

**PEMANFAATAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN TIK SMP NEGERI 08 SELUMA**

**SKRIPSI**



**OLEH:**

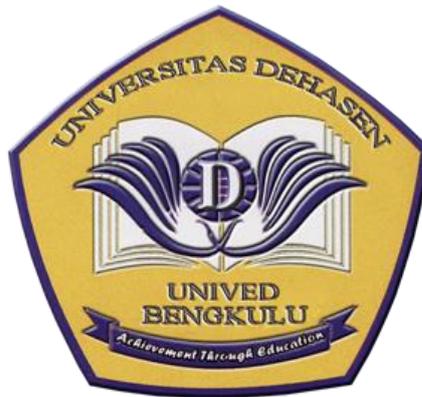
**VEMMY YUNIARTI**  
**NPM. 19210029**

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

**2023**

**PEMANFAATAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN TIK SMP NEGERI 08 SELUMA**

**SKRIPSI**



*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan  
Program Studi Pendidikan Komputer  
Memperoleh Gelar S1*

**OLEH:**

**VEMMY YUNIARTI**

**NPM. 19210029**

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

**2023**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PEMANFAATAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN TIK SMP NEGERI 08 SELUMA**

**SKRIPSI**

**OLEH**  
**VEMMY YUNIARTI**  
**NPM. 19210029**

Telah disejutui dan disahkan oleh:

Pembimbing I,

Jumiati Siska, M.TPd  
NIDN.0216128801

Pembimbing II,

Yenni Fitria, M.Pd  
NIDN. 0222078204

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Komputer

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

## LEMBAR PENGESAHAN

### PEMANFAATAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK SMP NEGERI 08 SELUMA

### SKRIPSI

**OLEH:**  
**VEMMY YUNIARTI**  
**NPM. 19210029**

*Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada Tanggal 12 April 2023  
Dan dinyatakan Lulus*

#### SUSUNAN DEWAN PENGUJI

No	Kedudukan	Nama	NIDN	Tanda Tangan	Tanggal
1	Ketua	Jumiati Siska, M.TPd	0216128801		
2	Sekataris	Yenni Fitria, M.Pd	0222078204		
3	Penguji 1	Diah Selviani, M.Pd. Mat	0212019001		
4	Penguji 2	Hermawansa, M. TPd	0208098602		

Bengkulu, April 2023

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

**Dra.Asnawati, S.Kom., M.Kom**  
**NIK.1703007**

## **PERNYATAAN KEASILAN**

Saya yang bertanda tangan dibahwa ini:

Nama : Vemmy Yuniarti

NPM : 19210029

Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar karya saya sendiri dan bukan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutif dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara 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 saksi-sanksi lainnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu , Maret 2023  
Yang Membuat Pernyataan

Vemmy Yuniarti  
NPM.19210029

## DAFTAR RIWAYAT PENULIS



Nama : Vemmy Yuniarti  
NMP : 19210029  
Tempat/Tanggal Lahir : Muara Danau, 20  
September 2000  
Agama : Islam  
Alamat : Jl. Desa Muara Danau  
Kec.Seginim  
Kabupaten Bengkulu  
Selatan

### Nama Orang Tua:

Ayah : Waharman  
Ibu : Titi  
Alamat : Jl. Desa Muara Danau Kec.Seginim  
Kabupaten Bengkulu Selatan

### Riwayat Pendidikan:

- SD N 49 Muara Danau Seginim Tahun Tamat 2012
- SMP N 25 Bengkulu Selatan Tahun Tamat 2015
- SMA N 7 Bengkulu Selatan Tahun Tamat 2018
- Si Pendidikan Komputer Unived Bengkulu Tahun Tamat 2023

## MOTTO

“Allah SWT tidak akan membebani seorang hamba melainkan sesuai dengan kemampuannya”

(Q.S Al –Baqarah : 286)

Orang lain engga akan bisa paham *struggle* dengan masa sulitnya

kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *succses stories*.

Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun engga ada yang tepuk tangan, kelak diri kita di masa depan akan saat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa”

(Ridwan Kamil)

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur atas rahmat dan karunia Allah SWT berkat-Nya lah skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga tersampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh akan ilmu dan teknologi seperti sekarang ini .

Skripsi ini ku persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, **Bapak Waharman** dan **Ibu Titi** yang telah merawat dan membesarkan saya dengan segenap hati dan ketulusan sampai akhir hidupnya.
2. Buat kakak saya **Lepti Putri Anggi Ana** dan suaminya **Yopi Istan** yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi secara moril maupun materil serta mendoakan demi terselesainya studi saya.
3. Buat kakak saya **Aniarti** dan suaminya **Nurul Huda** yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi secara moril maupun materil serta mendoakan demi terselesainya studi saya.
4. Kepada **bunda suwis** dan **ayah samiyo** yang selalu senantiasa memberikan dukungan dan motivasi secara moril maupun materil serta mendoakan demi terselesainya studi saya.

