

**PENERAPAN MEDIA TUTORIAL TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X TJKT DI SMKN 3
KABUPATEN SELUMA PROVINSI BENGKULU**



SKRIPSI

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

OLEH:

YOANDA

EDWARDO

NPM.18210025

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

LEMBAR PERSETUJUAN
PENERAPAN MEDIA TUTORIAL TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X TJKT DI SMKN 3 SELUMA
PROVINSI BENGKULU

SKRIPSI

OLEH

YOANDA EDWARDO
NPM.18210025

Telah disetujui dan disahkan oleh

Bengkulu, 06 Agustus 2022

Pembimbing 1,


Herwanansa M.TPd
NIDN.0208098602

Pembimbing 2,


Fadlul Amdhi Yul M.Pd.T
NIDN.0230098602

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Komputer
Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan (FKIP)
Univesitas Dehasen Bengkulu


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

LEMBAR PENGESAHAN

**PENERAPAN MEDIA TUTORIAL TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X TJKT DI SMKN 3
KABUPATEN SELUMA PROVINSI BENGKULU**

SKRIPSI

OLEH

Yoanda Edwardo

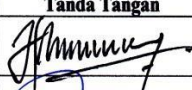
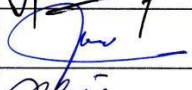
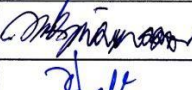
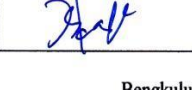
NPM. 18210025

Telah Di Pertahankan Di Depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 06 Agustus 2022

Dan Dinyatakan Lulus

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

No	Nama dan Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
1	Hermawansa, M.TPd Ketua Penguji		17/10/2022
2	Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T Sekretaris		17/10/2022
3	Dr. Mesterjon, S.Kom., M.Kom Penguji 1		17/10/2022
4	Jumiati Siska. M.TPd Penguji 2		17/10/2022

Bengkulu, 06 Agustus 2022

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Universitas Dehasen Bengkulu



Dr. Mesterjon, S.Kom., M.Kom

NIDN. 021012810

PENERAPAN MEDIA TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X TJKT DI SMKN 3 SELUMAPROVINSI BENGKULU

Oleh :

Yoanda Ewdardo¹⁾

Hermawansa, M.TPd²⁾ Dan Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T³⁾

ABSTRAK

Tujuan penelitian Untuk mengetahui penggunaan media video tutorial, hasil belajar, dan pengaruh media siswa kelas X TJKT 1 di SMKN 3 Seluma.

Metode Penelitian yang dilaksanakan termasuk dalam penelitian kuantitatif. variabel penelitian yang digunakan yaitu Variabel Bebas (Media Pembelajaran/ X) dan Variabel Terikat (Hasil Belajar/ Y. Populasi dan Sample dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TJKT 1 SMK Negeri 3 Seluma yang berjumlah 33 siswa. Teknik Pengumpulan Data yaitu Kuesioner dan Dokumentasi. Instrumen digunakan untuk mengukur variabel (X) media pembelajaran Video Tutorial, serta Teknik Analisis Data yang digunakan adalah chi kuadrat.

Dari hasil penelitian didapat Chi Kuadrat sebesar 27,468. Artinya hipotesis alternatif (Ha) dalam penelitian ini diterima dengan kata lain dugaan awal bahwa ada pengaruh antara media pembelajan terhadap hasil belajar kelas X TJKT 1 di SMKN 3 SELUMA ini benar.

Kata Kunci : Kuantitatif, Media Video Tutorial, *virtual box*, Nilai Hasil Belajar.

APPLICATION OF MEDIA TUTORIALS ON LEARNING OUTCOMES
OF CLASS X TJKT STUDENTS AT SMKN 3 SELUMA, BENGKULU
PROVINCE

By :
Yoanda Ewdardo¹⁾
Hermawansa, M.TPd²⁾ and Fadlul Amdhi Yul,

M.Pd.T³⁾ ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the use of tutorial videomedia, learning outcomes, and the influence of the media for class X TJKT 1 students at SMKN 3 Seluma. The research method carried out is included in quantitative research. The research variables used are the Independent Variable (Learning Media/ X) and the Bound Variable (Learning Outcomes/ Y. The population and sample in this study were all students of class X TJKT 1 SMK Negeri 3 Seluma totaling 33 students. Data collection techniques were questionnaires and documentation. The instrument is used to measure the variable (X) of the Video Tutorial learning media, and the data analysis technique used is chi squared. From the research results obtained Chi Square of 27.468. This means that the alternative hypothesis (Ha) in this study is accepted, in other words, the initial assumption that there is an influence between learning media on learning outcomes for class X TJKT 1 at SMKN 3 SELUMA is true.

Keywords: *Quantitative, Tutorial VideoMedia, Virtual Box, Learning Outcomes*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji syukur selayaknya kita panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi yang berjudul *“Penerapan Media Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TJKT Di Smkn 3 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu”* ini secara maksimal walaupun banyak kendala dan keterbatasan penulis. skripsi ini di buat sebagai salah satu tuas untuk memenuhi salah satu mata kuliah, skripsi di program studi pendidikan komputer universitas dehasen Bengkulu.

Penyusunan laporan ini tidak dapat terlaksana tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

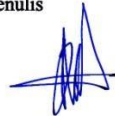
1. Bapak Dr.Mesterjon, S.Kom.,M. Kom selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu.
2. Bapak Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T selaku Ketua Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.
3. Ibu Dra, Nismawati Selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 3 Seluma.
4. Bapak Hermawansa, M.TPd selaku Dosen Pembimbing 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu
5. Bapak Fadlul Amdhi Yul,M.Pd.T yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak Herwan Junaidi dan Ibu Dewi Sugesti selaku kedua orang tua saya.
7. Seluruh Dosen dan staf di lingkungan Universitas Dehasen Bengkulu.
8. saudara-saudaraku tercinta yang selalu memberikan dukungan dan do'a kepada penulis.
9. Beserta semua pihak yang memberikan ilmu dan pengalaman sehingga membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak terdapat kekurangan didalamnya. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca agar skripsi ini nantinya dapat menjadi yang lebih baik lagi. Apabila terdapat banyak kesalahan penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Demikian, semoga skripsi ini dapat bermanfaat. Terimakasih.

Bengkulu, 10 September 2022

Penulis



YOANDA EDUARDO

HALAMAN PERSEMBAHAN

Sujud syukur ku persembahkan pada Allah yang maha kuasa, Berkah dan rahmat detak jantung, denyut nadi, nafas dan putaran roda kehidupan yang diberikan-Nya hingga saat ini saya dapat mempersembahkan skripsi ku pada orang-orang tersayang.

Skripsi ini kupersembahkan terkhusus kepada :

- Kedua Orang Tua ku, “ Herwan Junaidi dan ibu ku Dewi Sugesti” setiap denyut jantungnya adalah doa keberhasilanku.
- ***Buat adikku tersayang “ Mutiara tungga dewi dan keylen tungga dewi ” yang telah mendukungku dan selalu memberikan semangat***
- ***untuk istriku serta anakku tercinta “ Nia Jafita Sari Dan Diendra Edwar ” yang selalu ada dan mensupport dirku untuk tetap kuat dalam menghadapi situasi apapun.***
- ***Untuk kakak sepupuku “ Eryck Candra Monanda S.Pd. ” yang membantuku dan selalu memberi saran/arahan dalam proses penyusunan skripsi ini.***
- *Seluruh kerabat dan sanak pamili yang telah memberikan motivasinya.*
- *Almamaterku yang tercinta.*

MOTTO

Tidak Ada Kesuksesan Tanpa Kerja
Keras. Tidak Ada Keberhasilan Tanpa Perjuangan
Dan Pengorbanan.

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya"

(Q.S. Albaqarah : 286).

@YoandaEdwar

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yoanda Edwardo
Npm : 18210025
Prodi : Pendidikan Komputer
Fakultas ; Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul penerapan media tutorial terhadap hasil belajar siswa kelas X-TJKT di SMKN 3 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu ini benar-benar karya saya dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian 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 ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, 10 September 2022
Yang Membuat Pernyataan



YOANDA EDWARDO

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAT	v
<u>KATA PENGANTAR.....</u>	<u>vi</u>
<u>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</u>	<u>viii</u>
<u>MOTTO</u>	<u>ix</u>
PERNYATAAN KEASLIAN.....	x
<u>DAFTAR ISI.....</u>	<u>xi</u>
<u>DAFTAR TABEL.....</u>	<u>xii</u>
<u>DAFTAR BAGAN.....</u>	<u>xiv</u>
<u>DAFTAR LAMPIRAN</u>	<u>xv</u>

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Penelitian.....	3
E. Tujuan Penelitian.....	3
F. Manfaat Penelitian.....	4
1. Manfaat Teoritis	4
2. Manfaat Praktis.....	4

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori.....	15
B. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	16
C. Kerangka Berpikir	18
D. Hipotesis Penelitian	19

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	20
B. Metode Penelitian.....	20
C. Definisi Operasional Variabel(variabel penelitian).....	20
D. Populasi dan Sample	22
1. Populasi	22
2. Sample	23
E. Teknik Pengumpulan Data	24
F. Instrumen Penelitian.....	27
G. Teknik Analisis Data.....	31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	35
B. Penyajian Data Hasil Penelitian	39
C. Uji Hipotesis.....	40
D. Pembahasan.....	45
E. Keterbatasan Penelitian	47

