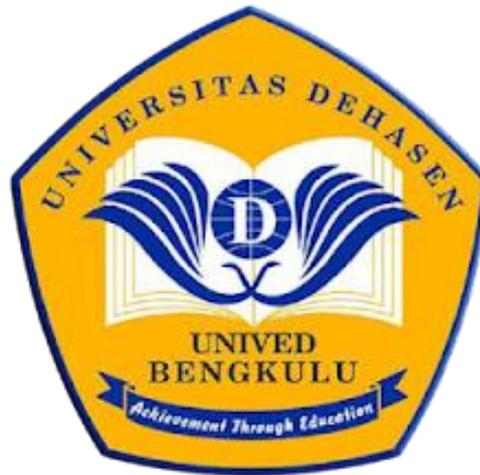


**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER DI
KELAS X SMKS 10 KOTA BENGKULU**



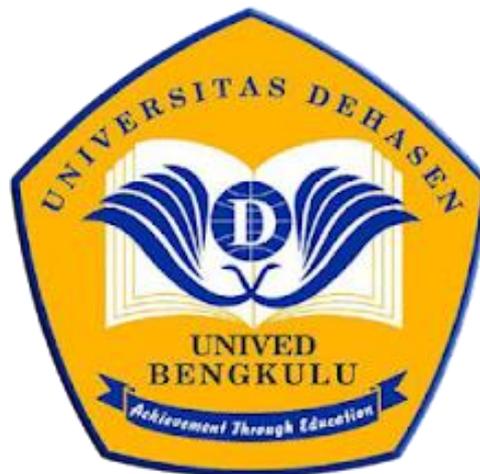
SKRIPSI

**OLEH:
ANGGA ROBI ALAMSYAH
NPM. 19210032**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU**

2023

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER DI
KELAS X SMKS 10 KOTA BENGKULU**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Studi Pendidikan Komputer
Memproleh Gelar Strata 1*

**OLEH:
ANGGA ROBI ALAMSYAH
NPM. 19210032**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER DI
KELAS X SMKS 10 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

**OLEH:
ANGGA ROBI ALAMSYAH
NPM. 19210032**

Telah disetujui dan disahkan Oleh :

Pembimbing 1,



Yenni Fitria, M.Pd
NIDN. 0222078204

Pembimbing 2,



Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T
NIDN. 0230098602

Mengetahui,

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



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

LEMBAR PENGESAHAN

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER DI KELAS X SMKS 10 KOTA BENGKULU

SKRIPSI

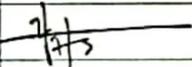
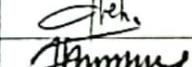
OLEH:
ANGGA ROBI ALAMSYAH
NPM. 19210032

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

Pada Tanggal 07 Juni 2023

Dan dinyatakan Lulus

SUSUNA DEWAN PENGUJI

No	Kedudukan	Nama	NIDN	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Ketua	Yenni Fitria, M.Pd	0222078204		21/6/2023
2.	Sekretaris	Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T	0230098602		21/6/2023
3.	Penguji 1	Diah Selviani, M.Pd.Mat	0212019001		20/06/2023
4.	Penguji 2	Hermawansa, M.TPd	0208098602		21/6/2023

Bengkulu, 07 Juni 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Universitas Dehasen Bengkulu



Dra. Asnawati, S.Kom., M.Kom

NIK. 1703007

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Angga Robi Alamsyah
NPM : 19210032
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 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 sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, 07 Juni 2023

Yang membuat pernyataan



Angga Robi Alamsyah

NPM. 19210032

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Nama : Angga Robi Alamsyah
NPM : 19210032
Tempat/Tanggal Lahir : Sidodadi, 23 Januari 2001
Agama : Islam
Alamat : Jl. Air Rikis Desa Sidodadi
Kec. Pondok Kelapa, Kab.
Bengkulu Tengah

Nama Orang Tua :

Ayah : Sugeng Rawuh
Ibu : Afrianti
Alamat: Jl. Air Rikis Desa Sidodadi Kec. Pondok
Kelapa, Kab. Bengkulu Tengah

Riwayat Pendidikan :

- ✓ SD Negeri 06 Pondok Kelapa Bengkulu Tengah
- ✓ SMP Negeri 03 Pondok Kelapa Bengkulu Tengah
- ✓ MA Alkariim Pondok Kelapa Bengkulu Tengah
- ✓ S1 Pendidikan Komputer UNIVED Bengkulu

MOTTO

“Orang yang hebat adalah orang yang memiliki kemampuan menyembunyikan kesusahan, sehingga orang lain mengira bahwa ia selalu senang.”

(Imam Syafi’i)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(QS Al Baqarah 286)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah atas semua limpah, rahmat dan kasih sayang-nya dengan lulus kupersembahkan Tugas Akhir ku ini untuk orang-orang yang aku cintai sepenuh hati :

- ❖ Pada Allah SWT. terimakasih atas segala rahmat dan hidayah-nya, Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
- ❖ Kedua Orang Tua tersayang Bapak dan Ibu yang senantiasa mendoakan yang terbaik, sehingga dapat terselesaikan Tugas Akhirku ini, Terimakasih
- ❖ Adek, sepupu, keluarga besar, dan sahabat ku terimakasih buat support dan doanya selalu ada saat susah dan bahagia
- ❖ Teman-teman PKOM yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, Terimakasih
- ❖ Terimakasih buat yang sudah mendoakan ku untuk kelancaran dan kemudahan semua urusan yang aku lalui.