5. Buat keponakan saya **M. Afis Wiguna** dan **M. Arzha Ravendra** yang selalu membuatku bersemangat untuk menjalani perkuliahan. Semoga suatu saat nanti mereka juga mampu menempuh pendidikan setinggi-tingginya aamiin.
6. Kepada keluarga besarku yang telah memberikan dukungan untuk mencapai ini semuanya yang tidak bisa dijelaskan satu persatu.
7. Sahabat seperjuangan saya seluruh mahasiswa pendidikan komputer angkatan 2019 tanpa terkecuali.
8. Ibu **Jumiati Siska, M. TPd** Selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi ini;
9. Ibu **Yenni Fitria, M.Pd** Selaku dosen pembimbing II yang sudah banyak membantu penulis serta membimbing penulis untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi ini;
10. Ibu **Diah Selviani, M.Pd.Mat** Selaku dosen penguji I yang banyak memberikan kritik dan saran yang bersifat membangun kepada peneliti;
11. Bapak **Hermawansa, M.TPd** Selaku dosen penguji II yang telah banyak memberikan ilmu yang sangat bermanfaat bagi say agar skripsi ini menjadi lebih baik lagi;
12. Bapak **Solehin, S.s** selaku kepala sekolah SMP Negero 08 Seluma yang telah memberikan izin untuk penelitian;
13. Ibu **Deta Tri Lestari, S.Pd** selaku guru mata pelajaran TIK di SMP Negero 08 Seluma yang telah banyak membantu penulis pada saat skripsi;
14. Seluru siswa kelas VII A SMP Negeri 08 Seluma Ajaran 2023/2024;

15. Seluru Dosen Universitas Dehasen Bengkulu Terkhusus Yang Mengajar Di Program Studi Pendidikan Komputer;
16. Seluruh FKIP Universitas Dehasen Bengkulu;Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Atas segalanya seomoga semua amalnya bernilai ibadah di sisi Allah SWT.
17. Almamater saya tercinta.

## **ABSTRAK**

### **PEMANFAATAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK SMP NEGERI 08 SELUMA**

**VEMMY YUNIARTI**  
**NPM: 19210029**

Skripsi SI Program Studi Pendidikan Komputer (PKOM)  
UNIVED Bengkulu, 2023 : 51 Halaman

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK SMP Negeri 08 Seluma. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan subjek penelitian ialah siswa kelas VII A SMP Negeri 08 Seluma. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, hasil belajar dan dokumentasi. Hasil belajar siswa terdapat peningkatan dengan rata-rata pretes sebesar 65,5 dan rata-rata posttest sebesar 90,34 dengan selisih angka sebesar 24,84 dengan presentase sebesar 25% yang artinya media video pembelajaran layak digunakan untuk siswa SMP Negeri 08 Seluma.

Kata kunci : media video pembelajaran , hasil belajar, mata pelajaran TIK

**ABSTRACT**

***THE UTILIZATION OF LEARNING VIDEO MEDIA FOR STUDENTS'  
LEARNING OUTCOMES IN ICT SUBJECT AT SMP NEGERI 08 SELUMA***

**VEMMY YUNIARTI**  
***Student Reg.ID: 19210029***

***Skripsi of Computer Education Study Program  
UNIVED Bengkulu, 2023: 70 Pages***

*This study aims to find out the use of instructional video media for students' learning outcomes in ICT subject at SMP Negeri 08 Seluma. The type of research used in this research was descriptive qualitative and the research subjects were class VII A students of SMP Negeri 08 Seluma. Data collection techniques used in this research are observation, questionnaires, learning outcomes and documentation. There was an increase in student learning outcomes with an average pretest of 65.5 and an average posttest of 90.34 with a difference of 24.84 with a percentage of 25%, which means that learning video media is suitable for use at SMP Negeri 08 Seluma.*

*Keywords: learning video media, learning outcomes, ICT subjects*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelas Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Komputer UNIVED Bengkulu dengan judul: **Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK SMP Negeri 08 Seluma**. Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan didalamnya. Karena itu, segala saran dan kritik yang sifatnya konstruktif sangat peneliti harapkan.

Peneliti 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 peneliti ucapkan rasa terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Husaini, SE., M.Si., AK, CA, CRP selaku Rektor Universitas Dehasen Bengkulu yang telah memberi pebnulis kesempatan untuk menempuh pendidikan diperguruan tinggi.
2. Ibu Dra.Asnawati, S.Kom., M.Kom, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unived Bengkulu atas semua kebijakannya.
3. Bapak Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Komputer yang senantiasa memberikan motivasi masukan dan arahan dalam menyelesaikan tugas - tugas akademik.

4. Ibu Jumiati Siska, M.TPd, dan Ibu Yenni Fitria, M.Pd selaku pembimbing I dan II yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, saran dan dorongan moral hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Bapak Solihin, S.S selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SMP Negeri 08 Seluma sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
6. Dosen Program Studi Pendidikan Komputer UNIVED Bengkulu yang telah memberikan ilmu dan informasi sehingga memberikan sumbangan pengayaan teori dalam penulisan skripsi ini.
7. Staf administrasi FKIP UNIVED Bengkulu yang telah bersusah payah memberikan pelayanan kepada mahasiswa demi untuk kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.
8. Kedua orang tua serta keluarga yang telah memberikan do'a terbaik dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi S-1 Pendidikan Komputer UNIVED Bengkulu angkatan 2019 yang telah membantu, berupa motivasi dan do'a dan teman-teman selama proses hingga penyelesaian penelitian.
10. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Atas segalanya semoga semua amalnya bernilai ibadah di sisi Allah SWT.