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	48
B. Saran.....	49

DAFTAR PUSTAKA
DAFTAR RIWAYAT HIDUP
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Indikator Hasil Belajar (Y).....	22
Tabel 2. Alternatif Jawaban dan Skor Kuesioner (Angket)	25
Tabel 3. Kriteria Angket Media Pembelajaran (X).....	26
Tabel 4. Kisi-kisi Angket Media Pembelajaran Video Tutorial (X).....	28
Tabel 5. Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Kontingensi.....	33
Tabel 6. Data Hasil Angket Media Pembelajaran.....	35
Tabel 7. Kriteria Penilaian Hasil Angket Media Pembelajaran	36
Tabel 8. Interval Kelas Data Angket.....	37
Tabel 9. Data Hasil Nilai Siswa	37
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Tentang Hasil Belajar	39
<i>Tabel 11. Data Peserta Didik Berdasarkan jenis kelamin.....</i>	<i>39</i>
Tabel 12. Data berdasarkan usia	39
<i>Tabel 13. Berdasarkan tingkat pendidikan.....</i>	<i>40</i>
<i>Tabel 14. Distribusi Data Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar</i>	<i>40</i>
<i>Tabel 15. Tabel chi kuadrat (x^2)</i>	<i>41</i>
<i>Tabel 16. Interval Koefisien Product Moment</i>	<i>44</i>

DAFTAR BAGAN

Tabel 1. Kerangka Berpikir Media Video Tutorial.....	18
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Nilai - Nilai Chi kuadrat (R Tabel)Lampiran

2. Alat Pengumpul Data

Lampiran 3. Surat Tugas Penelitian Dan Selesai Penelitian

Lampiran 4. RPP

Lampiran 5. Materi dan Soal

Lampiran 6. Dokumentasi Poto – Poto Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek tersebut saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah pembelajaran berlangsung serta konteks pembelajaran yang termasuk karakteristik siswa. media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2011: 15). Siswa dapat memanfaatkan teknologi yang ada menjadi suatu media pembelajaran yang sesuai, sehingga mempermudah peserta didik untuk menerima materi pembelajaran (Aunurrahman, 2010 : 5).

Berdasarkan Hasil observasi pra-penelitian pada tanggal 21 Maret 2022 di SMK Negeri 3 Seluma khususnya di kelas X Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi (TJKT) 1 SMKN 3 Seluma Tahun Ajaran 2021-2022, menemukan beberapa permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran Simulasi instalasi sistem operasi windows 10 menggunakan virtual box. Ada beberapa peserta didik yang kurang konsentrasi, ngobrol,

melamun dan lain sebagainya ketika pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dimungkinkan karena pembelajaran yang berlangsung secara monoton sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar, keaktifan peserta didik juga tidak tampak dalam pembelajaran tersebut. siswa 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.

Dengan adanya perkembangan teknologi, media pembelajaran sekarang menjadi lebih bervariasi, ada beberapa kelompok media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. (Arsyad, 2011: 29).

Berdasarkan uraian di atas maka guru perlu menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial supaya siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran, yang akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Oleh Karena Itu Peneliti Mengangkat Judul "*Penerapan Media Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TJKT 1 di SMKN 3 Seluma Provinsi Bengkulu*" dengan harapan penerapan media video tutorial dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

B. Identifikasi Masalah

Apakah dengan penerapan media video tutorial pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X TJKT 1 di SMKN 3 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan dalam penelitian ini yang di batasi pada pengaruh penerapan media video tutorial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi melalui penerapan Media video Tutorial simulasi instalasi windows 10 menggunakan virtual box terhadap hasil belajar siswa kelas X TJKT 1 di SMKN 3 Seluma Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang didapat adalah apakah ada pengaruh dengan penerapan media video tutorial terhadap terhadap hasil belajar pada materi pokok simulasi instalasi windows 10 dengan menggunakan virtual box pada siswa kelas X TKJ 1 di SMKN 3 Seluma Kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui penggunaan media video tutorial dalam pembelajaran
- b. Untuk mengetahui hasil belajar siswa
- c. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas X TJKT 1 di SMKN 3 Seluma.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada materi pokok simulasi instalasi windows 10 menggunakan virtual box dengan media video tutorial terhadap hasil belajar siswa.
- b. Metode pembelajaran baru dan efektif dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga dapat menambah wawasan bagi guru dan siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

b. Bagi guru

- a) Media pembelajaran yang variatif dan inovatif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran simulasi instalasi sistem operasi windows 10 menggunakan virtual box.
- b) Dapat membantu guru dalam menanamkan konsep melalui penerapan media video tutorial pada simulasi instalasi windows 10 menggunakan virtual box.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan dan mengambil kebijakan berkenaan dengan pembelajaran simulasi instalasi windows 10 menggunakan virtual box terhadap hasil belajar siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Sukiman, 2012 : 28).

Media pembelajaran ialah sarana pembelajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Sehingga mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Aqib, 2014 : 100). Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi dan Sutjipto, 2011 : 8).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik sehingga peserta didik akan lebih mudah dalam menerima informasi tersebut, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

b. Tujuan media Pembelajaran

Rosyid, dkk (2019: 8-9) menyatakan bahwa media pembelajaran di sekolah digunakan dengan tujuan antara lain sebagai berikut :

- 1) Mempermudah siswa agar lebih memahami konsep, prinsip dan keterampilan tertentu dengan penggunaan media yang paling cocok menurut sifat bahan ajar.
- 2) Menciptakan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi siswa untuk belajar.
- 3) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena siswa tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.
- 4) Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan siswa.
- 5) Memperjelas pesan pembelajaran.
- 6) Meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Sedangkan tujuan penggunaan media pembelajaran (Aqib, 2014: 100-101) yaitu :

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Memperlancar jalannya proses pembelajaran.
- 4) Menimbulkan kegairahan belajar.
- 5) Memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan dan kenyataan.

6) Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Sesuai dengan beberapa pendapat yang disampaikan sebelumnya, maka media pembelajaran akan sangat berpengaruh pada terciptanya proses pembelajaran yang efektif, dimana media akan memberikan kemudahan untuk siswa dalam proses belajar.

c. Manfaat media pembelajaran

Media sebagai alat penyalur pesan yang dipergunakan guru untuk mengirimkan informasi kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata.

Menurut Rosyid, dkk (2019: 14) Secara umum media pendidikan memiliki manfaat sebagai berikut :

- 1) Media dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- 2) Media dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- 3) Dengan menggunakan alat bantu media yang sesuai dan kreatif akan bisa mengatasi sikap diam diri siswa.

Dengan demikian, alat bantu media dapat dipergunakan untuk menambah kegairahan siswa dalam belajar, dan siswa bisa berinteraksi langsung dengan siswa lain, lingkungan, kenyataan, dan bisa belajar sendiri sesuai minat dan kemampuannya masing-masing.

2. Media Video Tutorial

a. pengertian Media Video

Media video merupakan segala sesuai yang memungkinkan sinyal audio bisa digabungkan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Daryanto, 2010: 88). Media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan (Sukiman, 2012: 187-188).

Media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa seperti materi simulasi instalasi windows 10 menggunakan virtual box, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya (Arsyad, 2011: 49).

Jadi, video pembelajaran merupakan salah satu media yang bisa membantu guru dalam menyampaikan suatu pengajaran. Media video digunakan sebagai bahan bantu dalam menyalurkan ilmu memberi pengalaman baru untuk siswa, dan siswa bisa melihat apa adanya secara nyata. Dengan penayangan video, siswa dapat merasa seolah-olah mereka berada dalam suasana yang digambarkan.

b. kelebihan media video

Daryanto (2010: 90-91) mengungkapkan beberapa keuntungan bila menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu :

- 1) ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan,
- 2) video bahan ajar non cetak yg kaya informasi dan lugas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung,
- 3) video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

Kelebihan media video menurut Uno & Lamatenggo (2011: 135)

- 1) video dapat memanipulasi waktu dan ruang sehingga siswa dapat diajak melanglang buana ke mana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas.
- 2) Video juga dapat menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh siswa.
- 3) Kemampuan media video juga dapat diandalkan pada bidang studi yang mempelajari keterampilan motorik dan melatih kemampuan kegiatan.

Dan Rusman (2012: 220) mengungkapkan beberapa kelebihan yang dimiliki media video, yaitu:

- 1) video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa.
- 2) video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.

- 3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan.
- 4) memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

c. kelemahan media video

Kustandi dan Sutjipto (2013: 64-65), mengungkapkan beberapa keterbatasan dalam menggunakan media video pembelajaran yaitu, pengadaan video umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak, pada saat diputar video gambar dan suara akan berjalan terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut, video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Daryanto (2010: 90) mengungkapkan beberapa kelemahan media video pembelajaran, yaitu:

- 1) Fine details, tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya.
- 2) Size information, tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.
- 3) Third dimension, gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi.

- 4) Opposition, artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.
- 5) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya.
- 6) Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Rosyid, dkk (2019: 112) disamping kelebihan pada media video juga terdapat beberapa kelemahan-kelemahan, antara lain:

- 1) Memerlukan dana yang relatif banyak/mahal.
- 2) Memerlukan keahlian khusus.
- 3) Sukar untuk direvisi. d. Memerlukan arus listrik.