ABSTRAK

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER DI KELAS X SMKS 10 KOTA BENGKULU

Oleh:

Angga Robi Alamsyah¹⁾

Yenni Fitria²⁾

Fadlul Amdhi Yul²⁾

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer di kelas X SMKS 10 Kota Bengkulu. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek dari penelitian ini adalah siswa di kelas X sebanyak 10 orang. Dari hasil belajar yang telah peneliti dapatkan, pemanfaatan media pembelajaran berbasis video memiliki dampak terhadap nilai dan dapat dilihat dengan membandingkan KKM mata pelajaran sistem komputer yaitu 75 berdasarkan tes berupa soal yang di sebarakan pada siswa yaitu rata-rata nilai siswa di kelas X adalah 90 dengan nilai terkecil adalah 80 dan nilai terbesar adalah 100 artinya hasil belajar dari memanfaatkan media pembelajaran berbasis video telah berhasil. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer dikelas X SMK S 10 Kota Bengkulu dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan dengan baik, menumbuhkan minat belajar siswa, memberikan kepuasan pada siswa, meningkatkan daya ingat siswa, dan memberikan hasil belajar yang baik.

Kata Kunci : Media Berbasis Video, Hasil Belajar, Mata Pelajaran Sistem Komputer

1) Mahasiswa

2) Pembimbing

ABSTRACT

THE UTILIZATION OF VIDEO-BASED LEARNING MEDIA ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN COMPUTER SYSTEM SUBJECT AT CLASS X AT SMKS 10 IN BENGKULU CITY

By:

Angga Robi Alamsyah¹⁾

Yenni Fitria²⁾

Fadlul Amdhi Yul²⁾

The purpose of this study was to determine the use of video-based learning media on students' learning outcomes in the subject of computer systems in class X at SMKS 10 in Bengkulu City. This research is a qualitative descriptive study. The subjects of this study were 10 students in class X. From the learning outcomes obtained, the use of video-based learning media has an impact on grades and can be seen by comparing the KKM of computer system subjects, namely 75 based on tests in the form of questions distributed to students, namely the average grade of students in class X is 90 with the smallest value is 80 and the largest value is 100 meaning that the learning outcomes from using video-based learning media have been successful. It can be concluded that the use of video-based learning media on student learning outcomes in computer system subjects in class X at SMK S 10 in Bengkulu City can help students understand the subject matter presented properly, foster the students' interest in learning, provide satisfaction to students, improve student memory, and provide good learning outcomes.

Keywords: Video-Based Media, Learning Outcomes, Computer Systems Subject

1) Student

2) Supervisors

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran kepada Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga Skripsi dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di Kelas X SMKS 10 Kota Bengkulu” ini dapat diselesaikan dalam waktu yang telah ditetapkan.

Penulis juga menyadari bahwa dalam 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. Ibu Dra. Asnawati, 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 Komputer Universitas Dehasen Bengkulu.
3. Ibu Yenni Fitria, M.Pd, selaku selaku pembimbing I dan Bapak Fadlul Amdhi Yul M.Pd.T, selaku pembimbing II yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, saran, dan dorongan moral dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Ibu Diah Selviani, M.Pd.Mat, selaku selaku penguji I dan Bapak Hermawansa, M.TPd, selaku penguji II yang senantiasa memberikan motivasi, masukan dan arahan dalam menyelesaikan Skripsi ini.

5. Bapak Jonaidi, M.Pd selaku kepala sekolah SMK S 10 Kota Bengkulu yang sudah berkenan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan penelitian.
6. Bapak Aditya Warman, S.Kom selaku guru pamong yang telah bersedia memberikan bantuan dan arahan selama penulis melakukan penelitian di SMK S 10 Kota Bengkulu.
7. Ibu Afrianti dan Bapak Sugeng Rawuh, selaku kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis.
8. Bapak Ibu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu yang telah banyak memberikan berbagai ilmu pengetahuan.
9. Seluruh staf Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu yang telah memberikan pelayanan dengan baik dalam hal administrasi.
10. Rekan-rekan mahasiswa Universitas Dehasen Bengkulu yang telah membantu, berupa motivasi dan doa.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini sangat jauh dari kata sempurna baik dari segi bahasa maupun dari segi penulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Akhir kata, penulis mengharapkan apa yang telah ditulis dalam Proposal Skripsi ini mendapat ridho dari Tuhan Yang Maha Esa dan dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bengkulu, Juni 2023
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	5

1.6.1	Manfaat Teoritis	5
1.6.2	Manfaat Praktis	5
BAB II	LANDASAN TEORI	7
2.1	Deskripsi Konseptual	7
2.2	Hasil Penelitian Yang Relevan	21
2.3	Kerangka Berpikir	23
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1	Deskripsi Lokasi Penelitian	24
3.2	Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian	24
3.3	Metode dan Prosedur Penelitian	25
3.4	Kehadiran Peneliti	25
3.5	Data dan Sumber Data	26
3.6	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	26
3.7	Teknik Analisis Data	30
3.8	Pemeriksaan Keabsahan Data	32
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
4.1	Hasil Penelitian	34
4.2	Pembahasan	45
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	53
5.1	Simpulan	53
5.2	Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	56

DAFTAR TABEL

Tabel

Halaman

3.6 Angket	29
3.6 Alternatif Jawaban	30
4.1 Hasil Observasi Guru	35
4.1 Hasil Angket Siswa	40
4.2 Daftar Nilai Kelas X	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar

Halaman

2.3 Kerangka Berpikir	23
3.7 Model Interaktif	32
4.1 SmartPhone, KineMaster, dan Jaringan	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Halaman

Lembar Observasi	57
Lembar Validasi	58
Lembar Hasil Angket	61
Lembar Hasil Belajar	63
Lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	66
Lembar Silabus	68
Lembar Surat Tugas Penelitian	77
Lembar Penerimaan Surat Tugas Penelitian	78
Lembar Bimbingan Skripsi	79

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah perubahan yang relatif permanen dalam potensi perilaku sebagai dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia yang paling dominan adalah melalui proses belajar mengajar. Menurut Arief Sadiman, (1993:6) proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi. Proses komunikasi yaitu proses menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan, pesan-pesan tersebut berupa isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain kedalam simbol-simbol komunikasi visual maupun verbal.