Bengkulu, April 2023

**Penulis**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASILAN</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Rumusan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	5
1.6 Manfaat Penelitian .....	5
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	5
1.6.2 Manfaat Praktis .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	

2.1 Deskripsi Konseptual .....	7
2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan .....	21
2.3 Kerangka Pikir .....	23
<b>BAB III METOLOGI PENELITIAN</b>	
3.1 Deskripsi Lokasi Penelitian .....	24
3.2 Tempat, Waktu Dan Subjek Penelitian .....	24
3.3 Metode Dan Prosedur Penelitian .....	24
3.4 Kehadiran Peneliti .....	26
3.5 Data Dan Sumber Data .....	26
3.6 Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian .....	27
3.7 Teknik Analisis Data .....	28
3.8 Pemeriksaan Keabsahan Data .....	30
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian.....	32
4.2 Pembahasan.....	39
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Simpulan.....	52
5.2 Saran.....\	53
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1 Hasil Belajar Pretest.....	33
Tabel 4.2 hasil belajar Postrest.....	35
Tabel 4.3 Hasil Angket Siswa.....	36

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Kerangkah Pikir .....	23
Gambar 2.2 Triangulasi .....	30
Gambar 2.3 Diagram Batang Hasil Belajar Siswa.....	45
Gambar 2.4 Diamgram Pie Pernyataan Ke 1.....	47
Gambar 2.5 Diamgram Pie Pernyataan Ke 2.....	47
Gambar 2.6 Diamgram Pie Pernyataan Ke 3.....	47
Gambar 2.7 Diamgram Pie Pernyataan Ke 4 .....	48
Gambar 2.8 Diamgram Pie Pernyataan Ke 5.....	48
Gambar 2.9 Diamgram Pie Pernyataan Ke 6.....	49
Gambar 2.10 Diamgram Pie Pernyataan Ke 7.....	49
Gambar 2.11 Diamgram Pie Pernyataan Ke 8.....	50
Gambar 2.12 Diamgram Pie Pernyataan Ke 9.....	50
Gambar 2.13 Diamgram Pie Pernyataan Ke 10.....	51
Gambar 2.14 Diamgram Batang Respon Angket Siswa1.....	51

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lampiran Kartu Bimbingan
2. Lampiran Lembar Oservasi
3. Lembar Angket
4. Suarat Validasi Media
5. Surat Validasi Materi
6. Rpp
7. Soal
8. Surat Penelitian Selesai
9. Surat Keterangan Judul
10. Surat Penelitian
11. Kisi-Kisi Instrumen
12. Bukti Penyerahan Proposal Skripsi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan usaha dasar agar manusia dapat mengembangkan potensi diri melalui pembelajaran. Pendidikan pada dasarnya adalah sebuah usaha sadar untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi manusia dengan mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Salah satu lembaga pendidikan yang memfasilitasi untuk berjalannya kegiatan belajar mengajar ialah sekolah. Sekolah juga merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar serta menerima dan memberi pelajaran sesuai dengan tindakan, jurusan, minat dan sebagainya. Bisa dikatakan bahwa jenjang pendidikan yang cukup menarik untuk dilakukan penelitian yaitu pada pendidikan sekolah menengah pertama.

Mengingat sekolah menengah pertama merupakan langkah awal dari proses pendidikan yang mana peserta didik memasuki tahap awal peralihan dari dunia anak-anak menuju remaja, yang merupakan langkah awal peserta didik untuk menentukan bagaimana pendidikan mereka selanjutnya. Salah satu sekolah yang ingin diteliti adalah SMP Negeri 08 Seluma. Hal ini dikarenakan SMP ini merupakan satu-satunya SMP di kabupaten Seluma yang menerapkan mata pelajaran TIK, dengan kecanggihan teknologi pada saat ini siswa sangat memerlukan pelajaran TIK dalam kehidupan sehari-hari.

Rencananya penelitian ini akan di lakukan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 08 Seluma yang berlokasi di Desa Suka Merindu, Kecamatan Talo Kecil, Kabupaten Seluma. SMP 08 Seluma merupakan satu-satunya sekolah menengah pertama favorit di Kecamatan Talo Kecil, sekolah ini juga mempunyai fasilitas yang cukup lengkap terutama fasilitas laboratorium komputer, dan sekolah ini juga merupakan satu-satunya sekolah ditambahkan mata pelajaran TIK (teknologi informasi dan komunikasi) mengingat mata pelajaran TIK sudah tidak ada lagi di kurikulum 2013. Oleh karena itu peneliti tertarik ingin melakukan penelitian disekolah tersebut, selain itu juga proses pembelajaran siswa cenderung berpusat pada guru saat menyampaikan materi pembelajaran.

Proses pembelajaran kebanyakan siswa hanya mendengarkan materi dari guru, lalu mencatat materi yang ada di papan tulis sehingga siswa bosan dan jenuh dalam pembelajaran tersebut. Pada observasi awal di SMP Negeri 08 Seluma, pada pelajaran TIK guru SMP Negeri 08 Seluma, masih menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran tersebut, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa relatif rendah. Hal ini, dilihat dari 30 siswa hanya 7 siswa yang tuntas dalam mengerjakan tugas padahal materi pembelajaran sudah disampaikan ketika pembelajaran sebelumnya. Sedangkan 23 siswa tidak tuntas dalam pelajaran tersebut, disebabkan oleh berbagai faktor seperti tidak memahami materi pelajaran yang telah di berikan, siswa bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran yang di sampaikan. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang tepat agar

hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai KKM yang di harapkan. Berdasarkan hal tersebut, guru mata pelajaran TIK berinisiatif menggunakan media video pembelajaran dan diharapkan akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa terkhusus pada mata pelajaran TIK.