Dari beberapa pendapat yang dipaparkan, bahwa video juga memiliki kekurangan atau kelemahan yang harus kita pertimbangkan kembali, dimana harus adanya kesiapan dari seorang guru untuk menerapkan media video tersebut. Dengan begitu, media pembelajaran video dapat menjadi pertimbangan tersendiri dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Kelebihan dan kekurangan tentu akan menjadi salah satu poin dalam kebutuhan media pembelajaran yang memang akan diperlukan oleh guru sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati, dan dapat diukur (Arikunto, 2009: 133). Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2013: 22).

Arifin (2010: 303) juga mengatakan Hasil belajar yang optimal dapat dilihat dari ketuntasan belajarnya, terampil dalam mengerjakan tugas, dan memiliki apresiasi yang baik terhadap pelajaran.

Jadi dapat diartikan bahwa hasil belajar merupakan usaha sadar yang dicapai oleh siswa dengan pembuktian untuk mendapatkan umpan balik tentang daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang ditandai dengan peningkatan atau penurunan hasil belajar dalam pembelajaran.

b. Prinsip hasil belajar

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar menurut (Ani, 2012: 7-12) secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu:

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan ke mampuan intelektual seseorang. Hasil belajar kognitif melibatkan siswa kedalam proses berpikir seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisa sintesis dan evaluasi.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan kemampuan yang berkenaan dengan sikap, nilai perasaan dan emosi. Tingkatan-tingkatan aspek ini dimulai dari tingkatan yang sederhana sampai dengan kompleks, yaitu penerimaan, penanggapan penilaian, pengorganisasian, dan karakterisasi nilai.

3) Ranah Psikomotor

Ranah Psikomotor berkaitan dengan kemampuan yang menyangkut gerakangerakan otot. Tingkatan-tingkatan aspek ini, yaitu gerakan refleks keterampilan pada gerak dasar kemampuan perseptual, kemampuan dibidang pisik, gerakangerakan skil mulai dari keterampilan sederhana sampai kepada keterampilan yang kompleks dan kemampuan yang berkenaan dengan non discursive komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut (Djamarah, 2012: 123) ditentukan oleh faktor tujuan, guru, anak didik, kegiatan pengajaran, alat evaluasi, bahan evaluasi dan suasana evaluasi. Sedangkan menurut (Slameto 2012: 54) hasil belajar dipengaruhi oleh faktor intern dan ekstern. Faktor intern meliputi: kesehatan, cacat tubuh, inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif (motivasi), kematangan, dan kesiapan. Faktor ekstern meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Menurut Dalyono (2012: 55-60) berhasil tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh dua faktor yaitu:

1) Faktor Intern (yang berasal dari dalam diri orang yang belajar).

a) Kesehatan-Kesehatan jasmani dan rohani.

Bila seseorang yang tidak selalu sehat, sakit kepala, demam, pilek batuk dan sebagainya dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula halnya jika kesehatan rohani (jiwa) kurang baik.

b) Intelegensi dan Bakat Kedua aspek kejiwaan.

Seseorang yang mempunyai intelegensi baik (IQ-nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar. Jika seseorang mempunyai intelegensi yang tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajar akan lebih mudah dibandingkan orang yang hanya memiliki intelegensi tinggi saja atau bakat saja.

c) Minat dan Motivasi

Minat dapat timbul karena adanya daya tarik dari luar dan juga datang dari sanubari. Timbulnya minat belajar disebabkan beberapa hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang atau bahagia.

Begitu pula seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah dan semangat. Motivasi berbeda dengan minat. Motivasi adalah daya penggerak atau pendorong.

d) Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang.

2) Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri orang belajar)

a) Keluarga

Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar, misalnya tinggi rendahnya pendidikan, besar kecilnya penghasilan dan perhatian.

b) Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan anak. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas atau perlengkapan di sekolah dan sebagainya, semua ini mempengaruhi keberhasilan belajar.

c) Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya, rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak giat belajar.

d) Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas dan sebagainya semua ini akan mempengaruhi kegairahan belajar.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Septiana (2018) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih”.

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.

2. Oleh Hutapea dan Purba (2017) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Mengait Pada Siswa Tata Busana Smk Negeri 8 Medan”.

Hasil uji hipotesis yang menggunakan uji-t diperoleh nilai thitung sebesar 8,07 sedangkan nilai tab pada taraf signifikansi 5% dengan $n - 1 = 68 - 1 = 67$ sebesar 1,67. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,07 > 1,67$). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis video Terhadap Hasil Belajar Mengait pada siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 8 Medan.

3. Oleh Fatmawati, dkk (2018) berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa”.

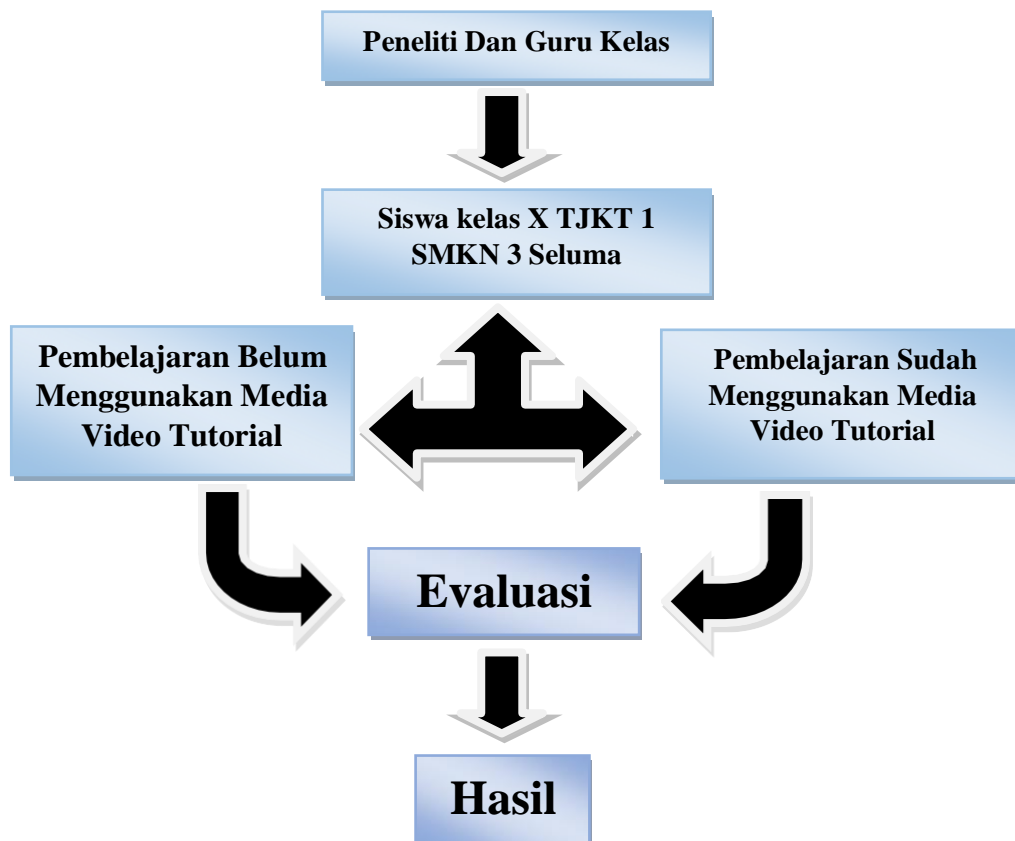
Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata *pretest* untuk kelas eksperimen adalah 54,67 dan *pretest* hasil belajar kelas kontrol adalah 45. Kemudian kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda, sehingga diperoleh nilai rata-rata *posttest* hasil belajar kelas eksperimen adalah 89 dan kelas kontrol adalah 74,33. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji t. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 4,35 > t_{tabel} = 2,04$ dengan $dk = 28$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka hasil kesimpulan penelitian ini bahwa media pembelajaran berbasis video berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan pecahan biasa di kelas IV SD Negeri 101771 Tembung.

C. Kerangka Berpikir

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

kerangka berpikir 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.

Adapun kerangka berpikir adalah sebagai berikut :



Bagan 1. Kerangka Berpikir Media Video Tutorial.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan yang merupakan dugaan atau terkaan tentang apa saja yang kita amati dalam usaha untuk memahaminya. Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Adapun hipotesis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruh media pembelajaran video tutorial terhadap hasil belajar siswa kelas X TJKT 1 pada materi pokok simulasi instalasi windows 10 menggunakan virtual box di SMKN 3 Kabupaten Seluma tahun pelajaran 2021/2022 Semester Genap.

Ho : Tidak ada pengaruh media pembelajaran video tutorial terhadap hasil belajar siswa kelas X TJKT 1 pada materi pokok simulasi instalasi windows 10 menggunakan virtual box di SMKN 3 Kabupaten Seluma tahun pelajaran 2021/2022 Semester Genap.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian.

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 3 Seluma, yang beralamatkan di Jl. Bengkulu-Tais Km.34 Dermayu, Kec. Air Periukan, Kab. Seluma, Prov. Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahunajaran 2021/2022.

B. Metode 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.

C. Definisi Operasional Variabel (variabel 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.

Definisi operasional variabel merupakan suatu hal yang sangat diperlukan, dengan adanya definisi operasional variabel dapat menunjukkan pada pengambilan sampel yang cocok untuk digunakan, dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa definisi oprasional variabel merupakan rumusan yang memiliki perhitungan yang pasti yang dilambangkan dengan angka-angka, yang menggunakan data nominal untuk mempermudah membaca data.