Pada hakikatnya proses belajar mengajar merupakan sebuah sistem, yang didalamnya memiliki berbagai komponen yang saling bekerja sama dan terpadu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, metode dan strategi belajar mengajar, alat atau media, sumber pelajaran dan evaluasi.

Berdasarkan hal tersebut, peserta didik sangat membutuhkan pendidik yang kompeten mampu dalam segala bidang, karena pendidik adalah pembawa perubahan pada peserta didiknya. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas peserta didik, di perlukan pendidik yang mampu

dalam meningkatkan mutu kerja, salah satunya dalam meningkatkan kemampuan menguasai informasi dan teknologi.

Pendidik harus kreatif dalam membentuk suasana belajar mengajar agar tidak membosankan dengan menggunakan metode, teknik dan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran sekarang beragam dimana mana pendidik bisa mendapatkannya di internet dan di toko-toko buku. Media pembelajaran yang menarik minat siswa untuk belajar adalah media yang dapat dilihat dan didengar yaitu video. Video sebagai salah satu kemajuan teknologi telah banyak memberikan pengaruh positif dan kemajuan bagi manusia dan kebudayaannya. Dengan adanya video, orang tidak lagi sulit untuk mendapatkan berbagai informasi, pengetahuan dan hiburan. Peristiwa dan kejadian-kejadian penting yang terjadi diseluruh penjuru di dunia pun bisa disaksikan secara mudah dan cepat, hal ini menjadikan dunia yang luas seakan menjadi sempit dan hampir tidak lagi dikenal dengan batas-batas waktu maupun tempat.

Video merupakan media audio visual yang sudah beredar di masyarakat dan banyak diminati oleh anak-anak sekolah, mulai dari jenis video hiburan, pengetahuan, informasi, musik, dan cerita-cerita bersejarah bisa disaksikan dengan mudah. Peranan video dalam konteks bertambahnya pengetahuan anak memerlukan pengamatan yang lebih mendalam terutama tentang pengaruh-pengaruh yang ditimbulkannya, mengingat kelebihan dari video, mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu dalam waktu yang singkat, pesan yang disampaikan cepat

dan mudah di singkat, mengembangkan pikiran dan pendapat peserta didik, mengembangkan imajinasi peserta didik.

Masalah yang sering muncul dalam pembelajaran sistem komputer adalah siswa dalam kondisi terpaksa harus memahami secara mekanis apa yang telah disampaikan oleh guru, sehingga menjadikan para siswa tidak memiliki keberanian untuk mengemukakan pendapat, tidak kreatif dan mandiri. Selain itu, pendekatan pembelajaran pelajaran sistem komputer masih menggunakan pendekatan tradisional, yaitu duduk, dengar dan catat. Pembelajaran jadi membosankan, tidak menarik dan hasilnya tidak memuaskan. Waktu untuk mengerjakan soalpun terasa lebih lama, sehingga tidak semua soal dapat terjawab dengan cepat dan benar. Sehingga dari 10 siswa yang diberikan tugas pada mata pelajaran sistem komputer di kelas x yang nilainya tuntas hanya 4 orang siswa saja. Sehingga siswa lainnya banyak yang tidak tuntas karena belum memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media berbasis video lebih mudah dan menyenangkan dan mengurangi kejenuhan karena jenis video yang ada di video sanagat banyak pilihan, dan akan meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar. Maka peneliti mengangkat judul skripsi tentang **“Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di Kelas X SMKS 10 Kota Bengkulu”**.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Keterbatasan media pembelajaran
2. Kurang semangatnya siswa dalam belajar
3. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan
4. Adanya beberapa siswa yang nilainya tidak tuntas
5. Guru menggunakan metode yang tidak menarik minat siswa untuk belajar

1.3 Batasan Masalah

Melihat luasnya objek masalah yang ada di lapangan maka pembahasan dalam penelitian perlu batasan agar tetap terfokus pada rumusan masalah.

1. Media yang digunakan berbasis video pembelajaran
2. Indikator yang dilihat hasil belajar siswa
3. Mata pelajaran Sistem Komputer materi Organisasi dan Arsitektur Komputer
4. Kelas yang diteliti kelas X

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer di kelas X SMKS 10 Kota Bengkulu?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer di kelas X SMKS 10 Kota Bengkulu.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca untuk menjadi rujukan dan pengetahuan mengenai pemanfaatan media pembelajaran. Adapun manfaat penelitian ini secara teoritis dan praktis adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan bagi para pembaca dan perkembangan ilmu pengetahuan dilingkungan pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Manfaat penelitian untuk mahasiswa, mendapatkan pengalaman dan ilmu pengetahuan yang belum pernah didapat sebelumnya serta melatih mental dan kesiapan pada saat menjadi seorang guru dikemudian hari.
- b. Manfaat penelitian untuk Universitas Dehasen, dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya khususnya di Program Studi Pendidikan Komputer Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- c. Manfaat penelitian untuk Sekolah, menjalin hubungan silaturahmi dan kerjasama antara Universitas Dehasen Bengkulu dengan SMKS 10 Kota Bengkulu.
- d. Manfaat penelitian untuk guru, guru dapat memvalidasikan media pembelajaran, salah satu media yang dapat digunakan guru dalam

proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa
yaitu media video.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Konseptual

2.1.1 Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2016:4) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2015:1) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh pengajar. Sedangkan menurut Wahyuningtyas dan Sulasmono (2020) media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting selama proses pembelajaran. Guru menggunakan media sebagai prantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didiknya dengan baik.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta memantapkan apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.