Video merupakan alat teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak. Sehingga di era kemajuan teknologi dan globalisasi saat ini, video dapat mencipatkan suasana belajar yang lebih menarik. Berikut ini merupakan beberapa pengertian video menurut para ahli. Istilah Video berasal dari bahasa Latin (saya lihat), video-video visum yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Dalam kamus Bahasa Indonesia, video adalah bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi, rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi.

Menurut Daryanto dalam Hadi (2017:98), video merupakan jenis media *audio visual*, yang artinya media pembelajaran yang dapat dilihat dengan menggunakan indera pengelihatan dan didengar dengan menggunakan indera pendengaran. Sebagai sebuah media pembelajaran, video efektif digunakan untuk proses pembelajaran secara masal, individu maupun kelompok.

Arsyad dalam Nurfatihah (2011:30), juga berpendapat bahwa Media video memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.

Beberapa penjelasan diatas mengenai definisi video, maka dapat disimpulkan bahwa video adalah sebuah hasil media yang menggabungkan dari audio dengan visual sehingga menghasilkan sebuah tayangan yang dapat menarik perhatian semua orang untuk melihat hal tersebut.

Berdasarkan uraian diatas penulis berinisiatif mengangkat judul proposal ini yakni "**Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK di SMP Negeri 08 Seluma**".

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran TIK menyebabkan siswa sulit memahami materi yang disampaikan.
2. Dari 30 siswa kelas VII SMP Negeri 08 Seluma hanya 7 siswa yang mendapatkan nilai mata pelajaran TIK yang tuntas.
3. Wawasan siswa terhadap pemahaman materi pembelajaran yang masih kurang
4. Ada kejenuhan saat siswa mengikuti pelajaran TIK
5. Masih banyak siswa yang merasa bosan saat pembelajaran berlangsung

## **1.3 Batasan Masalah**

Melihat luasnya objek masalah yang ada di lapangan maka pembahasan, dalam penelitian ini perlu dibatasi agar tetap fokus pada rumusan masalah.

1. Media yang digunakan dengan media video pembelajaran.
2. Pada mata pelajaran TIK materi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.
3. Hasil Belajar merupakan indikator yang diambil dibagian kognitif saja.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam proposal skripsi ini bagaimana pemanfaatan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa di kelas VII mata pelajaran TIK di SMP Negeri 08 Seluma?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang di inginkan dicapai dalam proposal skripsi ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di kelas VII SMP N 08 Seluma.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca untuk menjadi rujukan dan pengetahuan mengenai media pembelajaran *vedio* 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 di lingkungan pendidikan.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

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.

- a. Manfaat Penelitian untuk Universitas Dehasen, dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya khususnya di Program Studi Pendidikan Komputer Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **2.1 Deskripsi Koseptual**

#### **2.1.1 Media**

##### **a. Pengertian Media**

Surata (2020) media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting selama proses pembelajaran. Guru menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didiknya dengan baik.

Sedangkan Menurut Hadi (2017) Secara harfiah, media mempunyai makna perantara atau pengantar, Pada konteks pembelajaran, media merupakan segala bentuk perantara yang berperan menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Sebagai penghantar informasi, media merupakan hal penting dalam proses

pembelajaran. Pemilihan media hendaknya harus didasari oleh (1) Kebutuhansiswa, (2) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, (3) Kesesuaian dengan materi pembelajaran, dan (4) Kesesuaian dengan metode pembelajaran. Keempat poin tersebut harus menjadi dasar pemilihan sebuah media pembelajaran, karena media akan berperan optimal sebagai pengantar informasi jika media tersebut merupakan media yang disenangi siswa, sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan materi yang akan disampaikan, dan sesuai dengan metode yang ditentukan oleh guru pengajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat prantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau ide gagasan yang di kemukann sampai kepada penerima yang ditujuh.

#### b. Jenis- jenis Media Pembelajaran

Ada lima jenis media yang dapat digunakan dalm pembelajaran menurut Rusman (2013:143).

##### 1. Media visual

Media visual adalah media yang hanya dilihat dengan menggunakan indra pengelihatatan yang terdiri atas media yang dapat diperoyeksikan dan media yang tidak dapat di proyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gerak.

## 2. Media audio

Media yang mengandung pesan dalam bentuk auditik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contohnya program kaset suara dan program radio.