1. Variabel Bebas (Media Pembelajaran/ X)

Menurut Sugiyono (2004 : 4) Variabel bebas (X) adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Y). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video tutorial. Langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan media video tutorial.

Indikator penggunaan media pembelajaran video tutorial belajar, ialah sebagai berikut:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, metode lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, serta siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.
- b. Bisa mengatasi masalah waktu, dan dapat merangsang partisipasi aktif, meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan, dan memungkinkan pengajaran yang lebih mudah dan cepat.
- c. Media dipandang sebagai alat bantu sesaat bagi guru dalam proses pembelajaran.

2. Variabel Terikat (Hasil Belajar/ Y)

Menurut Sugiyono (2014 : 4) Variabel terikat (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (X). Dari penjelasan tersebut, yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar peserta didik kelas X TJKT 1 SMKN 3 Kabupaten Seluma.

Hasil belajar yang terdapat dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik kelas X TJKT 1 SMAN 3 Kabupaten Seluma dengan diterapkannya penggunaan media pembelajaran video pada pembelajar simulasi instalasi windows 10 menggunakan virtual box yang sesuai dengan KKM yaitu 75. Indikator dari Hasil Belajar (Y), yaitu:

Tabel 1. *Indikator Hasil Belajar (Y)*

A	Predikat	Keterangan
90-100	A	Sangat Baik
75-89	B	Baik
60-74	C	Cukup
50-59	D	Kurang
0-49	E	Sangat Kurang

Sumber : *Mustakim dan mustahdi (2017: 3)*.

D. Populasi dan Sample

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kualitas/karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2015 : 80). Populasi dengan karakteristik tertentu ada yang jumlahnya terhingga dan ada yang tidak terhingga. Penelitian hanya dapat dilakukan pada populasi

yang terhingga saja (Hartono, 2011: 46). Populasi adalah sebagai suatu kumpulan subjek, variabel, konsep, atau fenomena. Kita dapat meneliti setiap anggota populasi untuk mengetahui sifat populasi yang bersangkutan (Morissan, 2012 : 19).

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas, Jadi populasi bukan hanya orang tetapi juga objek dari benda-benda alam yang lain.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TJKT 1 SMK Negeri 3 Seluma yang berjumlah 33 siswa.

2. Sampel

Sampel dalam sebuah penelitian dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data. Data dapat dilihat akurat atau tidaknya tergantung dari sebuah sampel yang telah diperoleh dalam sebuah penelitian.

Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diteliti (Arikunto, 2010 : 174). Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi (Sugiyono, 2015 : 81).

Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa yang dimaksud sampel dalam sebuah penelitian adalah jumlah subyek penelitian tertentu yang diambil dari populasi sebagai wakilnya dengan besar jumlahnya disesuaikan dengan kebutuhan dan kehendak peneliti dengan syarat mewakili populasi.

Selanjutnya, untuk menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini maka Peneliti akan menggunakan pedoman sebagai berikut, jika ukuran populasi di atas 1.000 maka sampel sekitar 10% sudah cukup, tetapi jika ukuran populasinya sekitar 100, maka sampel paling sedikit 30%, dan kalau ukuran populasinya 30 maka sampelnya harus 100% (Darmawan, 2016 : 143).

Berdasarkan pedoman tersebut, karena populasinya berjumlah 36, maka akan diambil sampel 100% nya, jadi jumlah sampel adalah 36 peserta didik kelas X TJKT 1 SMKN 3 Seluma. Dalam penelitian ini sampel adalah seluruh populasi, yaitu seluruh siswa kelas X TKJ 1 di SMKN 3 seluma yang berjumlah 36 siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian guna menjawab rumusan masalah penelitian disebut dengan teknik pengumpulan data (Noor, 2012: 138). Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya :

1. Angket (Kuesioner)

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden, dalam hal ini yaitu laporan tentang pribadi atau hal-hal lainnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan ataupun pernyataan yang akan diberikan kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2014 : 142).

Angket dalam penelitian ini hasilnya berfungsi untuk memberikan informasi kepada pembaca terkait dengan jawaban dari responden, dan penggunaan angket ini untuk mendapatkan data tentang penggunaan media pembelajaran. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah yang berhubungan dengan pengaruh penggunaan media dalam pembelajaran.

Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket langsung, yang berbentuk skala likert dengan pertanyaan bersifat tertutup yaitu dengan jawaban atas pertanyaan yang diajukan telah tersedia.

Dalam hal ini, peneliti memberikan beberapa alternative jawaban kepada responden atas pernyataan-pernyataan yang diajukan, selanjutnya responden memilih alternative jawaban yang sesuai dengan pengetahuannya dengan memberi tanda check list (√). Pada alternative jawaban tersebut. Instrumen tersebut menggunakan skala likert dengan gradasi jawaban selalu, sangat sering, sering, kadang-kadang, tidak pernah.

Tabel 2. *Alternatif Jawaban dan Skor Kuesioner (Angket).*

Alternatif Jawaban	Disingkat	Skor
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Kurang Setuju	KS	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Sumber : (Sugiyono, 2014: 93).

Rumus untuk mencari skala adalah :

$$RS = \frac{(m - n)}{b}$$

Keterangan :

RS = Rentang Skala

M = Skor Tertinggi

N = Skor Terendah

B = Jumlah Alternatif Jawaban

$$\text{Skor Tertinggi} = 6 \times 5 = 30$$

$$\text{Skor Terendah} = 6 \times 1 = 6$$

Perhitungan skala :

$$RS = \frac{(60-12)}{5} = 9,6 \text{ bulatkan } 10.$$

Tabel 3. Kriteria Angket Media Pembelajaran (X)

Rentang	Alternatif Jawaban	Skor
51-60	Sangat Setuju (SS)	5
41-50	Setuju (S)	4
31-40	Kurang Setuju (KS)	3
21-30	Tidak Setuju (TS)	2
12-20	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber : (Sugiyono, 2014: 93)

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah salah satu cara dalam mengumpulkan data-data yang diperoleh dari suatu dokumen resmi atau barang-barang tertulis lainnya. Dokumen berasal dari kata dokumen yang memiliki arti barang-barang tertulis.

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2010: 274).

Dalam hal ini peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan dokumentasi yang difungsikan kepada peneliti dan pembaca pada umumnya, untuk mengetahui sejarah berdirinya dan lokasi, visi, misi dan tujuan SMKN 3 Seluma, serta untuk mendokumentasikan proses pembelajaran yang berlangsung dikelas pada saat mata pelajaran teknik dasar-dasar komputer dan jaringan dalam materi pokok simulasi instalasi windows 10 menggunakan virtual box di kelas X TJKT 1 Di SMKN 3 Kabupaten Seluma.

F. Instrumen Penelitian

Prinsip penelitian adalah melakukan pengukuran, maka dengan itu harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam sebuah penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian.

Jadi, instrumen penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data untuk mengukur fenomena alam ataupun sosial yang diamati, agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2010: 203).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen berupa angket tertutup, yaitu kuesioner yang disusun dengan menyediakan pilihan jawaban lengkap sehingga responden hanya memilih salah satu jawaban yang tersedia (Sugiyono, 2015: 143) . Instrumen digunakan untuk mengukur variabel (X) media pembelajaran Video Tutorial.

Tabel 4. Kisi-kisi Angket Media Pembelajaran Video Tutorial (X)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Media pembelajaran yang digunakan akan membuat pembelajaran lebih menarik.					
2	Media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.					
3	Media pembelajaran membuat materi pengajaran akan lebih jelas maknanya.					
4	Dengan media pembelajaran materi pengajaran akan lebih mudah di fahami peserta didik.					
5	Dengan media pembelajaran peserta didik tidak akan cepat bosan.					
6	Metode pengajaran akan lebih bervariasi.					
7	Menggunakan media pembelajaran akan menghemat tenaga bagi guru.					
8	Menggunakan media pembelajaran akan merangsang dan membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar.					
9	Menggunakan media pembelajaran dapat mengefisien waktu.					
10	Media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan.					
11	Media pembelajaran memungkinkan pembelajaran akan lebih mudah dan cepat.					
12	Media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik.					

Sumber : (Sugiyono, 2014: 93)

1. Pengujian Instrumen

Pengujian instrumen dalam penelitian adalah merupakan penyaringan dan pengkajian item-item instrumen yang dibuat oleh peneliti untuk mengetahui tingkat validitas (ketepatan) dan reliabilitas (kehandalan) instrumen.

a. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan berasal dari kata validity yang berarti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Suatu instrument yang valid akan mempunyai validitas yang tinggi sebaliknya suatu instrument yang kurang valid akan mempunyai validitas yang rendah (Arikunto, 2010: 211).

Untuk mengetahui tingkat validitas (ketepatan) dan reliabilitas (kehandalan) instrument, peneliti mengujicobakan penyebaran angket pada responden lain diluar sampel kemudian dianalisis. Adapun rumus validitas yang digunakan adalah rumus korelasi *Person Product Moment*, dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antar x dan y

x = Variabel x

y = Variabel y

n = Jumlah Sampel

$\sum x^2$ Jumlah skor dari x^2

$\sum y^2$ Jumlah skor dari y^2

$\sum xy$ Jumlah hasil perkalian x dan y .

