari proses belajar yaitu “sebagai tahapan perubahan tingkat laku kognitif, afektif, dan psikomotor yang terjadi dalam diri siswa. Perubahan tersebut bersifat positif dalam arti berorientasi ke arah yang lebih maju dari pada sebelumnya”.

Menurut Oemar Hamalik (2014:73) “bahwa hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa”.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:3) “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya puncak belajar”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan dalam berbentuk angka.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa. Menurut Carroll (dalam Sudjana 2009:40) terdapat lima faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

- 1) bakat siswa.
- 2) waktu yang tersedia bagi siswa.
- 3) waktu yang diperlukan guru untuk menjelaskan materi.
- 4) kualitas pengajaran
- 5) kemampuan siswa.

Sementara menurut Munadi dalam Rusman. T (2013: 124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Menurut Rifa'i (2009:97) menyatakan bahwa faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik. Kondisi internal

mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Sama kompleksnya pada kondisi internal adalah kondisi eksternal yang ada di lingkungan peserta didik. Beberapa faktor eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa berasal dari faktor internal dan faktor eksternal dimana faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis yang ada pada siswa sedangkan faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental seperti kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat.

2. Jaringan Dasar

a. Konsep Jaringan Dasar

Jaringan dasar komputer merupakan mata pelajaran yang membahas mulai dari konsep jaringan komputer, model OSI dalam jaringan komputer, topologi jaringan. Selain itu juga akan membahas media yang sesuai dalam komunikasi data jaringan serta

mengenai protokol jaringan. Secara sederhana pengertian dari jaringan komputer adalah hubungan antara dua atau lebih sistem komputer melalui media komunikasi untuk melakukan komunikasi data satu dengan yang lainnya (Supriyanto, 2013: 7). Hubungan ini dapat terjadi melalui media fisik berupa kabel ataupun melalui gelombang radio, infrared bahkan satelit. Manfaat utama yang dapat dirasakan melalui terbentuknya jaringan komputer adalah :

- 1) Dapat saling berbagi (sharing) sumber daya peralatan (devices) secara bersama seperti harddisk, printer, modem, dan lain sebagainya. Dengan demikian terjadi peningkatan efisiensi waktu dalam operasi dan biaya pembelian hardware.
- 2) Dapat saling berbagi (sharing) penggunaan file yang ada pada server atau pada masing-masing workstation.
- 3) Aplikasi dapat dipakai bersama-sama (multiuser)
- 4) Akses ke jaringan memakai nama, kata sandi, dan pengaturan hak untuk data- data rahasia, sehingga masing-masing pengguna memiliki otorisasi.
- 5) Komunikasi antar pemakai melalui email atau LAN conference.
- 6) Pengontrolan para pemakai atau pemakaian data secara terpusat dan oleh orang-orang tertentu, sehingga meningkatkan keamanan dan dapat melakukan pendelegasian pekerjaan yang sesuai.

Berdasarkan ruang lingkup jangkauannya, jaringan komputer dibagi menjadi 3 yaitu :

1) LAN (Local Area Network)

Menurut Winarno sugeng (2013:35) menyimpulkan bahwa: Sebuah LAN adalah jaringan yang dibatasi oleh wilayah yang kecil, umumnya dibatasi oleh wilayah lingkungan”. LAN seringkali digunakan untuk menghubungkan komputer-komputer pribadi dan workstation dalam kantor suatu perusahaan untuk memakai bersama sumber daya (misalnya printer) dan saling menukar informasi. Biasanya jarak antar node tidak lebih jauh dari sekitar 300 meter. Berbeda dengan jaringan area luas atau wide area network, maka LAN mempunyai karakteristik sebagai berikut :

- a) Mempunyai pusat data yang lebih tinggi
- b) Meliputi wilayah geografi yang lebih sempit
- c) Tidak membutuhkan jalur telekomunikasi yang disewa dari operator telekomunikasi

Prinsip kerja LAN dapat didefinisikan sebagai jaringan sejumlah sistem komputer yang lokasinya terbatas di dalam satu gedung, satu kompleks gedung atau suatu kampus dan tidak menggunakan media fasilitas komunikasi umum seperti telepon, melainkan pemilik dan pengelola media komunikasinya adalah pemilik LAN itu sendiri.