2.1.2 Pengertian Video

Menurut Arief S. Sadiman, dkk (2012) video adalah suatu media pengirim pesan yang dapat menampilkan suara serta gambar bergerak. Pesan tersebut dapat berupa fakta (seperti berita atau kejadian dan peristiwa penting) maupun fiktif (misalnya sebuah cerita rekayasa) yang bisa mengedukasi atau hanya bersifat informasi. Sedangkan menurut Daryanto dalam Hadi (2012) video merupakan jenis media audio visual, yang artinya media pembelajaran yang dapat dilihat dengan menggunakan indra pengelihat dan indra pendengaran. Sebagai sebuah media pembelajaran, video efektif digunakan untuk proses pembelajaran secara masal, individu maupun kelompok. Sedangkan menurut Mara Armen (2013:30) video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Video dapat dikemas dalam bentuk VCD dan DVD sehingga mudah dibawa kemana-mana, mudah digunakan, dapat dijangkau audiens yang luas dan menarik untuk ditayangkan.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti berpendapat bahwa media video adalah suatu alat pengantar pesan dari guru terhadap peserta didik untuk mendorong proses pembelajaran agar lebih baik dan terkendali melalui video sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran.

1. Tujuan Media Pembelajaran Video

Tujuan media pembelajaran yang dimaksud adalah hasil yang ingin diraih ketika kita menggunakan media pengajaran. Beberapa deretan tujuan media pembelajaran seperti dikemukakan oleh Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2016, hlm. 25) adalah sebagai berikut :

1. Penyampaian materi pelajaran menjadi lebih baku, penafsiran terhadap materi yang disampaikan akan menjadi konsisten dan tidak ambigu.
2. Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian agar siswa dapat terus fokus belajar.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan membuat siswa lebih aktif dan partisipatif di kelas.
4. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
5. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan pun dan di mana pun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara mandiri.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

Berdasarkan uraian diatas dapat dijelaskan bahwa tujuan media pembelajaran ialah sebagai sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran dikelas, sehingga akan mempermudah proses pembelajaran, dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

2. Keunggulan Video Sebagai Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2014: 50-51) mengungkapkan bahwa terdapat keuntungan dan keterbatasan video sebagai media pembelajaran. Keuntungan media pembelajaran video adalah sebagai berikut:

1. Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disajikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
2. Disamping dapat mendorong dan meningkatkan motivasi, video dapat menanamkan sikap dan segi-segi afektif.
3. Video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen, maupun perorangan.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti berpendapat bahwa keunggulan media video sebagai media pembelajaran adalah mampu menampilkan gambar yang bergerak secara berulang-ulang maupun dihentikan pada bagian tertentu sehingga memudahkan mengulang materi yang belum dipahami, praktis dan efisien waktu, mampu menarik perhatian siswa dengan tampilannya yang menarik, serta dapat digunakan secara individu maupun dalam kelompok. Hal yang

tidak bisa diabaikan yaitu mesti memahami prinsip-prinsip visual dan bagaimana merancang pesan visual dengan baik dan efektif.

3. Langkah-langkah Media Pembelajaran Video

Menurut Arsyad (2017:89) langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis visual.

1. Persiapan dalam merencana, berkonsultasi tentang materi yang bisa membangkitkan interes, bahan diskusi dan cara-cara mengkaji pemahaman atau apresiasi.
2. Berikan pengarahan khusus terhadap ide-ide yang sulit bagi siswa yang akan di bahas dalam materi.
3. Sasaran siswa harus diperhitungkan apakah perorangan atau kelompok kecil.
4. Arahkan siswa dengan berbagai macam stimulus diberi suatu pertanyaan atau pendahuluan.

2.1.3 Hasil Belajar

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 proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Adapun menurut Kunandar (2017:62) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif maupun psikomotorik yang di capai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Suprijono

(2013:7) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kompetensi pencapaian atau perubahan tertentu baik dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang terjadi di diri seseorang.

1. Tujuan Hasil Belajar

Menurut HermanAnis (2021) tujuan penilaian hasil belajar adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah di berikan. Mengetahui kemajuan belajar siswa, baik sebagai individu maupun anggota kelompok/kelas setelah ia mengikuti pendidikan dan pembelajaran dalam jangka waktu yang telah di tentukan.
2. Mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat, dan sikap peserta didik terhadap program pembelajaran.
3. Untuk mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar peserta didik dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah di tetapkan.

4. Mendiagnosis keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keunggulan peserta didik dapat di jadikan dasar bagi guru untuk memberikan pembinaan dan pengembangan lebih lanjut, sedangkan kelemahannya dapat dijadikan acuan untuk memberikan bantuan atau bimbingan.
 5. Untuk seleksi, yaitu memilih dan menentukan peserta didik yang sesuai dengan jenis pendidikan tertentu.
 6. Menentukan kenaikan kelas.
 7. Untuk menempatkan peserta didik sesuai dengan potensi yang di milikinya
 8. Mengetahui tingkat efektifitas dan efisiensi berbagai komponen pembelajaran yang di pergunakan guru dalam jangka waktu tertentu. Komponen pembelajaran itu misalnya menyangkut perumusan materi pembelajaran, pemilihan metode pembelajaran, media, sumber belajar, dan rancangan sistem penilaian yang dipilih.
 9. Menentukan tindak lanjut pembelajaran bagi siswa, dan
 10. Membantu siswa untuk memilih sekolah, pekerjaan, dan jabatan yang sesuai dengan bakat, minat, perhatian, dan kemampuannya.
2. Fungsi Hasil Belajar

Menurut Teni Nurrita (2018) fungsi media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan

materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang disampaikan tersebut. Sedangkan menurut Suryabrata (2001) mengemukakan beberapa fungsi penilaian dalam proses pendidikan yaitu :