Sumber : *Arikunto (2010: 213)*.

b. Uji Reliabilitas

Sedangkan untuk menguji tingkat reliabilitas (kehandalan) instrumen, peneliti menggunakan teknik belah dua (split-half) yaitu dengan membagi atau membelah item-item ganjil-genap atau belahan awal dan belahan akhir. Reliabilitas adalah angka yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukuran dapat dipercaya atau dapat diandalkan (Kusnandi, 2008: 111). Masing-masing belahan dikorelasi product moment dan selanjutnya dilanjutkan dengan perhitungan *Sperman-Brown*. Untuk menguji reliabilitas (kehandalan) instrumen peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{tot} = \frac{2(r_{tt})}{1 + r_{tt}}$$

Keterangan : r_{tot} = Realibilitas Seluruh Item

r_{tt} = Angka Korelasi Belahan Pertama dan Kedua

Sumber : *Arikunto (2010, 223)*

G. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang terkumpul, serta mengambil kesimpulan dari data dari hasil angket dalam rangka memperoleh data seksama tentang masalah yang ada, peneliti menggunakan rumus Chi Kuadrat, karena data yang berbentuk kategorik X dan Y dengan skala pengukuran yaitu nominal.

Rumus chi kuadrat digunakan untuk mencari kenormalitasan data yang tidak homogen. Sehingga penulis menggunakan rumus Chi Kuadrat menurut Arikunto (2010, 333) yaitu :

$$X^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

$$fh = \frac{\text{jumlah baris}}{\text{jumlah semua}} \times \text{jumlah kolom}$$

Keterangan :

X^2 = Nilai Chi Kuadrat

fo = Frekuensi yang diperoleh

fh = Frekuensi yang diharapkan

Sumber : *Arikunto (2010, 234)*.

Rumus tersebut penulis gunakan untuk menguji signifikan observasi (f_o) dengan frekuensi yang diharapkan (f_h) menurut Sugiyono (2014, 107).

Kemudian data yang diperoleh dianalisa dengan rumus chi kuadrat, maka selanjutnya akan dikonsultasikan dengan harga chi kuadrat untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel bebas dengan variabel terikat. Yang juga merupakan kesimpulan akhir dalam penelitian.

Setelah data diolah dan dianalisa dengan menggunakan rumus chi kuadrat tersebut diatas, maka langkah selanjutnya adalah mengkonsultasikan hasil perhitungan Chi Kuadrat hitung dengan Chi Kuadrat tabel. Mengatur keeratan hubungan antara dua variabel yang keduanya bertipe data nominal maka dalam penelitian ini penulis menggunakan *koefisien kontingensi*. Menurut Sugiyono (2014, 107) *koefisien kontingensi* dapat diperoleh dengan melakukan perhitungan sesuai rumus yaitu :

$$C = \sqrt{\frac{x^2}{n + x^2}}$$

Keterangan :

- C = Koefisien kotingensi
- x^2 = Hasil perhitungan chi kuadrat
- N = Total banyaknya responden

Sumber : Sugiyono (2014, 107).

Memberikan interprestasi terhadap *koefisien kontingensi* maka terlebih dahulu harga *koefisien kontingensi* (C atau korelasi) diubah menjadi *phi*, dengan menggunakan rumus :

$$\phi = \frac{C}{\sqrt{1 - C^2}}$$

Keterangan :

ϕ = Phi

C = Koefisien Kontigensi (*Corelation*)

C^2 = Koefisien Kontigensi (*Corelation*) Kuadrat

Tabel 5. *Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Kontingensi.*

Interval Koefisien Kontigensi	Tingkat Hubungan
0,000 - 0,199	Sangat Rendah
0,200 - 0,399	Rendah
0,400 - 0,599	Sedang
0,600 - 0,799	Kuat
0,800 – 1000	Sangat Kuat

Sumber : *sugiyono (2014, 199).*

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Ata Nayla & Widayati, Ani (2012). *Analisis Butir Soal Tes Kendali Mutu Kelas XII SMA Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi Di Kota Yogyakarta Tahun 2012*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol. X, No.1.
- Arifin, Zaenal (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
(2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik edisi Revisi cetakan ke 14*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
(2012). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. RemajaRosdakarya
- Aqib, Zainal (2014). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Dalyono (2012). *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Rineka Cipta
- Darmawan, Deni (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Rosda
- Daryanto (2010). *Media Pembelajaran Peranan Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Djamarah, Syaiful Bahri (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Erni Fatmawati, K Karmin, RS Sulistiyawati (2018). *Jurnal Pendidikan*. Cakrawala
- Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hartono, Jogyanto. (2011). *Metodologi Penelitian Bisnis: Salah Kaprah dan Pengalaman-pengalaman*. BPFE. Yogyakarta.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
(2013). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia

- Morissan (2012). *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Mustakim dan mustahdi (2017). *Buku Guru Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*. Jakarta:kementerian dan kebudayaan
- Noor, Djauhari (2012). *Pengantar Geologi*. Bogor: Universitas Pakuan.
- Nurjanah, Ani (2012). *Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Model Pembelajaran Tutor Sebaya pada Siswa Kelas I SD Negeri 02 Banjarharjo Kec. Kebakkramat Kab.Karanganyar Tahun Pelajaran 2010/2011*. Skripsi UMS
- Rosyid, Moh Zaiful, Mustajab, Aminol (2019). *Prestasi Belajar*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Rusman (2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Septiana, Gustiar Aldi (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih(Studi Eksperimen Di Mts Raudlatul Ulum Pasirgadung-Mancak)*. Diploma Atau S1 Thesis, Universitas Islam Negeri "Sultan Maulana Hasanuddin" Banten.
- Slameto (2012). *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana (2013). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Sukiman (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Nama : **YOANDA EDUARDO**
NPM : 18210025
Tempat/tanggal lahir : Bengkulu, 14 Juli 1999
Agama : Islam
Alamat : Gg. padang makmur II, Rt 08, Rw 06,
Kel. Betungan, Kec. Selebar, Kota Bengkulu

Nama Orang Tua :

Ayah : Herwan Junaidi
Ibu : Dewi Sugesti
Alamat : Gg. padang makmur II, Rt 08, Rw 06, Kel.
Betungan, Kec. Selebar, Kota Bengkulu

Riwayat Pendidikan :

- √ SDN 78 Betungan Kota Bengkulu Tahun Tamat 2012
- √ SMPN 16 Betungan Kota Bengkulu Tahun Tamat 2015
- √ SMKN 5 Padang Harapan Kota Bengkulu Tahun Tamat 2018
- √ SI UNIVED Kota Bengkulu Tahun Tamat 2022

Riwayat Pekerjaan :

- √ Kepala Team Leader Honda Utama Motor
- √ Marketing Dana Tunai Bank Sinarmas Bengkulu
- √ Marketing Pemasangan Telkom Indihome
- √ Marketing Honda Arista Bengkulu

BAB I

PENDAHULUAN

G. Latar Belakang

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek tersebut saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah pembelajaran berlangsung serta konteks pembelajaran yang termasuk karakteristik siswa. media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2011: 15). Siswa dapat memanfaatkan teknologi yang ada menjadi suatu media pembelajaran yang sesuai, sehingga mempermudah peserta didik untuk menerima materi pembelajaran (Aunurrahman, 2010 : 5).

Berdasarkan Hasil observasi pra-penelitian pada tanggal 21 Maret 2022 di SMK Negeri 3 Seluma khususnya di kelas X Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi (TJKT) 1 SMKN 3 Seluma Tahun Ajaran 2021-2022, menemukan beberapa permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran Simulasi instalasi sistem operasi windows 10 menggunakan

virtual box. Ada beberapa peserta didik yang kurang konsentrasi, ngobrol,

melamun dan lain sebagainya ketika pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dimungkinkan karena pembelajaran yang berlangsung secara monoton sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar, keaktifan peserta didik juga tidak tampak dalam pembelajaran tersebut. siswa 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.

Dengan adanya perkembangan teknologi, media pembelajaran sekarang menjadi lebih bervariasi, ada beberapa kelompok media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. (Arsyad, 2011: 29).

Berdasarkan uraian di atas maka guru perlu menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial supaya siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran, yang akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Oleh Karena Itu Peneliti Mengangkat Judul "*Penerapan Media Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TJKT 1 di SMKN 3 Seluma Provinsi Bengkulu*" dengan harapan penerapan media video tutorial dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

H. Identifikasi Masalah

Apakah dengan penerapan media video tutorial pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X TJKT 1 di SMKN 3 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu?

I. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan dalam penelitian ini yang di batasi pada pengaruh penerapan media video tutorial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi melalui penerapan Media video Tutorial simulasi instalasi windows 10 menggunakan virtual box terhadap hasil belajar siswa kelas X TJKT 1 di SMKN 3 Seluma Kota Bengkulu.

J. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang didapat adalah apakah ada pengaruh dengan penerapan media video tutorial terhadap terhadap hasil belajar pada materi pokok simulasi instalasi windows 10 dengan menggunakan virtual box pada siswa kelas X TKJ 1 di SMKN 3 Seluma Kota Bengkulu?

K. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui penggunaan media video tutorial dalam pembelajaran
- b. Untuk mengetahui hasil belajar siswa
- c. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas X TJKT 1 di SMKN 3 Seluma.