2) MAN (Metropolitan Area Network)

Menurut Winarno (2013:38) menyimpulkan bahwa “Sebuah MAN biasanya meliputi area yang lebih besar dari LAN, misalnya antar gedung dalam suatu daerah (wilayah seperti provinsi atau negara bagian)”. Dalam hal ini jaringan menghubungkan beberapa buah jaringan kecil ke dalam lingkungan area yang lebih besar. Berikut karakteristik MAN :

- a) Meliputi area seluas antara 5 dan 50 km.
- b) MAN sering bertindak sebagai jaringan kecepatan tinggi untuk memungkinkan berbagai sumber daya daerah.

3) WAN (Wide Area Network)

Menurut Winarno (2013:20) Menyimpulkan bahwa “Wide Area Network (WAN) adalah jaringan yang biasanya sudah menggunakan media wireless, sarana satelit, ataupun kabel serat optic, karena jangkauannya yang lebih luas, bukan hanya meliputi satu kota atau antar kota dalam suatu wilayah, tetapi mulai menjangkau area atau wilayah otoritas negara lain”. Biasanya WAN lebih rumit dan sangat kompleks bila dibandingkan LAN maupun MAN. Menggunakan banyak sarana untuk menghubungkan antara LAN dan WAN ke dalam komunikasi global seperti internet, meski demikian antara LAN, MAN dan WAN tidak banyak berbeda dalam beberapa hal. Hanya lingkup areanya saja yang berbeda satu dengan yang lain.”

b. Topologi Jaringan

Menurut Irawan (2013:23) Topologi jaringan adalah cara bagaimana menghubungkan komputer dengan komputer lainnya dalam sebuah jaringan. Ada beberapa topologi jaringan yang sering di gunakan dalam membentuk suatu jaringan komputer, yaitu:

1) Topologi ring

Menurut Gin-Gin Yugianto Oscar Rachman (2012:10) “topologi *Ring* adalah arsitektur LAN yang terdiri dari beberapa peralatan komputer yang terkoneksi melalui transmisi *unidirectional* membentuk suatu *closed-loop*”.

Kelebihan:

- a) Hemat Kabel.
- b) Kegagalan koneksi karena gangguan media masih bisa diatasi dengan jalur lain yang masih terhubung.

Kekurangan:

- a) Transfer data lambat, karena harus melewati banyak komputer terlebih dahulu (data harus berputar melewati semua komputer sampai menemukan komputer tujuan).
- b) Pengembang jaringan yang kaku, tidak fleksibel.

2) Topologi star

Topologi *Star* atau topologi bintang adalah sistem jaringan dengan komunikasi terpusat, yaitu beberapa komputer terhubung dengan sebuah terminal yang menjadi pusat jaringan

(*server*).

Kelebihan:

- a) Kontrol dan pengelolaan mudah karena semua koneksi terpusat di satu tempat.
- b) Mudah menelusuri jika terjadi masalah pada koneksi

Kekurangan:

- a) Jika pusat koneksi gagal, maka semua koneksi terputus.
- b) Kecepatan koneksi jaringan keseluruhan sangat bergantung dengan kualitas pusat koneksi.

3) Topologi bus

Menurut Irawan (2013:23) Topologi Bus atau topologi *backbone* adalah topologi yang menghubungkan beberapa komputer secara berantai (*workstation* dan *server*) pada sebuah kabel *Coaxial*. Sebuah terminator di tempatkan pada tiap- tiap ujung *backbone*.

Kelebihan:

- a) Biaya relatif murah, hemat kabel.
- b) Jika sebuah komputer bermasalah, maka tidak akan mempengaruhi komputer lainnya.

Kekurangan:

- a) Jika kabel utama (Coaxial) putus, maka komunikasi semua komputer yang terhubung pada kabel tersebut gagal.
- b) Semakin banyak komputer yang terhubung pada satu

kabel utama menyebabkan lalu lintas data yang padat, kecepatan komunikasi bisa.