## 3. Media audio visual

Yaitu media yang merupakan kombinasi media audio dan visual atau biasa disebut media pandang dengar. Contoh program video / televisi pendidikan, video / televisi instruksional;

## 4. Kelompok media penyaji

Menurut Donald. T dkk dalam Rusman (2013: 143) dikelompokkan kedalam tujuh jenis yaitu: kelompok kesatu grafis , bahan cetak, dan gambar diam, kelompok kedua media proyeksi diam, kelompok audio, kelompok media audio, media gambar hidup atau film, media televisi, multimedia;

## 5. Media objek dan media interatif berbasis komputer

Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian melayinkan ciri fisiknya sendiri, seperti ukuranya, beratnya susunanya warnanya dan sebagainya.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Teni Nurrita, 2018) . Fungsi Media Pembelajaran 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 di sampaikan tersebut. Menurut Wina Sanjaya, ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi komunikatif Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.
- 2) Fungsi motivasi Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.
- 3) Fungsi kebermaknaan Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

- 4) Fungsi penyamaan persepsi Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.
- 5) Fungsi individualitas Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

d. Manfaat dan fungsi media

Menurut Kemp dan Dayton dalam (Anitah<sup>3</sup>, 2014) mengemukakan manfaat penggunaan media dalam pembelajaran adalah:

- 1) Penyampaian materi dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisiensi waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- 8) Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

## 2.1.2 Video

### a. Pengertian video

Menurut Mara Armen (2011) 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 menjangkau audiens yang luas dan menarik untuk ditayangkan.

Sedangkan menurut Daryanto dalam (Hadi, 2017) Video merupakan jenis media *audio visual*, yang artinya media pembelajaran yang dapat dilihat dengan menggunakan indera pengelihatan dan didengar dengan menggunakan indera pendengaran. Sebagai sebuah media pembelajaran, video efektif digunakan untuk proses pembelajaran secara masal, individu maupun kelompok.

Arsyad dalam Nurfatihah (2011:30) juga berpendapat bahwa Media video memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris). Fungsi atensi yaitu media video dapat menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi audiens pada materi video. Fungsi afektif yaitu media video mampu menggugah emosi dan sikap audiens. Fungsi kognitif dapat

mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang. Sedangkan fungsi kompensatoris adalah memberikan konteks kepada audiens yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi yang telah diperoleh. Dengan demikian media video dapat membantu audiens yaitu petani yang lemah dan lambat menangkap suatu pesan menjadi mudah dalam menerima dan memahami inovasi yang disampaikan, hal ini disebabkan karena video mampu mengkombinasikan antara visual (gambar) dengan audio (suara).

Dari beberapa penjelasan diatas mengenai definisi video, maka dapat disimpulkan bahwa video adalah sebuah hasil media yang menggabungkan dari audio dengan visual sehingga menghasilkan sebuah tayangan yang dapat menarik perhatian semua orang untuk melihat hal tersebut.

b. Karakteristik dan jenis-jenis media video audio visual

Karakteristik media audio-visual adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar. Alat-alat audio visual merupakan alat-alat “audible” artinya dapat didengar dan alat-alat yang “visible” artinya dapat dilihat Amir Hamzah Suleiman, (11 : 1985).Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi dua jenis media yaitu media audio dan visual.

Dilihat dari segi keadaannya, media audio visual dibagi menjadi dua yaitu audio-visual murni dan audio-visual tidak murni

1) Audio visual murni

Audio visual murni atau sering disebut dengan audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur dan gambar yang bergerak, unsur suara maupun unsur gambar tersebut berasal dari suatu sumber.

a) Film bersuara

Film bersuara ada berbagai macam jenis, ada yang digunakan untuk hiburan seperti film komersial yang diputar di bioskop-bioskop akan tetapi, film bersuara yang dimaksud dalam pembahasan ini ialah film sebagai alat pembelajaran film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membuat proses belajar mengajar film yang baik adalah film yang dapat memenuhi kebutuhan siswa sehubungan dengan apa yang dipelajari Oemar Hamalik mengemukakan prinsip pokok yang berpegang kepada 4-R yaitu :” The right film in the right place at the right time used in the right way” M Basyirun Usman dan Asnawir. ( 2002)

b) Video

Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam

masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta maupun fiktif bisa bersifat informatif, edukatif maupun instuksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video. Tapi tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film. Media video merupakan salah satu jenis media audi visual , selain flim yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran.

#### c) Televisi

Selain film dan video, televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual dengan disertai unsur gerak.

#### 2) Audio visual tidak murni

Audio visual tidak murni yaitu media yang usnur suara dan gambarnya besar dari sumber yang berbeda.

Audio visual tidak murni ini sering disebut juga dengan audio visual diam *plus* suara yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti: Soubd slide ( flim bingkai suara) Slide atau filmstip yang ditambah dengan suara bukan alat audio visual yang lengkap, karena suara dan rupa berada terpisah, oleh sebab itu slide atau filmstrip termasuk audio visual saja atau media visual plus suara. Gabungan slide ( film bingkai) dengan tape audio adalah jenis system multimedia yang paling mudah diproduksi.

### c. Kelebihan dan Kekurangan Video

Video mempunyai kelebihan maupun kekurangan, diantaranya adalah a) kelebihan video (video dapat dipakai dalam jangka waktu yang panjang dan kapan pun jika materi yang terdapat dalam video ini masih relevan dengan materi yang ada; video merupakan media pembelajaran yang menyenangkan; video mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan membantu guru dalam proses pembelajaran; video pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas dan mudah diakses); b) kekurangan video (Memerlukan waktu yang panjang dalam proses pembuatannya; Video hanya dapat dipergunakan dengan bantuan komputer dan memerlukan bantuan proyektor dan speaker saat digunakan pada proses pembelajaran; dalam pembuatan video memerlukan biaya yang cukup besar) (Johari, 2014).