L. Manfaat Penelitian

3. Manfaat Teoritis

- a. proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada materi pokok simulasi instalasi windows 10 menggunakan virtual box dengan media video tutorial terhadap hasil belajar siswa.
- b. Metode pembelajaran baru dan efektif dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga dapat menambah wawasan bagi guru dan siswa.

4. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

b. Bagi guru

- a) Media pembelajaran yang variatif dan inovatif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran simulasi instalasi sistem operasi windows 10 menggunakan virtual box.
- b) Dapat membantu guru dalam menanamkan konsep melalui penerapan media video tutorial pada simulasi instalasi windows 10 menggunakan virtual box.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan dan mengambil kebijakan berkenaan dengan pembelajaran simulasi instalasi windows 10 menggunakan virtual box terhadap hasil belajar siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

E. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Sukiman, 2012 : 28).

Media pembelajaran ialah sarana pembelajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Sehingga mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Aqib, 2014 : 100). Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi dan Sutjipto, 2011 : 8).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik sehingga peserta didik akan lebih mudah dalam menerima informasi tersebut, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

b. Tujuan media Pembelajaran

Rosyid, dkk (2019: 8-9) menyatakan bahwa media pembelajaran di sekolah digunakan dengan tujuan antara lain sebagai berikut :

- 1) Mempermudah siswa agar lebih memahami konsep, prinsip dan keterampilan tertentu dengan penggunaan media yang paling cocok menurut sifat bahan ajar.
- 2) Menciptakan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi siswa untuk belajar.
- 3) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena siswa tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.
- 4) Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan siswa.
- 5) Memperjelas pesan pembelajaran.
- 6) Meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Sedangkan tujuan penggunaan media pembelajaran (Aqib, 2014: 100-101) yaitu :

- 7) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- 8) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 9) Memperlancar jalannya proses pembelajaran.
- 10) Menimbulkan kegairahan belajar.
- 11) Memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan dan kenyataan.

12) Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Sesuai dengan beberapa pendapat yang disampaikan sebelumnya, maka media pembelajaran akan sangat berpengaruh pada terciptanya proses pembelajaran yang efektif, dimana media akan memberikan kemudahan untuk siswa dalam proses belajar.

c. Manfaat media pembelajaran

Media sebagai alat penyalur pesan yang dipergunakan guru untuk mengirimkan informasi kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata.

Menurut Rosyid, dkk (2019: 14) Secara umum media pendidikan memiliki manfaat sebagai berikut :

- 1) Media dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- 2) Media dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- 3) Dengan menggunakan alat bantu media yang sesuai dan kreatif akan bisa mengatasi sikap diam diri siswa.

Dengan demikian, alat bantu media dapat dipergunakan untuk menambah kegairahan siswa dalam belajar, dan siswa bisa berinteraksi langsung dengan siswa lain, lingkungan, kenyataan, dan bisa belajar sendiri sesuai minat dan kemampuannya masing-masing.

2. Media Video Tutorial

a. pengertian Media Video

Media video merupakan segala sesuai yang memungkinkan sinyal audio bisa digabungkan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Daryanto, 2010: 88). Media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan (Sukiman, 2012: 187-188).

Media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa seperti materi simulasi instalasi windows 10 menggunakan virtual box, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya (Arsyad, 2011: 49).

Jadi, video pembelajaran merupakan salah satu media yang bisa membantu guru dalam menyampaikan suatu pengajaran. Media video digunakan sebagai bahan bantu dalam menyalurkan ilmu memberi pengalaman baru untuk siswa, dan siswa bisa melihat apa adanya secara nyata. Dengan penayangan video, siswa dapat merasa seolah-olah mereka berada dalam suasana yang digambarkan.

b. kelebihan media video

Daryanto (2010: 90-91) mengungkapkan beberapa keuntungan bila menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu :

- 1) ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan,
- 2) video bahan ajar non cetak yg kaya informasi dan lugas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung,
- 3) video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

Kelebihan media video menurut Uno & Lamatenggo (2011: 135)

- 4) video dapat memanipulasi waktu dan ruang sehingga siswa dapat diajak melanglang buana ke mana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas.
- 5) Video juga dapat menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh siswa.
- 6) Kemampuan media video juga dapat diandalkan pada bidang studi yang mempelajari keterampilan motorik dan melatih kemampuan kegiatan.

Dan Rusman (2012: 220) mengungkapkan beberapa kelebihan yang dimiliki media video, yaitu:

- 5) video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa.
- 6) video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.

7) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan.

8) memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

c. kelemahan media video

Kustandi dan Sutjipto (2013: 64-65), mengungkapkan beberapa keterbatasan dalam menggunakan media video pembelajaran yaitu, pengadaan video umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak, pada saat diputar video gambar dan suara akan berjalan terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut, video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Daryanto (2010: 90) mengungkapkan beberapa kelemahan media video pembelajaran, yaitu:

1) Fine details, tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya.

2) Size information, tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.

3) Third dimension, gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi.

- 4) Opposition, artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.
- 5) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya.
- 6) Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Rosyid, dkk (2019: 112) disamping kelebihan pada media video juga terdapat beberapa kelemahan-kelemahan, antara lain:

- 4) Memerlukan dana yang relatif banyak/mahal.
- 5) Memerlukan keahlian khusus.
- 6) Sukar untuk direvisi. d. Memerlukan arus listrik.

Dari beberapa pendapat yang dipaparkan, bahwa video juga memiliki kekurangan atau kelemahan yang harus kita pertimbangkan kembali, dimana harus adanya kesiapan dari seorang guru untuk menerapkan media video tersebut. Dengan begitu, media pembelajaran video dapat menjadi pertimbangan tersendiri dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Kelebihan dan kekurangan tentu akan menjadi salah satu poin dalam kebutuhan media pembelajaran yang memang akan diperlukan oleh guru sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati, dan dapat diukur (Arikunto, 2009: 133). Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2013: 22).

Arifin (2010: 303) juga mengatakan Hasil belajar yang optimal dapat dilihat dari ketuntasan belajarnya, terampil dalam mengerjakan tugas, dan memiliki apresiasi yang baik terhadap pelajaran.

Jadi dapat diartikan bahwa hasil belajar merupakan usaha sadar yang dicapai oleh siswa dengan pembuktian untuk mendapatkan umpan balik tentang daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang ditandai dengan peningkatan atau penurunan hasil belajar dalam pembelajaran.

b. Prinsip hasil belajar

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar menurut (Ani, 2012: 7-12) secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu:

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan ke mampuan intelektual seseorang. Hasil belajar kognitif melibatkan siswa kedalam proses berpikir seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisa sintesis dan evaluasi.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan kemampuan yang berkenaan dengan sikap, nilai perasaan dan emosi. Tingkatan-tingkatan aspek ini dimulai dari tingkatan yang sederhana sampai dengan kompleks, yaitu penerimaan, penanggapan penilaian, pengorganisasian, dan karakterisasi nilai.

3) Ranah Psikomotor

Ranah Psikomotor berkaitan dengan kemampuan yang menyangkut gerakangerakan otot. Tingkatan-tingkatan aspek ini, yaitu gerakan refleks keterampilan pada gerak dasar kemampuan perseptual, kemampuan dibidang pisik, gerakangerakan skil mulai dari keterampilan sederhana sampai kepada keterampilan yang kompleks dan kemampuan yang berkenaan dengan non discursive komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut (Djamarah, 2012: 123) ditentukan oleh faktor tujuan, guru, anak didik, kegiatan pengajaran, alat evaluasi, bahan evaluasi dan suasana evaluasi. Sedangkan menurut (Slameto 2012: 54) hasil belajar dipengaruhi oleh faktor intern dan ekstern. Faktor intern meliputi: kesehatan, cacat tubuh, inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif (motivasi), kematangan, dan kesiapan. Faktor ekstern meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Menurut Dalyono (2012: 55-60) berhasil tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh dua faktor yaitu:

1) Faktor Intern (yang berasal dari dalam diri orang yang belajar).

a) Kesehatan-Kesehatan jasmani dan rohani.

Bila seseorang yang tidak selalu sehat, sakit kepala, demam, pilek batuk dan sebagainya dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula halnya jika kesehatan rohani (jiwa) kurang baik.

b) Intelegensi dan Bakat Kedua aspek kejiwaan.

Seseorang yang mempunyai intelegensi baik (IQ-nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar. Jika seseorang mempunyai intelegensi yang tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajar akan lebih mudah dibandingkan orang yang hanya memiliki intelegensi tinggi saja atau bakat saja.

c) Minat dan Motivasi

Minat dapat timbul karena adanya daya tarik dari luar dan juga datang dari sanubari. Timbulnya minat belajar disebabkan beberapa hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang atau bahagia.

Begitu pula seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah dan semangat. Motivasi berbeda dengan minat. Motivasi adalah daya penggerak atau pendorong.

d) Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang.

2) Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri orang belajar)

a) Keluarga

Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar, misalnya tinggi rendahnya pendidikan, besar kecilnya penghasilan dan perhatian.

b) Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan anak. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas atau perlengkapan di sekolah dan sebagainya, semua ini mempengaruhi keberhasilan belajar.

c) Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya, rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak giat belajar.

d) Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas dan sebagainya semua ini akan mempengaruhi kegairahan belajar.

F. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Septiana (2018) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih”.

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.

2. Oleh Hutapea dan Purba (2017) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Mengait Pada Siswa Tata Busana Smk Negeri 8 Medan”.

Hasil uji hipotesis yang menggunakan uji-t diperoleh nilai thitung sebesar 8,07 sedangkan nilai tab pada taraf signifikansi 5% dengan $n - 1 = 68 - 1 = 67$ sebesar 1,67. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,07 > 1,67$). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis video Terhadap Hasil Belajar Mengait pada siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 8 Medan.

3. Oleh Fatmawati, dkk (2018) berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa”.

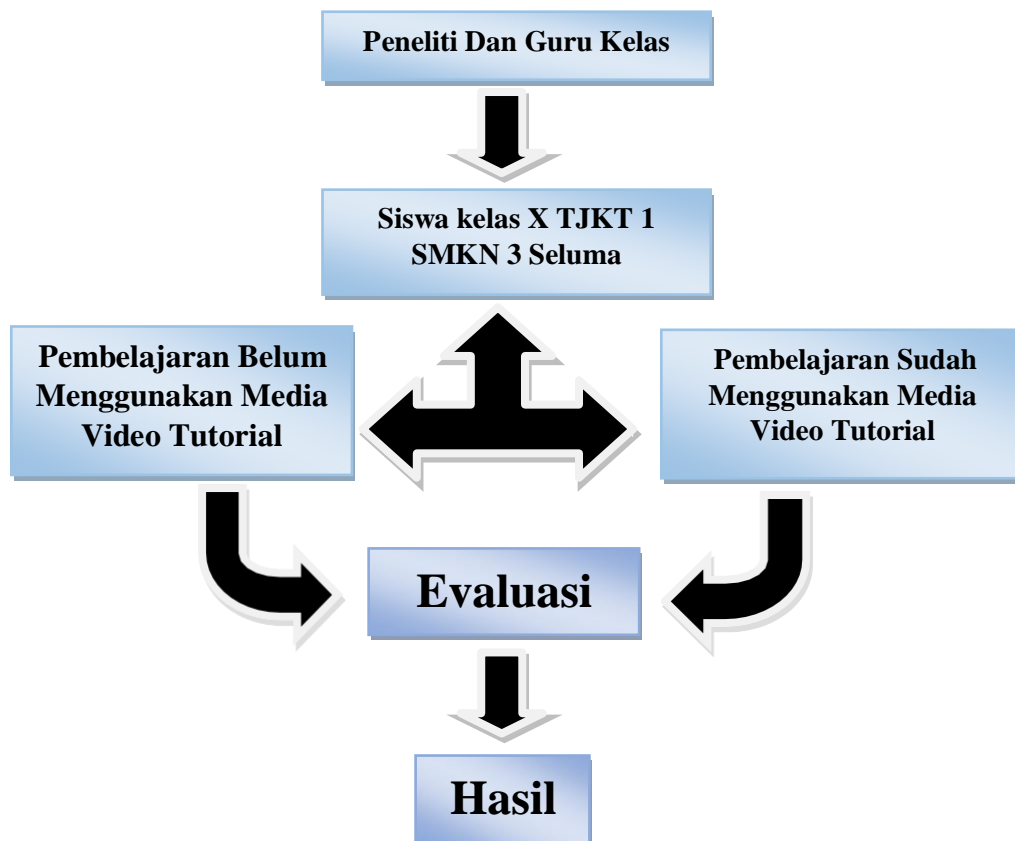
Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata *pretest* untuk kelas eksperimen adalah 54,67 dan *pretest* hasil belajar kelas kontrol adalah 45. Kemudian kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda, sehingga diperoleh nilai rata-rata *posttest* hasil belajar kelas eksperimen adalah 89 dan kelas kontrol adalah 74,33. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji t. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 4,35 > t_{tabel} = 2,04$ dengan $dk = 28$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka hasil kesimpulan penelitian ini bahwa media pembelajaran berbasis video berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan pecahan biasa di kelas IV SD Negeri 101771 Tembung.

G. Kerangka Berpikir

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

kerangka berpikir 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.

Adapun kerangka berpikir adalah sebagai berikut :



Bagan 1. Kerangka Berpikir Media Video Tutorial.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan yang merupakan dugaan atau terkaan tentang apa saja yang kita amati dalam usaha untuk memahaminya. Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Adapun hipotesis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruh media pembelajaran video tutorial terhadap hasil belajar siswa kelas X TJKT 1 pada materi pokok simulasi instalasi windows 10 menggunakan virtual box di SMKN 3 Kabupaten Seluma tahun pelajaran 2021/2022 Semester Genap.

Ho : Tidak ada pengaruh media pembelajaran video tutorial terhadap hasil belajar siswa kelas X TJKT 1 pada materi pokok simulasi instalasi windows 10 menggunakan virtual box di SMKN 3 Kabupaten Seluma tahun pelajaran 2021/2022 Semester Genap.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

H. Lokasi dan Waktu Penelitian.

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 3 Seluma, yang beralamatkan di Jl. Bengkulu-Tais Km.34 Dermayu, Kec. Air Periukan, Kab. Seluma, Prov. Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahunajaran 2021/2022.

I. Metode 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.

J. Definisi Operasional Variabel (variabel 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.

Definisi operasional variabel merupakan suatu hal yang sangat diperlukan, dengan adanya definisi operasional variabel dapat menunjukkan pada pengambilan sampel yang cocok untuk digunakan, dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa definisi oprasional variabel merupakan rumusan yang memiliki perhitungan yang pasti yang dilambangkan dengan angka-angka, yang menggunakan data nominal untuk mempermudah membaca data.

1. Variabel Bebas (Media Pembelajaran/ X)

Menurut Sugiyono (2004 : 4) Variabel bebas (X) adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Y). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video tutorial. Langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan media video tutorial.

Indikator penggunaan media pembelajaran video tutorial belajar, ialah sebagai berikut:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, metode lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, serta siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.
- b. Bisa mengatasi masalah waktu, dan dapat merangsang partisipasi aktif, meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan, dan memungkinkan pengajaran yang lebih mudah dan cepat.
- c. Media dipandang sebagai alat bantu sesaat bagi guru dalam proses pembelajaran.

2. Variabel Terikat (Hasil Belajar/ Y)

Menurut Sugiyono (2014 : 4) Variabel terikat (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (X). Dari penjelasan tersebut, yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar peserta didik kelas X TJKT 1 SMKN 3 Kabupaten Seluma.

Hasil belajar yang terdapat dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik kelas X TJKT 1 SMAN 3 Kabupaten Seluma dengan diterapkannya penggunaan media pembelajaran video pada pembelajar simulasi instalasi windows 10 menggunakan virtual box yang sesuai dengan KKM yaitu 75. Indikator dari Hasil Belajar (Y), yaitu:

Tabel 1. *Indikator Hasil Belajar (Y)*

A	Predikat	Keterangan
90-100	A	Sangat Baik
75-89	B	Baik
60-74	C	Cukup
50-59	D	Kurang
0-49	E	Sangat Kurang

Sumber : *Mustakim dan mustahdi (2017: 3)*.

K. Populasi dan Sample

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kualitas/karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2015 : 80). Populasi dengan karakteristik tertentu ada yang jumlahnya terhingga dan ada yang tidak terhingga. Penelitian hanya dapat dilakukan pada populasi

yang terhingga saja (Hartono, 2011: 46). Populasi adalah sebagai suatu kumpulan subjek, variabel, konsep, atau fenomena. Kita dapat meneliti setiap anggota populasi untuk mengetahui sifat populasi yang bersangkutan (Morissan, 2012 : 19).

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas, Jadi populasi bukan hanya orang tetapi juga objek dari benda-benda alam yang lain.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TJKT 1 SMK Negeri 3 Seluma yang berjumlah 33 siswa.

2. Sampel

Sampel dalam sebuah penelitian dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data. Data dapat dilihat akurat atau tidaknya tergantung dari sebuah sampel yang telah diperoleh dalam sebuah penelitian.

Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diteliti (Arikunto, 2010 : 174). Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi (Sugiyono, 2015 : 81).

Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa yang dimaksud sampel dalam sebuah penelitian adalah jumlah subyek penelitian tertentu yang diambil dari populasi sebagai wakilnya dengan besar jumlahnya disesuaikan dengan kebutuhan dan kehendak peneliti dengan syarat mewakili populasi.

Selanjutnya, untuk menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini maka Peneliti akan menggunakan pedoman sebagai berikut, jika ukuran populasi di atas 1.000 maka sampel sekitar 10% sudah cukup, tetapi jika ukuran populasinya sekitar 100, maka sampel paling sedikit 30%, dan kalau ukuran populasinya 30 maka sampelnya harus 100% (Darmawan, 2016 : 143).

Berdasarkan pedoman tersebut, karena populasinya berjumlah 36, maka akan diambil sampel 100% nya, jadi jumlah sampel adalah 36 peserta didik kelas X TJKT 1 SMKN 3 Seluma. Dalam penelitian ini sampel adalah seluruh populasi, yaitu seluruh siswa kelas X TKJ 1 di SMKN 3 seluma yang berjumlah 36 siswa.