4) Topologi tree

Topologi Tree atau topologi “pohon” bisa di katakan sebagai kombinasi karakteristik antara topologi star dan topologi bus. Topologi ini terdiri atas kumpulan topologi star yang di hubungkan dalam topologi bus sebagai backbone.

Kelebihan:

- a) Dapat membuat kelompok komputer dalam jaringan sesuai keinginan.
- b) Mudah untuk menelusuri jika terjadi masalah pada koneksi.

Kekurangan:

- a) Apabila simpul yang lebih tinggi tidak berfungsi, maka akan mempengaruhi kinerja simpul-simpul di bawahnya.
- b) Perlu pengaturan khusus untuk mengatur jalur lalu lintas koneksi karena adanya percabangan.

5) Topologi mesh

Menurut Irawan (2013:27) Topologi Mesh adalah topologi yang tidak memiliki aturan dalam koneksi. Pada topologi ini setiap terminal terhubung secara langsung ke semua terminal-terminal yang lain. Topologi ini sulit di terapkan dengan jaringan wireless.

Kelebihan:

- a) Kegagalan koneksi antara 2 workstation tidak akan mempengaruhi dengan koneksi lainnya.
- b) Privasi dan keamanan lebih terjamin.

Kekurangan:

- a) Jika diterapkan pada jaringan kabel, akan membutuhkan banyak kabel dan sudah pasti biaya yang lebih mahal.
- b) Sulit untuk diorganisir karena kerumitan alur koneksi dalam jaringan.

c. Kabel Jaringan

Menurut Andi (2009:13) memberikan batasan bahwa “kabel merupakan perangkat yang digunakan sebagai jalur yang menghubungkan antara perangkat satu dengan perangkat yang lain.”

1) Kabel Jaringan

Komputer membutuhkan sebuah media transmisi untuk dapat terhubung dan melakukan segala bentuk kegiatan di jaringan. Ada beberapa macam media transmisi, salah satunya adalah kabel.

Berikut macam – macam bentuk kabel yang biasa digunakan dalam jaringan komputer, yaitu:

- a) *Twisted pair*

Twisted Pair yaitu dua kawat yang terisolasi yang dililitkan untuk mengurangi interferensi listrik dari pasangan yang berdekatan. Kabel *twisted pair* ini memiliki 2 jenis, yaitu UTP (*Unshielded Twisted Pair*) dan STP (*Shielded Twisted Pair*). Namun pada saat ini umumnya menggunakan kabel UTP (*Unshielded Twisted Pair*) sebagai media transmisi datanya.

b) Fiber optic

Kabel serat optik (fiber optic) mempunyai kemampuan mentransmisi sinyal melewati jarak yang lebih jauh dibandingkan dengan kabel yang lainnya. Dibandingkan dengan kabel yang lainnya, kabel ini lebih mahal.

2) Konektor

Konektor merupakan alat yang di pasang pada masing masing ujung kabel jaringan untuk menghubungkan adapter network dengan kabel. Berbagai jenis konektor jaringan ini harus disesuaikan dengan tipe dan jenis kabel jaringan yang dipakai.

- a) Konektor RJ-45 digunakan untuk Kabel UTP
- b) Konektor BNC/T digunakan untuk Kabel Coaxial
- c) Konektor ST digunakan untuk Kabel Fiber Optic

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang berarti pengantar atau perantara. Untuk lebih jelasnya, media merupakan suatu sarana atau penyalur pesan atau informasi belajar yang ingin disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan tersebut. Penggunaan media pembelajaran pada saat kegiatan mengajar dapat membantu pencapaian belajar atau hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) —media merupakan segala sesuatu bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi.¶ Banyak ahli serta lembaga yang memberikan batasan tentang definisi media. Sebagian diantaranya menyatakan jika media yakni: 1) Segala sesuatu yang memberikan informasi dari sumber kepada penerima. 2) Perantara yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima. 3) Kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru. Jadi media adalah semua bentuk penghubung untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan antusiasme, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga peserta didik dapat memperoleh

pengetahuan, keterampilan atau sikap sesuai dengan tujuan dari informasi yang dialamatkan.(Aditin putra, dkk: 2018)

Adapun menurut Yudhi Munadi (2013:07) dalam bukunya menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai 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.