Adapun kelebihan dan kekurangan video antara lain adalah Kelebihan video (Menjelaskan suatu keadaan nyata dari suatu proses, fenomena atau kejadian; sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks gambar; cocok untuk mengerjakan materi dalam ranah perilaku atau psikomotorik; kombinasi audio video lebih efektif dan cepat dalam menyampaikan pesan dibanding media teks; menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural); b) Kekurangan video (Video tidak detail dalam penjelasan materi dikarenakan peserta didik harus mampu mengingat dari setiap scene ke scene;

belajar dengan video dianggap lebih mudah dibandingkan dengan teks sehingga peserta didik kurang untuk lebih aktif dan berinteraksi dengan materi) (Munir, 2014).

Berdasarkan pendapat ahli maka dapat disimpulkan kelebihan dan kekurangan video suatu keadaan nyata dari proses, fenomena atau kejadian; video merupakan media pembelajaran yang menyenangkan; menunjukkan suatu langkah prosedural; video pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas dan mudah diakses); b) Kekurangan video (Peserta didik harus mampu mengingat dari setiap scene per scene; memerlukan waktu yang panjang dalam pembuatan video; dalam pembuatan video diperlukan biaya yang cukup besar).

### **2.1.3 Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Anita (2004) Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan ini mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotor.

Pura dalam Jumiati (2022). Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar hendaknya dirancang dengan tampilan yang menarik dan dibantu oleh teknologi informasi. Sehingga nilai yang dihasilkan tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan saja

siswa, tetapi juga dapat membentuk sikap bahagia bagi semua siswa.

Menurut Agus Suprijino (2011), hasil belajar merupakan pola-pola perubahan pemikiran, nilai-nilai pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Sedangkan menurut Bloom dalam Suprijino (2001:6-7) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, efektif dan psikomotorik. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan ingatan), comprehension (pemahaman, penjelasan, meringkas, contoh), application (penerapkan), analysis (menguraikan, menentukan, membentuk bangunan baru) dan evaluation (menilai). Domain efektif adalah receiving (sikap menerima) responding (memberikan respon), valuing (menilai), organizing (organisasi), characterization (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi initiatory, pre-routine, dan routinized psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual. Menurut Lindgren hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hanadi dalam Rusman, (2014:130) faktor-faktor yang berpengaruh pada hasil belajar ialah:

1). Faktor Internal.

- a) Faktor fisiologis, umumnya seperti kondisi kesehatan. Hal ini bisa mempengaruhi siswa pada pembelajaran.

b). Faktor psikologis, pada dasarnya seluruh siswa mempunyai mental berbeda-beda, hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor ini mencakup intelegensi (IQ), bakat, minat, perhatian, motif, motivasi, kognitif, serta daya nalar.

## 2). Faktor Eksternal

a). Faktor lingkungan, akan berdampak pada hasil belajar, termasuk fisik dan sosial. Lingkungan alam seperti suhu, kelembaban.

b). Faktor instrumental, keberadaan dan penggunaannya didesain sesuai hasil belajar yang diinginkan. diharapkan bisa berguna seperti sarana agar tujuan belajar yang sudah direncanakan tercapai. Faktor ini meliputi kurikulum, sarana, dan guru.

### **2.1.4 Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)**

Menurut kementerian negara dan riset teknologi RI dalam Budiana, Sjafirah, dan Bakti Teknologi informasi dan komunikasi sebagai bagian dan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi.

Sedangkan Menurut Wawan Wardiana dalam Kukuh Andri

Aka (2012) Teknologi informasi dan komunikasi juga dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu.

Yusufhadi dalam Kukuh (2012) juga berpendapat bahwa Teknologi informasi dan komunikasi merupakan sarana prasarana (*hardware, s, useware*), sistem dan metode untuk perolehan, pengiriman, penerimaan, pengolahan, penafsiran, penyimpanan, pengorganisasian, dan penggunaan data yang bermakna.

Dari beberapa penjelasan diatas tentang pengertian teknologi informasi dan komunikasi, maka dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi adalah sebuah alat atau sarana yang dapat membantu suatu pekerjaan dan kegiatan lebih akurat, dan tepat waktu.

### 2.2.5 Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Alim Heriyanto (2020) “ Pemanfaatan Media Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di SMP NEGERI 14 BENGKULU TENGAH” Jurusan Pendidikan Komputer Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu.