L. Teknik Pengumpulan Data

Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian guna menjawab rumusan masalah penelitian disebut dengan teknik pengumpulan data (Noor, 2012: 138). Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya :

1. Angket (Kuesioner)

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden, dalam hal ini yaitu laporan tentang pribadi atau hal-hal lainnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan ataupun pernyataan yang akan diberikan kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2014 : 142).

Angket dalam penelitian ini hasilnya berfungsi untuk memberikan informasi kepada pembaca terkait dengan jawaban dari responden, dan penggunaan angket ini untuk mendapatkan data tentang penggunaan media pembelajaran. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah yang berhubungan dengan pengaruh penggunaan media dalam pembelajaran.

Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket langsung, yang berbentuk skala likert dengan pertanyaan bersifat tertutup yaitu dengan jawaban atas pertanyaan yang diajukan telah tersedia.

Dalam hal ini, peneliti memberikan beberapa alternative jawaban kepada responden atas pernyataan-pernyataan yang diajukan, selanjutnya responden memilih alternative jawaban yang sesuai dengan pengetahuannya dengan memberi tanda check list (√). Pada alternative jawaban tersebut. Instrumen tersebut menggunakan skala likert dengan gradasi jawaban selalu, sangat sering, sering, kadang-kadang, tidak pernah.

Tabel 2. *Alternatif Jawaban dan Skor Kuesioner (Angket).*

Alternatif Jawaban	Disingkat	Skor
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Kurang Setuju	KS	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Sumber : (Sugiyono, 2014: 93).

Rumus untuk mencari skala adalah :

$$RS = \frac{(m - n)}{b}$$

Keterangan :

RS = Rentang Skala

M = Skor Tertinggi

N = Skor Terendah

B = Jumlah Alternatif Jawaban

$$\text{Skor Tertinggi} = 6 \times 5 = 30$$

$$\text{Skor Terendah} = 6 \times 1 = 6$$

Perhitungan skala :

$$RS = \frac{(60-12)}{5} = 9,6 \text{ bulatkan } 10.$$

Tabel 3. Kriteria Angket Media Pembelajaran (X)

Rentang	Alternatif Jawaban	Skor
51-60	Sangat Setuju (SS)	5
41-50	Setuju (S)	4
31-40	Kurang Setuju (KS)	3
21-30	Tidak Setuju (TS)	2
12-20	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber : (Sugiyono, 2014: 93)

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah salah satu cara dalam mengumpulkan data-data yang diperoleh dari suatu dokumen resmi atau barang-barang tertulis lainnya. Dokumen berasal dari kata dokumen yang memiliki arti barang-barang tertulis.

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2010: 274).

Dalam hal ini peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan dokumentasi yang difungsikan kepada peneliti dan pembaca pada umumnya, untuk mengetahui sejarah berdirinya dan lokasi, visi, misi dan tujuan SMKN 3 Seluma, serta untuk mendokumentasikan proses pembelajaran yang berlangsung dikelas pada saat mata pelajaran teknik dasar-dasar komputer dan jaringan dalam materi pokok simulasi instalasi windows 10 menggunakan virtual box di kelas X TJKT 1 Di SMKN 3 Kabupaten Seluma.

M. Instrumen Penelitian

Prinsip penelitian adalah melakukan pengukuran, maka dengan itu harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam sebuah penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian.

Jadi, instrumen penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data untuk mengukur fenomena alam ataupun sosial yang diamati, agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2010: 203).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen berupa angket tertutup, yaitu kuesioner yang disusun dengan menyediakan pilihan jawaban lengkap sehingga responden hanya memilih salah satu jawaban yang tersedia (Sugiyono, 2015: 143) . Instrumen digunakan untuk mengukur variabel (X) media pembelajaran Video Tutorial.

Tabel 4. Kisi-kisi Angket Media Pembelajaran Video Tutorial (X)

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Media pembelajaran yang digunakan akan membuat pembelajaran lebih menarik.					
2	Media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.					
3	Media pembelajaran membuat materi pengajaran akan lebih jelas maknanya.					
4	Dengan media pembelajaran materi pengajaran akan lebih mudah di fahami peserta didik.					
5	Dengan media pembelajaran peserta didik tidak akan cepat bosan.					
6	Metode pengajaran akan lebih bervariasi.					
7	Menggunakan media pembelajaran akan menghemat tenaga bagi guru.					
8	Menggunakan media pembelajaran akan merangsang dan membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar.					
9	Menggunakan media pembelajaran dapat mengefisien waktu.					
10	Media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan.					
11	Media pembelajaran memungkinkan pembelajaran akan lebih mudah dan cepat.					
12	Media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik.					

Sumber : (Sugiyono, 2014: 93)

1. Pengujian Instrumen

Pengujian instrumen dalam penelitian adalah merupakan penyaringan dan pengkajian item-item instrumen yang dibuat oleh peneliti untuk mengetahui tingkat validitas (ketepatan) dan reliabilitas (kehandalan) instrumen.

a. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Suatu instrument yang valid akan mempunyai validitas yang tinggi sebaliknya suatu instrument yang kurang valid akan mempunyai validitas yang rendah (Arikunto, 2010: 211).

Untuk mengetahui tingkat validitas (ketepatan) dan reliabilitas (kehandalan) instrument, peneliti mengujicobakan penyebaran angket pada responden lain diluar sampel kemudian dianalisis. Adapun rumus validitas yang digunakan adalah rumus korelasi *Person Product Moment*, dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antar x dan y

x = Variabel x

y = Variabel y

n = Jumlah Sampel

$\sum x^2$ Jumlah skor dari x^2

$\sum y^2$ Jumlah skor dari y^2

$\sum xy$ Jumlah hasil perkalian x dan y .

Sumber : *Arikunto (2010: 213)*.

b. Uji Reliabilitas

Sedangkan untuk menguji tingkat reliabilitas (kehandalan) instrumen, peneliti menggunakan teknik belah dua (split-half) yaitu dengan membagi atau membelah item-item ganjil-genap atau belahan awal dan belahan akhir. Reliabilitas adalah angka yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukuran dapat dipercaya atau dapat diandalkan (Kusnandi, 2008: 111). Masing-masing belahan dikorelasi product moment dan selanjutnya dilanjutkan dengan perhitungan *Sperman-Brown*. Untuk menguji reliabilitas (kehandalan) instrumen peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{tot} = \frac{2(r_{tt})}{1 + r_{tt}}$$

Keterangan : r_{tot} = Realibilitas Seluruh Item

r_{tt} = Angka Korelasi Belahan Pertama dan Kedua

Sumber : *Arikunto (2010, 223)*

N. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang terkumpul, serta mengambil kesimpulan dari data dari hasil angket dalam rangka memperoleh data seksama tentang masalah yang ada, peneliti menggunakan rumus Chi Kuadrat, karena data yang berbentuk kategorik X dan Y dengan skala pengukuran yaitu nominal.

Rumus chi kuadrat digunakan untuk mencari kenormalitasan data yang tidak homogen. Sehingga penulis menggunakan rumus Chi Kuadrat menurut Arikunto (2010, 333) yaitu :

$$X^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

$$fh = \frac{\text{jumlah baris}}{\text{jumlah semua}} \times \text{jumlah kolom}$$

Keterangan :

X^2 = Nilai Chi Kuadrat

fo = Frekuensi yang diperoleh

fh = Frekuensi yang diharapkan

Sumber : *Arikunto (2010, 234)*.

Rumus tersebut penulis gunakan untuk menguji signifikan observasi (f_o) dengan frekuensi yang diharapkan (f_h) menurut Sugiyono (2014, 107).

Kemudian data yang diperoleh dianalisa dengan rumus chi kuadrat, maka selanjutnya akan dikonsultasikan dengan harga chi kuadrat untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel bebas dengan variabel terikat. Yang juga merupakan kesimpulan akhir dalam penelitian.

Setelah data diolah dan dianalisa dengan menggunakan rumus chi kuadrat tersebut diatas, maka langkah selanjutnya adalah mengkonsultasikan hasil perhitungan Chi Kuadrat hitung dengan Chi Kuadrat tabel. Mengatur keeratan hubungan antara dua variabel yang keduanya bertipe data nominal maka dalam penelitian ini penulis menggunakan *koefisien kontingensi*. Menurut Sugiyono (2014, 107) *koefisien kontingensi* dapat diperoleh dengan melakukan perhitungan sesuai rumus yaitu :

$$C = \sqrt{\frac{x^2}{n + x^2}}$$

Keterangan :

- C = Koefisien kotingensi
- x^2 = Hasil perhitungan chi kuadrat
- N = Total banyaknya responden

Sumber : Sugiyono (2014, 107).

Memberikan interprestasi terhadap *koefisien kontingensi* maka terlebih dahulu harga *koefisien kontingensi* (C atau korelasi) diubah menjadi *phi*, dengan menggunakan rumus :

$$\phi = \frac{C}{\sqrt{1 - C^2}}$$

Keterangan :

ϕ = Phi

C = Koefisien Kontigensi (*Corelation*)

C^2 = Koefisien Kontigensi (*Corelation*) Kuadrat

Tabel 5. *Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Kontingensi.*

Interval Koefisien Kontigensi	Tingkat Hubungan
0,000 - 0,199	Sangat Rendah
0,200 - 0,399	Rendah
0,400 - 0,599	Sedang
0,600 - 0,799	Kuat
0,800 – 1000	Sangat Kuat

Sumber : *sugiyono (2014, 199)*