Adapun menurut Tatang S.(2015:54) menegaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat, yaitu meningkatkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar. Media dapat menjadikan siswa aktif dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa melakukan praktik yang benar.

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat menyampaikan suatu pesan secara komunikatif dari seorang guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan ataupun keterampilan sehingga menciptakan proses belajar yang menyenangkan.

b. Macam-macam media pembelajaran

Adapun menurut Wina Sanjaya (2013:163) media pembelajaran dibedakan atas beberapa kategori tergantung berdasarkan kategori berdasarkan sudut pandang mana melihatnya. Dari sifatnya, media bisa dibedakan kedalam:

- 1) Media auditif, ialah media yang hanya memiliki unsur suara atau didengar saja, contohnya radio dan rekaman suara.
- 2) Media visual, ialah media yang tidak mengandung unsur suara atau hanya bisa dilihat saja, contohnya film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, serta segala hal yang tercetak layaknya media grafis dan sejenisnya.
- 3) Media audio visual, ialah media yang memuat fitur gambar serta suara contohnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Karena mengandung dua unsur itulah media ini dianggap lebih menarik dari media pertama serta kedua.

Jika ditinjau dari jangkauannya, media bisa dibagi menjadi:

- 1) Media yang mempunyai daya liput yang luas serta serentak contohnya radio dan televisi. Dari media ini peserta didik mengetahui berbagai peristiwa terbaru dan serentak tanpa perlu adanya ruangan tertentu.
- 2) Media yang memiliki jangkauan ruang dan waktu yang minim contohnya film slide, film, video, dan sejenisnya.

Ditinjau dari teknik penggunaannya, media bisa diklasifikasikan pada:

- 1) Media yang diproyeksikan contohnya film, slide, film strip, tranparansi, serta lain sebagainya. Media seperti ini membutuhkan alat proyeksi tertentu contohnya film proyektor untuk memproyeksikan film slide, OHP guna menampilkan transparansi. Karenanya media seperti ini tidak akan berfungsi tanpa bantuan alat-alat pendukung tersebut.
- 2) Media yang tidak diproyeksikan, contohnya gambar, foto, lukisan, radio, dan lain-lain.

Prinsip utama yang harus diperhatikan ialah media digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

c. Fungsi media pembelajaran

Menurut Novan Hartantyo Aji and Durinda Puspasari (2020:300) Pemanfaatan media dalam pembelajaran mengakibatkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Adapun beberapa fungsi dari media pembelajaran ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar

Secara teknis, media pembelajaran digunakan sebagai sumber belajar. Dalam kalimat sumber belajar ini tercantum

makna keaktifan yaitu sebagai penghubung, penyalur, dan lain sebagainya. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar ini memiliki fungsi utama dari fungsi-fungsi lainnya.

2) Fungsi Semantik

Fungsi semantik merupakan suatu kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata yang memiliki maksud ataupun makna yang benar-benar dapat dipahami oleh peserta didik. Adapun bahasanya tersebut meliputi lambang (simbol) yang berasal dari pikiran ataupun perasaan yang telah menjadi satu kesatuan dan tidak dapat dipisahkan.

3) Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif ini memiliki ciri-ciri umum yaitu kemampuan untuk menyimpan, merekam, melestarikan, mentransportasikan peristiwa ataupun objek. Berdasarkan ciri-ciri umum ini, media memiliki dua kemampuan, diantaranya yaitu mengatasi keterbatasan indera dan mengatasi batas-batas ruang dan waktu.

4) Fungsi fiksatif

Fungsi fiksatif merupakan fungsi yang berhubungan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi seperti sejarah.

5) Fungsi distributif

Fungsi ini dalam media pembelajaran berarti bahwa dalam sekali penggunaan satu materi, objek atau kejadian dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah dan jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi waktu dan juga biaya.