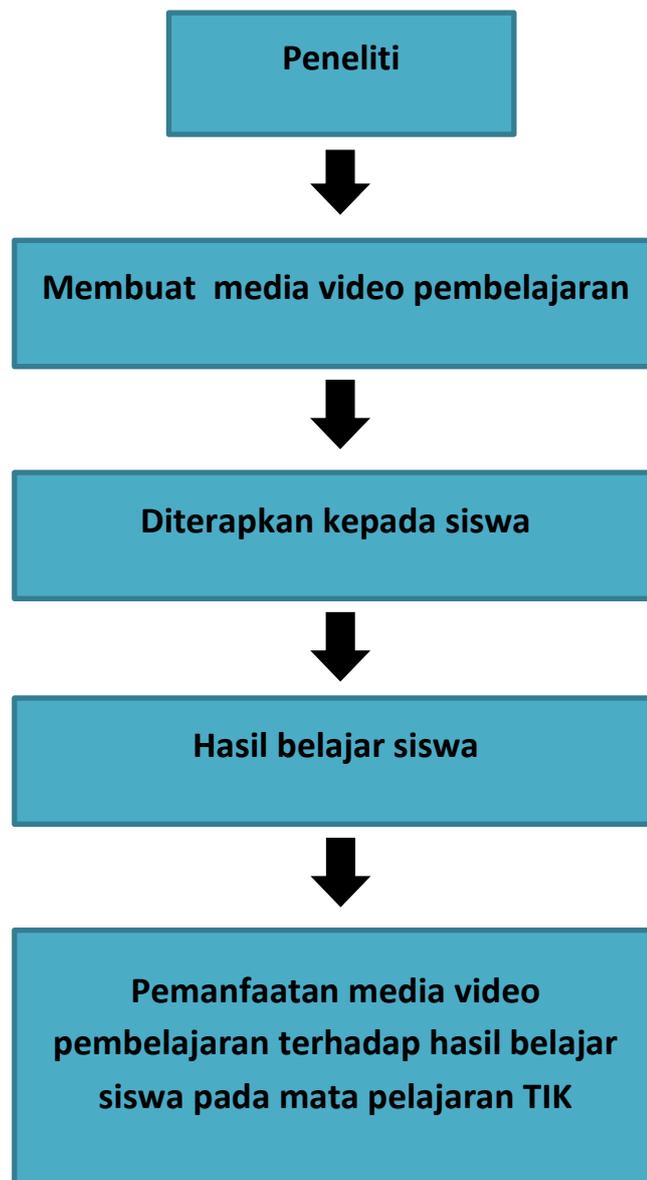
Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media berbais video terhadap hasil belajar sisiwa di SMP Negeri 14 Bengkulu Tengah maka dapat disimpulkan adanya peningkatan hasil belajar yang dapat dilihat dari jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh hasil tes pada tahap satu dengan jumlah 1580 dan memperoleh rata-rata ketuntasan 83,15. Memperoleh penigkatan nilai keseluruhan yang diperoleh dari tes pada tahap dua ini adalah 1780 dan memperoleh rata-rata ketunutasan 93,68.

2. Sokhibul Ansor (2015) “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geografi Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Hasil praktiknya adalah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap aktivitas belajar siswa. Siswa yang aktif pada kelas eksperimen lebih banyak dari pada kelas kontrol.

Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar geografi siswa. Hasil belajar siswa yang menggunakan media berbasis video (kelas eksperimen) lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media berbasis video (kelas kontrol)

### 2.1.6 Kerangka Pikir

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



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Deskripsi Lokasi Penelitian**

Lokasi Penelitian Dilakukan Di SMP Negeri 08 Di Desa Suka Merindu Kecamatan Talo Kecil Kabupaten Seluma.

#### **3.2 Tempat, waktu dan subjek penelitian**

##### 3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 08 Di Desa Suka Merindu Kecamatan Talo Kecil Kabupaten Seluma

##### 3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan semester genap

##### 3.2.3 Subjek Penelitian

Subjek yang di ambil di kelas VII SMP negeri 08 Seluma

#### **3.3 Metode dan prosedur Penelitian**

##### 3.3.1 Metode

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini jenis Kualitatif fenomenologi. Peneliti secara langsung meneliti tentang pemanfaatan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 08 Seluma dengan melakukan observasi, angket pretes dan postes dokumentasi untuk mendapatkan data sebenarnya.

### 3.3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilakukan untuk mengetahui langkah-langkah terstruktur yang dilakukan oleh peneliti dari awal hingga akhir tercapainya tujuan penelitian yang valid dan mempermudah proses penelitian. Pada prosedur ini penelitian yang penulis lakukan ini terdapat tiga tahap, yaitu tahap persiapan atau pra penelitian, tahap pelaksanaan dan tahap akhir. Adapun langkah-langkah dari tahap penelitian ini sebagai berikut.

#### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan penelitian yaitu:

- 1) Peneliti melakukan observasi awal untuk melihat terlebih dahulu ke sekolah yang sebelumnya telah ditetapkan sebagai tempat penelitian.
- 2) Selanjutnya peneliti akan menentukan sampel penelitian yang akan diteliti.

#### b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu mengumpulkan data dan dokumentasi untuk mendapatkan informasi yang valid.

#### c. Tahap Akhir

Setelah tahap persiapan dan pelaksanaan, tahap selanjutnya yang akan dilakukan yaitu tahap akhir dimana peneliti akan menganalisis dan menyusun data informasi yang telah didapatkan secara teratur.

### 3.4 Kehadiran Penelitian

Melakukan penelitian *fenomenologi* pada hakikatnya adalah untuk memahami dan mendeskripsikan pengalaman-pengalaman subjektif manusia dan interpretasi-interpretasi. Di samping itu, peneliti merupakan instrumen utama. Oleh sebab itu kehadiran dan

keterlibatan peneliti pada latar penelitian saat diperlukan karena pengumpulan data harus dilakukan dalam situasi sesungguhnya.