1. Dasar Psikologis

Secara psikologis seseorang butuh mengetahui sudah sampai sejauh mana ia berhasil mencapai tujuannya, masalah kebutuhan psikologis akan pengetahuannya mengenai hasil usaha yang telah dilakukannya dapat ditinjau dari dua sisi yaitu dari segi anak didik dan dari segi pendidik.

a. Dari Segi Anak Didik

Seorang anak dalam menentukan sikap dan tingkah lakunya seringkali berpedoman pada orang dewasa, dengan adanya pendapat guru mengenai hasil belajar telah diperoleh maka anak merasa mempunyai pegangan, pedoman dan hidup dalam kepastian. Selain itu seorang anak juga butuh mengetahui statusnya di hadapan teman-temannya, tergolong apakah dia “apakah anak yang pintar sedang dan sebagainya” juga terkadang dia membutuhkan membandingkan dengan teman-temannya dan alat paling baik untuk melihat ini ialah pendapat pendidik “khususnya guru” terhadap kemajuan mereka.

b. Dari Segi Pendidik

Seorang pendidik yang profesional butuh mengetahui hasil-hasil usahanya sebagai pedoman dalam menjalankan usaha-usaha lebih lanjut.

2. Dasar Didaktis

Adapun dasar didaktis diantaranya yaitu :

a. Dari Segi Anak Didik

Pengetahuan akan kemajuan-kemajuan yang telah dicapai pada umumnya berpengaruh baik terhadap prestasi selanjutnya, selain itu dengan adanya tes hasil belajar, siswa dapat juga mengetahui kelebihan kelemahan yang dimilinya sehingga siswa dapat mempergunakan pengetahuannya untuk memajukan prestasinya.

b. Dari Segi Pendidik

Dengan adanya tes hasil belajar, maka seorang guru juga dapat mengetahui sejauh mana kelemahan dan kelebihan dalam pengajarannya. Mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pengajarannya akan menjadi modal bagi guru untuk menentukan usaha-usaha selanjutnya. Selain itu tes hasil belajar juga berfungsi membantu guru dalam menilai kesiapan anak didik, mengetahui status anak dalam kelasnya, membantu guru menentukan siswa dalam pembentukan kelompok,

membantu guru dalam memperbaiki metode mengajarnya dan membantu guru dalam memberikan materi pelajaran tambahan.

3. Dasar Administratif

- a. Memberikan data untuk dapat menentukan status siswa di kelasnya.
- b. Memberikan iktisar mengenai segala hasil usaha yang dilakukan oleh sebuah lembaga pendidikan.
- c. Merupakan inti laporan kemajuan belajar siswa terhadap orang tuas atau walinya.

3. Macam-macam Hasil Belajar

Menurut Bloom (Sudjana, 2013: 22) hasil belajar siswa dibagi menjadi tiga ranah yaitu :

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual. Dalam ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu :

- a. Pengetahuan, merupakan tipe hasil belajar yang terendah.
- b. Pemahaman, terdiri dari tiga kategori yaitu, tingkat pertama pemahaman terjemahan, mulai dari 5 terjemahan dalam arti yang sebenarnya, tingkat kedua penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya atau menghhubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan

mana yang bukan pokok, tingkat tiga adalah pemahaman ekstrapolasi.

- c. Aplikasi, adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis.
- d. Analisis, adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya atau susunannya.
- e. Sintesis, yaitu menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh.
- f. Evaluasi, adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan, model, materi dan lain-lain.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif yaitu :

- a. Receiving/attending, yakni semacam kepekaan penerimaan rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain.
- b. Responding atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.

- c. Valuing atau penilaian, berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
- d. Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang dimilikinya. Yang termasuk kedalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi sistem nilai dan lain- lain.
- e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3. Ranah Psikomotor

Ranah Psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni :

- a. Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar),
- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar,
- c. Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motif dan lain-lain,
- d. Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan,keharmonisan dan ketepatan,
- e. Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks,

- f. Kemampuan yang berkenalan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretative.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti berpendapat bahwa hasil belajar pada dasarnya terbagi menjadi tiga macam, yaitu ranah kognitif menyanggung intelektual peserta didik, ranah afektif menyanggung dengan sikap peserta didik, dan ranah psikomotor menyanggung dengan keterampilan peserta didik. Pada penelitian ini penulis befokus pada ranah kognitif saja.

4. Faktor-faktor Hasil Belajar

Menurut Munadi dalam Rusman. (2013:124) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu :

1. Faktor Internal terdiri dari

- a. Faktor jasmaniah (seperti: kesehatan dan cacat tubuh),
- b. Faktor psikologis (seperti: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan), dan keaktifan siswa dalam bermasyarakat.

2. Faktor Eksternal terdiri dari

- a. Faktor keluarga (meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan),
- b. Faktor sekolah (meliputi: metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan disiplin

sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, metode belajar, dan tugas rumah),

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua yaitu faktor internal yang berdasarkan dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yang berdasarkan dari luar diri siswa atau lingkungan.

5. Penilaian Hasil Belajar

Kurikulum yang digunakan di SMK S 10 Kota Bengkulu adalah kurikulum satuan tingkat Pendidikan (KTSP) dan kuruiikulum 2013 yang merupakan kurikulum berbasis kompetensi. Indikator bahwa siswa telah menguasai kurikulum, yakni kemampuan hasil belajar yang diukur dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM). KKM yang digunakan memiliki batas minimal diangka 75 untuk mencapai nilai KKM tersebut, ada beberapa tahapan penilaian yang terdapat di dalam permendikbud no 23 tahun 2006 yang menjelaskan bentuk-bentuk ulangan, diantaranya ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester.