6) Fungsi psikologis

Dari segi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting seperti fungsi atensi, afektif, kognitif, imajinatif, dan motivasi mendorong peserta didik dalam proses belajar.

d. Pengertian media video pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan suatu gambar hidup ataupun program televisi yang ditayangkan melalui televisi, atau video yang berupa tayangan gambar bergerak yang diiringi dengan suara. Kata video ini sebenarnya berasal dari bahasa latin yaitu —video-vidi-visum yang memiliki arti melihat (adanya daya penglihatan). Oleh karena itu, media video merupakan salah satu jenis media yang bersifat audiovisual.

Menurut Daryanto (2011: 80) media Video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa.

Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis.

Menurut Turyati, dkk (2016:258) dengan menayangkan video dalam pembelajaran, guru tidak hanya memanfaatkan fasilitas pembelajaran yang tersedia, namun melalui video pula siswa dapat belajar melalui peristiwa yang seolah-olah dialaminya sendiri, sehingga ingatan tentang materi yang disampaikan melalui video akan mudah diingat.

e. Tujuan Media Video

Menurut Sanaky, Hujair AH (2009:03) tujuan dari penggunaan media video dalam membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran di kelas
- 3) Menjaga relevansi antara pembelajaran dengan tujuan pembelajaran
- 4) Membantu konsentrasi dalam proses pembelajaran.

f. Manfaat Media Video

Menurut Azhar Arsyad (2007:24) manfaat media video dalam proses pembelajaran siswa, di antaranya sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apa lagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

g. Kelebihan dan kekurangan media video

Setiap jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan begitu pula dengan media video. Azhar Arsyad (2007:24) mengungkapkan beberapa kelebihan dan kelemahan media video dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Kelebihan media video :
 - a) Melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik.
 - b) Menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan berulang-ulang jika dipandang perlu

- c) Meningkatkan motivasi dan menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya.
 - d) Mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik.
 - e) Menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung.
 - f) Ditunjukkan kepada kelompok besar atau kecil, kelompok heterogen atau kepada perorangan.
 - g) Menjadikan waktu lebih efisien.
- 2) Kekurangan media video :
- a) Pengadaan film atau video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
 - b) Film atau video yang terus berputar bisa menjadikan sebagian peserta didik tidak mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan.
 - c) Film atau video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film atau video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan media video bukan merupakan suatu kendala dalam proses pembelajaran. Media video baru ada manfaatnya kalau pada saat penyajian dapat menimbulkan pesan yang baik.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Ada tiga penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Erni Fatmawati, dkk (2018) berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Dengan penjelasan sebagai berikut: 1) Rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol sebesar 72, 93 kategori baik. 2) Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 79, 87 kategori sangat baik. 3) Perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen menggunakan uji statistik t-test yaitu Separated Varians memperoleh t hitung= 5.932 dan t tabel= 2,064 dengan taraf signifikan 0, 05.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Gustiar Aldi Septiana (2018) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi Eksperimen di MTs Raudlatul Ulum Pasirgadung – Mancak Kab. Serang)”. Hasil penelitian menyatakan bahwa hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t pada data post-test tersebut maka diperoleh nilai thitung = dengan $(dk) = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$ dan $\alpha=0,025$ maka diperoleh nilai ttabel = 2,001. Karena 17,12 berada di luar interval $-2,001 \leq \text{thitung} \leq 2,001$, maka H_0 ditolak, dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Flora Hutapea dan Nur Asmah Purba (2017) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Mengait Pada Siswa Tata Busana Smk Negeri 8 Medan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecenderungan hasil belajar mengait siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 8 Medan pada kelas Eksperimen kategori cukup siswa yaitu 40%. Tingkat kecenderungan hasil belajar mengait pada kelas kontrol kategori kurang yaitu 29%. Untuk uji normalitas data menggunakan rumus chi-kuadrat pada taraf signifikan 5% dengan $dk=35$, diperoleh hasil belajar Mengait kelas Eksperimen berdistribusi normal, karena $X_{hit} < X_{tab}$ ($-33,53 < 11,070$) dan kelas Kontrol berdistribusi normal, karena $X_{hit} < X_{tab}$ ($-26,22 < 11,070$). Sedangkan uji homogenitas, diperoleh $F_{hit} < F_{tal}$ yaitu $1,05 < 2,65$ sehingga kedua kelas penelitian memiliki varians yang sama (homogen).