Nilai ulangan harian dikumpulkan dan hasil penilaian dalam bentuk angka dengan skala 80-100. Hasil penilaian tersebut ditambah nilai penilaian tengah semester (PTS) nilai PTS diperoleh dari nilai awal masuk semester sampai dengan niali ujian tengah semester. Nilai PTS yang telah ada ditambah dengan nilai penilaian akhir taun (PAT) yang diperoleh dari seluruh kopetensi dasar (KD) yang telah

dilakukan selama pembelajaran efektif. Nilai PAT dilihat juga dari Aspek pengetahuan, aspek pengetahuan dapat dilakukan dengan cara tes tertulis yang berfungsi untuk mengetahui hasil belajar.

Tes tertulis yang telah dilakukan apabila mendapatkan hasil yang belum memenuhi KKM, maka perlu diadakan perbaikan (Remedial). Tujuan dari remedial agar dapat mempermudah peserta didik memahami kompetensi dasar yang dirasa sulit. Teknik pelaksanaan remedial bisa dilakukan dengan berbagai cara, yaitu pemberian bimbingan secara individu, bimbingan secara kelompok, pemberian materi dengan metode dan media yang berbeda, dan pemanfaatan tutor sebaya. Dari seluruh hasil komponen penilaian siswa yang telah mencapai nilai diatas KKM, akan menjadi nilai akhir yang akan dimasukkan ke dalam rapot dari masing-masing siswa.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian terdahulu akan sangat bermakna jika judul-judul penelitian yang digunakan menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti yang hendak dilakukan. Data hasil penelitian terdahulu adalah sebagai berikut.

1. Thomas Adi Tri Nugroho dalam skripsi yang berjudul, “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Proses IPA Dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V di SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa media video terhadap keterampilan dan hasil belajar menunjukkan pengaruh yang lumayan. Pada awal sebelum

diterapkan media video memiliki rata-rata sebesar 60,70 terhadap keterampilan dan hasil belajar siswa, sedangkan sesudah diterapkan media video memiliki rata-rata 73,21 terhadap keterampilan dan hasil belajar.

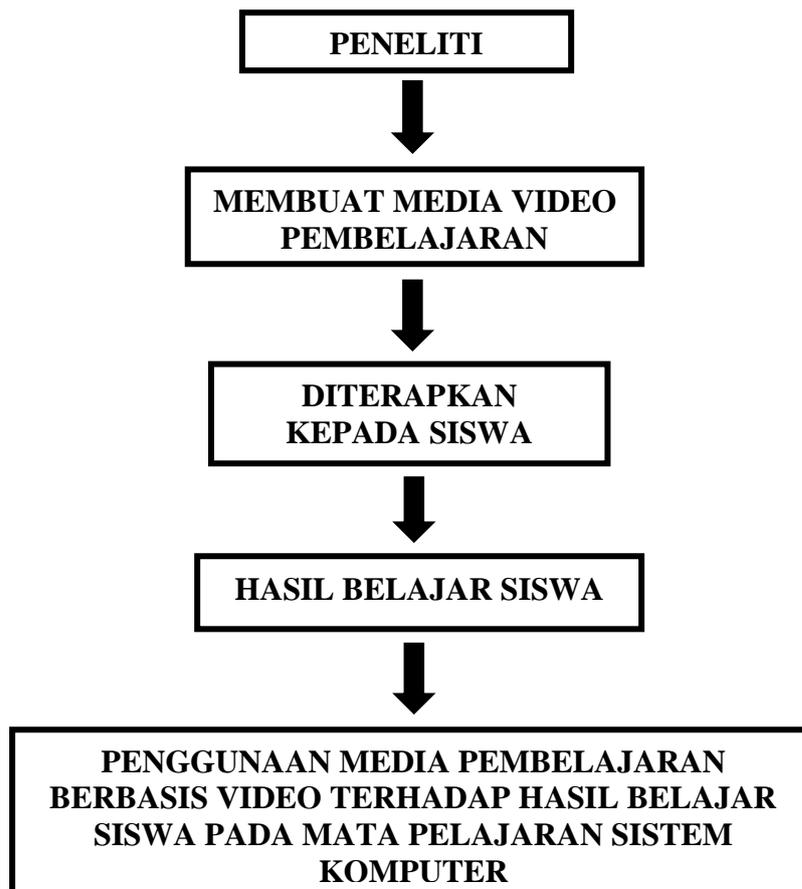
2. Penelitian yang dilakukan oleh Widha Rahayu dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Bandut Tahun 2011/2012”. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar IPS siswa dengan hasil post-test kelas eksperimen sebesar 73,26 dan kontrol sebesar 63,04. Sehingga dapat diketahui pembelajaran yang menggunakan media video memiliki hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar.
3. Alfian Novrizal dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi (Penelitian Quasi Eksperimen Pada Kelas X di SMAN 8 Kota Tangerang Selatan)”. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa hasil post test pada kelas eksperimen lebih tinggi dengan menggunakan media video dari pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media video. Hal ini dibuktikan dengan hasil yang menunjukkan kelas eksperimen memiliki rata-rata $0,75 = 75\%$, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata $0,54 = 54\%$.

Jadi dapat dideskripsikan perbedaan dari penelitian sebelumnya bahwa penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Kelas X SMKS 10 Kota Bengkulu” menggunakan media video untuk

mempermudah dalam menjelaskan materi yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan video sebagai media ajar terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sistem Komputer dikelas X SMKS 10 Kota Bengkulu. Adapun persamaan peneliti dengan peneliti yang terdahulu sama-sama menggunakan media youtube dalam penelitiannya.

2.3 Kerangka Berpikir

Setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran video, siswa diharapkan bisa mendapatkan hasil belajar yang baik.