C. Kerangka Berpikir

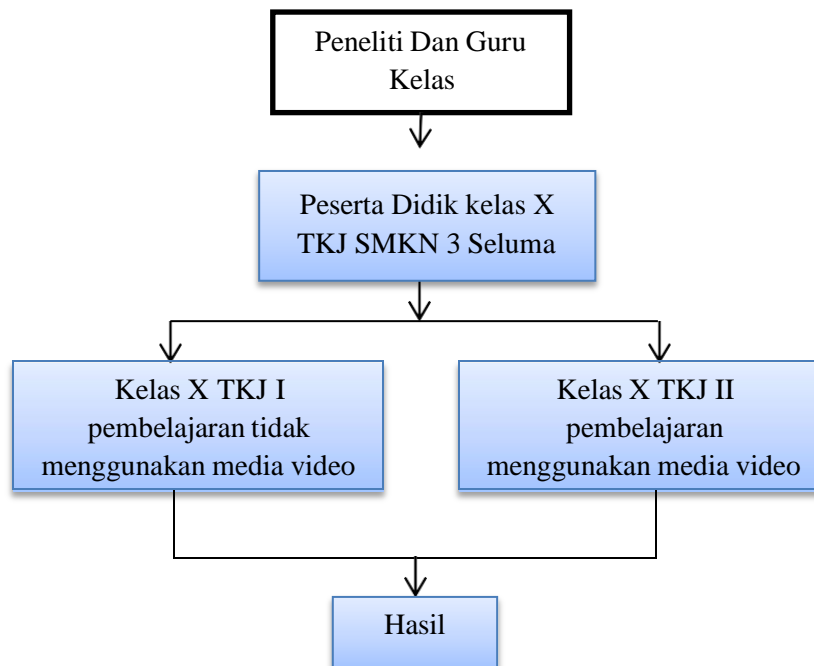
Menurut Sugiyono (2017:60), “Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa kerangka berfikir atau hubungan sebab akibat dalam penelitian ini adalah

variabel bebas (X) yaitu Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial terhadap variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar siswa.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada siswa dapat ditunjukkan dengan paradigma penelitian yang digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1 bagan paradigma penelitian



Keterangan :



Diteliti



tidak diteliti

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_0 : Diduga tidak terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi.

H_1 : Diduga terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi.

BAB III

METOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 3 Seluma dengan alamat di Jl. Raya Bengkulu-Tais km.34 Desa Dermayu Kec. Air periukan Kab. Seluma, kode pos (38577). Waktu penelitian dilakukan pada bulan Januari - Maret 2022.

B. Metode dan Jenis Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan termasuk dalam penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018;13) data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan positivistic (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Quasi experimental design*. Menurut Sugiyono (2016:77) bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Dalam penelitian ini untuk mencari pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video (X) terhadap hasil belajar (Y), Dalam penelitian ini, peneliti memberikan

perlakuan pembelajaran pada dua kelas dengan perlakuan yang berbeda, yaitu penggunaan media video pada kelas eksperimen dan tidak menggunakan media video pada kelas kontrol. kemudian akan dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Adapun desain penelitian ini seperti pada tabel berikut :

Gambar 3.1 Desain Penelitian

O₁	X	O₂
O₃		O₄

(Sugiyono,2018:116)

Keterangan :

O₁ = Pre-Test Kelas Eksperimen.

O₂ = Post-Test Kelas Eksperimen.

O₃ = Pre-Test Kelas Kontrol.

O₄ = Post-Test Kelas Kontrol.

X = Treatment yang diberikan,yaitu penggunaan media video dan konvensional

C. Definisi Operasional Variable (Variable Penelitian)

Menurut Sugiyono (2016:38), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas terdiri

dari pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video (X) untuk variabel terikatnya adalah hasil belajar (Y). Keterkaitan antara variabel bebas dan variabel terikat dapat digambarkan pada paradigma penelitian sebagai berikut.

Gambar 3.2 Tata hubungan antar variabel penelitian



Keterangan gambar :

X = Variabel penggunaan media video

Y = Variabel hasil belajar siswa Kelas X TKJ SMK 3 Seluma

→ = Pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen

D. Populasi Dan Sampel

Adapun populasi dan sampel pada penelitian ini yaitu :

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2016:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TKJ SMK Negeri 3 Seluma yang terdiri dari dua kelas dimana kelas pertama terdiri dari 30 siswa dan kelas kedua terdiri dari 30 siswa dengan total siswa dari kedua kelas tersebut berjumlah 60 siswa.

2. Sampel

Dalam penelitian ini seluruh populasi yang terdiri dari dua kelas yakni kelas X TKJ 1 yang terdiri dari 30 siswa dan kelas X TKJ 2 yang juga terdiri dari 30 siswa akan dijadikan sampel dimana berdasarkan wawancara oleh guru mata pelajaran menjelaskan bahwa pembagian siswa diantara dua kelas tersebut disama ratakan atau dengan kata lain diantara dua kelas tersebut tidak terdapat kelas unggul.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling jenuh*. Adapun definisi *sampling jenuh* yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016:85) adalah “teknik penentuan sample apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”.

E. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan tes.

a. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila

peneliti ingin mengetahui hal-hal dari reponden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.

Teknik wawancara yang dipilih dalam penelitian ini yaitu wawancara tidak terstruktur. Menurut sugiyono (2016:140) wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

b. Tes

Adapun menurut Arikunto (2013: 193) Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Tes yang dilakukan dalam penelitian ini berupa tes soal pilihan ganda yang terdiri dari soal *pre-test* berjumlah 20 soal yang dilaksanakan pada awal sebelum proses pembelajaran dimulai untuk menilai kemampuan awal peserta didik dan soal pilihan ganda *post-test* yang berjumlah 20 soal yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai untuk menilai kemampuan peserta didik setelah di beri *treatment* berupa penggunaan media video dan media konvensional.

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Instrumen penggunaan media video

Adapun media video yang digunakan peneliti adalah media video yang telah dirancang oleh peneliti lalu di validasi oleh ahli materi dalam hal ini peneliti menunjuk ibu Isnaini S.Pd selaku guru mata pelajaran di kelas X TKJ SMK Negeri 3 Seluma dan ahli media dalam hal ini peneliti menunjuk bapak Fadlul Amdhi Yul.M.Pd.T selaku ahli media dari Universitas Dehasen Bengkulu.

b. Instrumen Soal Tes

Adapun tabel instrumen soal tes yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2 Instrumen Soal Tes Pretest Dan Posttest

Kelas : X TKJ SMKN 3 Seluma

Pelajaran : Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi

Semester : Genap

Jumlah Soal : 20 Butir Soal Pilihan Ganda

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Nomor Soal
Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi	Mendiskusikan fungsi, dan jenis jaringan kabel dan Mendiskusikan fungsi, dan jenis nirkabel	Menjelaskan fungsi, dan jenis jaringan kabel	1,2,11,12
		Menjelaskan jaringan komputer berdasarkan fungsi	3,4,5, 13, 14, 15
		Menjelaskan jaringan komputer berdasarkan jarak dan area kerja	6 ,7,16, 17, 18
		Menjelaskan jaringan komputer berdasarkan topologi	8,9,10,19, 20

F. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan peneliti terbagi menjadi tiga jenis uji prasyarat, yaitu :

1. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2019:121) uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan suatu yang diukur oleh kuesioner tersebut. Tujuan uji validitas untuk mengetahui sejauh mana ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dilaporkan oleh peneliti.

Uji validitas pertama yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji validitas konten atau isi. Validitas konten atau validitas isi yaitu fokus memberikan bukti pada elemen-elemen yang ada pada alat ukur dan diproses dengan analisis rasional. Validitas konten dinilai oleh ahli. Penilaian akan semakin mudah untuk dilakukan jika suatu alat ukur diuraikan secara rinci. Febrianawati Yusup (2018: 17-23).