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan disalah satu sekolah yaitu SMKS 10 Kota Bengkulu. SMKS 10 Kota Bengkulu di bawah naungan Yayasan Pendidikan Putra Gading Cempaka (YPGC), yang beralamatkan Jl. Musium I Rt 3 Rw 1 No. 17 Padang Harapan Kota Bengkulu, memiliki Jurusan Teknik Telekomunikasi dengan bidang Keahlian Teknik Jaringan Akses dan Teknik Transmisi Telekomunikasi, merupakan salah satu sekolah yang telah lama berdiri pada tahun pelajaran 1992/1993.

3.2 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

3.2.1 Tempat Pelaksanaan

Penelitian ini akan dilaksanakan disalah satu sekolah yaitu SMKS 10 Kota Bengkulu yang beralamatkan Jl. Musium I Rt 3 Rw 1 No. 17 Padang Harapan Kota Bengkulu, Kelurahan Jembatan Kecil, Kecamatan Singaran Pati.

3.2.2 Waktu Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari – Maret 2023.

3.2.3 Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah Siswa Kelas X pada mata pelajaran Sistem Komputer SMKS 10 Kota Bengkulu.

3.3 Metode dan Prosedur Penelitian

3.3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode Deskriptif Kualitatif. Menurut Creswell (dalam Djam'an satori & Aan komariah, 2017, hlm. 24) yang menyatakan bahwa definisi metode penelitian kualitatif adalah suatu proses inkuiri (pertanyaan/investigasi) mengenai pemahaman suatu hal untuk mendapatkan data, informasi, teks pandangan-pandangan responden yang menggunakan beragam metodologi dalam suatu masalah atau fenomena sosial atau kemanusiaan.

3.3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian. Didalam prosedur penelitian ini, penulis membahas tentang metode dan teknik pengumpulan data, populasi dan sampel peneliti, penyusunan alat pengumpulan data, langkah-langkah pengumpulan data dan prosedur pengolahan data.

3.4 Kehadiran Peneliti

Peneliti sebagai instrument aktif atau dengan bantuan orang lain merupakan alat pengumpul data utama. Kehadiran peneliti disini hanya sebatas mengamati proses belajar untuk dapat mengamati penerapan pendidikan karakter yang diberikan guru kepada peserta didik.

3.5 Data dan Sumber Data

3.5.1 Data

Data pada penelitian ini adalah hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi pembelajaran yang menggunakan Video sebagai media pembelajaran. Data ini

berasal dari kelas X SMKS 10 Kota Bengkulu. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh yaitu berupa lembar observasi, dan instrument wawancara.

3.5.2 Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah guru dan siswa. Penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah tambahan seperti dokumen dan lain-lain.

3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

3.6.1 Observasi

Observasi berasal dari bahasa latin yang memiliki arti melihat dan memperhatikan. Dalam dunia nyata, observasi erat berkaitan dengan objek dan fenomena baik faktor penyebab dan dampak secara luas. Observasi merupakan teknik melihat dan mengamati perubahan dari fenomena sosial yang tengah berkembang dan tumbuh. Selanjutnya perubahan bisa dilakukan berdasarkan penilaian tersebut.

Peneliti akan mengobservasi pembelajaran Sistem Komputer pada materi Organisasi dan Arsitektur Komputer menggunakan media Video sebagai media ajar di kelas X SMKS 10 Kota Bengkulu. Menurut Creswell (2016:254) observasi adalah teknik yang digunakan dengan cara terjun langsung kelapangan, mengamati aktivitas individu-individu yang berperan dalam penelitian. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa observasi adalah pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, kegiatan ini dilakukan untuk mengamati kegiatan belajar siswa.

Instrument lembar observasi penggunaan video sebagai media ajar yang akan dilakukan di kelas X SMK S 10 Kota Bengkulu pada mata pelajaran sistem komputer yaitu dengan menggunakan pengisian lembar observasi di lakukan oleh observer memilih iya atau tidak untuk menyatakan suatu pertanyaan yang di sediakan di lembar observasi terpenuhi atau tidak terpenuhi dengan memberikan tanda checklist/centang pada kolom yang telah di sediakan di dalam pertanyaan.

3.6.2 Wawancara

Menurut Creswell (2016:254) metode wawancara dilakukan dengan cara face to face interview (wawancara berhadapan-hadapan) atau lewat alat komunikasi missal telepon, baik secara individu maupun kelompok. Penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu menggunakan teknik wawancara tak terstruktur yaitu tidak menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis. Pedoman wawancara digunakan memuat pertanyaan-pertanyaan permasalahan secara garis besar. Pedoman wawancara digunakan untuk mendalami upaya yang telah dilakukan subjek dalam menerapkan nilai-nilai karakter dan untuk mencari hambatan apa yang dihadapi dalam mengembangkan nilai-nilai karakter di kelas X SMKS 10 Kota Bengkulu.

Instrumen wawancara yang di lakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan untuk dijawab oleh yang diwawancarai. Wawancara dalam penelitian ditujukan kepada guru kelas X untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar yang akan diterapkan di kelas X SMKS 10 Kota Bengkulu mata pelajaran sistem komputer.

3.6.3 Dokumentasi

Menurut Creswell (2016:254) metode dokumentasi merupakan dokumen-dokumen yang dapat dikumpulkan berupa data publik maupun data privat. Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Teknik mengkaji dokumen dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mencatat apa yang tertulis dalam dokumen atau arsip yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti, kemudian berusaha untuk memahami maknanya. Adapun dokumentasi dalam penelitian ini berupa, profil sekolah, tata tertib sekolah, serta foto-foto kegiatan penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran pada mata pelajaran Sistem Komputer di kelas X SMKS 10 Kota Bengkulu.