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji validitas instrumen soal pretest dan posttest. Uji validitas yang digunakan yaitu pearson product moment berbantu aplikasi SPSS 26.

Adapun dasar pengambilan uji validitas menggunakan pearson product moment adalah sebagai berikut: Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka instrumen soal pretest dan posttest tersebut valid. Sedangkan jika

nilai signifikansi $> 0,05$ maka instrumen soal pretest dan posttest tersebut tidak valid.

2. Uji Normalitas

Menurut Sugiyono (2016) uji normalitas data dicari untuk memenuhi salah satu prasyarat untuk melakukan uji perbedaan. Dari hasil uji prasyarat tersebut akan diketahui apakah data berdistribusi normal atau sebaliknya, untuk melakukan uji normalitas data uji menggunakan rumus liliefors , dengan rumus :

$$Z_i = \frac{X_i - X}{S}$$

Keterangan :

X_i : data / nilai

X : rata-rata (mean)

S : standar deviasi

Agar lebih memudahkan peneliti dan meminimalisir kesalahan maka pengolahan data di ganti dengan menggunakan aplikasi SPSS 26 dengan Kriteria pengujian dari uji normalitas adalah sebagai berikut :

- a. Jika nilai *asym sig. 2-tailed* $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- b. Jika nilai *asym sig. 2-tailed* $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

3. Uji homogenitas

Jika hasil uji normalitas menyatakan bahwa data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh memiliki varians yang homogen atau tidak. Dengan kata lain, uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelas memiliki pemahaman konsep dan motivasi belajar yang homogen atau tidak.

Langkah-langkah untuk uji varians menurut Riduwan sebagai berikut :

- a. Menghitung varians terbesar dan varians terkecil dengan rumus :

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{Variansterbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Untuk mencari nilai varians akan digunakan rumus sebagai berikut :

$$S^2 = \frac{n\sum fixi^2 - (\sum fixi)^2}{n(n-1)}$$

- b. Membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} dengan rumus :

db Pembilang = $n-1$ (untuk varian terbesar)

db Penyebut = $n-1$ (untuk varians terkecil)

Taraf signifikan (α) = 0,005, dengan kriteria pengujian, sebagai berikut :

Jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$ maka varians homogen.

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka varians tidak homogen.

c. Menarik Kesimpulan.

Agar lebih memudahkan peneliti dan meminimalisir kesalahan maka peneliti menggunakan aplikasi SPSS 26 dengan Kriteria pengujian dari uji *homogenitas* adalah sebagai berikut :

Jika nilai sig. < 0,05 maka data bersifat *homogen*.

Jika nilai sig. > 0,05 maka data tidak bersifat *homogen*.

4. Uji Hipotesis

Setelah persyaratan analisis terpenuhi langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis, adapun uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

Uji parsial atau uji-t digunakan untuk menguji pengaruh parsial dari variabel-variabel independen terhadap variabel dependennya atau pengujian ini dilakukan untuk menguji tingkat signifikansi setiap variabel bebas (independent) dalam mempengaruhi variabel tak bebas (dependent) (Gujarati, 2015:149).

Apabila dari uji prasyarat menghasilkan data yang berdistribusi normal dan homogen sama, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan uji-t, uji-t digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis

video terhadap hasil belajar. Rumus yang digunakan adalah rumus uji t -statistik:

$$t_{hitung} = r \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

t : t hitung.

r : koefisien korelasi
n : jumlah sampel

Untuk memudahkan peneliti serta meminimalisir kesalahan maka peneliti menggunakan aplikasi berbantu yaitu SPSS 26 untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video sebagai media pembelajaran dari pembelajaran di kelas X TKJ SMKN 3 Seluma.. Dengan hasil interpretasi sebagai berikut:

- a. Jika nilai $T_{hitung} > T_{table}$ maka H_0 di tolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis diterima.
- b. Jika nilai $T_{hitung} < T_{table}$ maka H_0 di terima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis ditolak.