3.6.4 Angket

Angket penelitian merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia untuk memberikan respons sesuai dengan permintaan pengguna (Suharsimi Arikunto 2019:203).

Instrument angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara tertulis oleh responden yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran sistem komputer di kelas X SMK S 10 Kota Bengkulu.

Tabel 3.6 Angket

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video meningkatkan pemahaman saya					
2.	Pemanfaatan media pembelajaran berbasis					

	video memperjelas materi pelajaran					
3.	Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video meningkatkan kemandirian saya dalam belajar					
4.	Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video mengatasi masalah belajar saya					
5.	Saya suka dengan kualitas gambar video					
6.	Saya suka dengan kualitas audio video					
7.	Saya suka dengan konten video yang disajikan guru					
8.	Saya suka dengan penyajian materi melalui video					
9.	Saya tidak mengalami masalah saat menggunakan video					
10.	Menurut saya, video termasuk media yang mudah digunakan					

Tabel 3.6 Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Keterangan
STS	Sangat tidak setuju
TS	Tidak setuju
KS	Kurang setuju
S	Setuju
SS	Sangat setuju

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori, dan satu uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data, Moleong(2017:280-281). Tahap-tahap analisis data meliputi: mereduksi, memaparkan data, dan menarik kesimpulan.

3.7.1 Reduksi Data

Penelitian reduksi data merupakan suatu proses merangkum memilih hal-hal yang pokok memfokuskan kepada hal-hal yang penting kemudian dicari tema dan polanya, dengan demikian data yang direduksi adalah implementasi nilai-nilai karakter, setelah data direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan membantu mempermudah penelitian untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Menurut Mantja (dalam Harsono:2018) mengungkapkan bahwa reduksi data berlangsung secara terus-menerus sepanjang penelitian belum diakhiri. Produk dari reduksi data ini adalah berupa ringkasan dari catatan lapangan, baik dari catatan awal, perluasan, maupun penambahan. Sedangkan menurut Menurut Sugiyono (2015), reduksi data adalah data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencari bila diperlukan. Reduksi data biasanya dilakukan dengan dibantu dengan peralatan elektronik, seperti komputer mini yang digunakan untuk memberi kode pada berbagai aspek tertentu. Reduksi data juga digunakan oleh peneliti untuk memandu penelitian agar mencapai tujuan yang dicapai. Tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah temuan. Oleh karena itu, peneliti dapat melakukan penelitian menemukan segala sesuatu yang dipandang asing, tidak dikenal, dan belum memiliki pola.

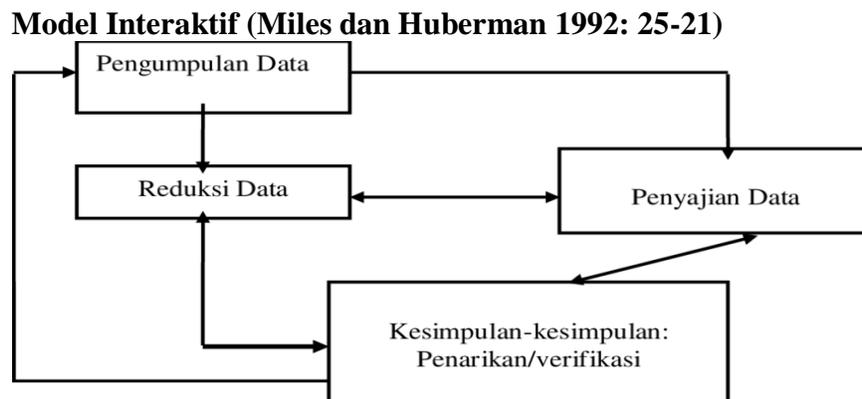
3.7.2 Penyajian Data

Setelah data terkumpul dan direduksikan langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Data tersebut berupa uraian tentang nilai-nilai karakter peserta didik, penyajian data dilakukan dengan cara menyusun data yang telah diperoleh dari hasil reduksi

data secara naratif sehingga memungkinkan penarikan kesimpulan dan keputusan pengambilan tindakan. Pada tahap ini, peneliti menampilkan dan membuat hubungan antara fenomena yang diperoleh untuk memakai apa yang sebenarnya terjadi sehingga dapat dievaluasi untuk dapat merencanakan tindakan lebih lanjut untuk mencapai tujuan penelitian. Penyajian data dalam suatu pola tertentu memberikan kemudahan bagi peneliti untuk membuat suatu kesimpulan penelitian.

3.7.3 Menarik Kesimpulan

Setelah data disajikan langkah selanjutnya yaitu penarikan kesimpulan. Setelah menjabarkan sebagai data yang telah diperoleh, peneliti membuat kesimpulan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis video yang merupakan hasil dari suatu penelitian.



Gambar 3.7 Model Interaktif

3.8 Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Triangulasi. Menurut Lexy J. Moleong (2012:330) “triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu”.

Dalam penelitian ini, untuk pengecekan keabsahan data peneliti menggunakan kriteria derajat kepercayaan (kredibilitas).

Adapun teknik pemeriksaan data dalam kriteria derajat kepercayaan ini sebagai berikut:

1. Perpanjangan keikut-sertaan
2. Ketekunan pengamatan
3. Triangulasi
4. Pengecekan sejawat
5. Kecukupan referensial
6. Kajian kasus negatif
7. Pengecekan anggota

Peneliti pada penelitian ini hanya menggunakan teknik triangulasi data, Adapun penjelasan dari teknik yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

Triangulasi sumber data adalah menggali kebenaran informasi tertentu dengan menggunakan berbagai sumber data seperti dokumen, arsip, hasil wawancara, hasil observasi atau juga dengan mewawancarai lebih dari satu subjek yang dianggap memiliki sudut pandang yang berbeda.