Kehadiran peneliti sebatas sebagai pengamat penuh yang mengobservasi sebagai kegiatan yang dilakukan subjek penelitian. Berkaitan dengan hal ini tentu saja kehadiran peneliti ini akan diketahui oleh subjek.

### **3.5 Data Dan Sumber Data**

#### **3.5.1 Data**

Data dalam penelitian ini berisi informasi dan fakta yang di peroleh dari hasil pengamatan aktivitas siswa saat melakukan pembelajaran di kelas pada mata pelajaran TIK dan penilaian dilapangan yang bisa di analisis, data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data yang sesuai dengan hasil penelitian.

#### **3.5.2 Sumber Data**

Sumber data ini sangat diperlukan oleh peneliti untuk melakukan penelitian, data yang diperlukan dalam penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi (2) yaitu sebagai berikut:

##### **a. Sumber data primer**

Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh secara langsung melalui penelitian guru pengajar yang mangajar di SMP Negeri 08 seluma pada mata pelajaran TIK, data yang di dapat adalah sesuai dengan peneliti lakukan dari sumber data asli (tidak melalui media perantara). Dalam penelitian ini sumber data primer yang diperoleh dan dikumpukan langsung dari informasi yang didapat di SMP Negeri 08 Seluma pada mata pelajaran TIK.

##### **b. Sumber data Sekunder**

Sumber data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara. Adapun data sekunder untuk penelitian ini diambil dari buku penunjang dan data hasil observasi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Data yang berkaitan untuk memenuhi kelengkapan laporan seperti data sejarah, data semua guru, dan data staf yang bekerja di sekolah tersebut.

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen penelitian**

#### **3.6.1 Observasi**

Observasi adalah mengadakan pengamatan secara langsung, observasi dapat dilakukan secara langsung dengan tes, kuisioner, dan beraneka ragam gambar, dan rekaman suara. Khairinal (2016) Arikunto (2013) juga berpendapat bahwa observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur terstandar. Pada penelitian ini, penulis menghimpun keterangan atau pengambilan data yang dilakukan secara pengamatan dan pencatatan hasil sesuai dengan *fenomenologi* atau kejadian yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Peneliti melakukan observasi secara langsung kepada guru yang mengampu mata pelajaran TIK di kelas VII A Negeri 08 selama.

Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi.

#### **3.6.2 Angket**

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab secara tertulis oleh responden yang

digunakan untuk memperoleh informasi tentang pemanfaatan media video pembelajaran.

Instrumen yang digunakan berdasarkan pedoman indikator.

### **3.6.3 Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan metode yang dilakukan peneliti untuk mencari data mengenai hal – hal yang berupa catatan, agenda, buku dan lain sebagainya. Untuk sebuah penelitian, metode dokumentasi ini digunakan sebagai sumber data pendukung atau penguat.

## **3.6 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data adalah upaya yang dilakukan untuk mengorganisasikan data, memilah menjadi satuan yang dapat dikelola, mencari dan menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Pada tahapan ini data dikerjakan dan dimanfaatkan sedemikian rupa sampai berhasil menyimpulkan kebenaran yang dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan dan persoalan yang diajukan dalam penelitian.

Adapun teknik analisis data yang dilakukan peneliti yaitu sebagai berikut :

#### **1. Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yaitu proses memasuki lingkungan peneliti dan melakukan pengumpulan data

#### **2. Reduksi Data**

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hala yang penting, dicari dan polanya. Dengan demikian

data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

### 3. Penyajian Data

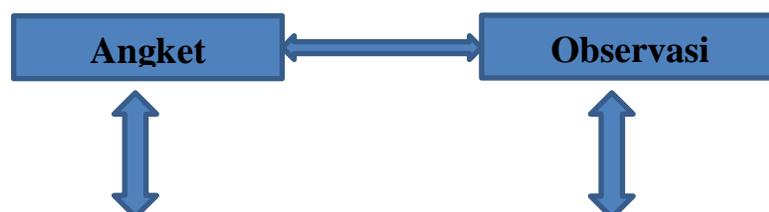
Dalam penelitian ini peneliti akan menyajikan data berupa uraian yang lengkap dan terperinci. Ini dilakukan agar data yang diperoleh dapat dikuasai dan dipilih sehingga dapat dibuat dalam kertas dan bagan.

### 4. Menarik Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran lainnya. Dalam melakukan pengecekan data sebagai pemanding yang berasal dari hasil Hasil penelitian diperoleh melalui observasi, Hasil Pretest dan Hasil Posttest, hasil angket, serta dokumentasi.

## 3.7 Pemeriksaan Keabsahan Data

Data yang telah berhasil dikumpulkan dan dicatat dalam kegiatan Penelitian, peneliti harus memilih dan menentukan cara yang tepat untuk mengembangkan data yang diperoleh. Agar data penelitian kualitatif ini dapat dipertanggung jawabkan sebagai penelitian ilmiah, dan perlu dilakukan uji keabsahan data. Uji keabsahan data yang dilakukan ini adalah teknik Triangulasi.



## Studi Dokumen

Gambar 3.1 Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data, ini diperlukan untuk pengecekan atau pembanding suatu data dalam penelitian kualitatif. Teknik triangulasi dimanfaatkan sebagai pengecekan keabsahan data yang ditemukan peneliti dari hasil penelitian diperoleh melalui observasi, Hasil Pretest dan Hasil Posttest, hasil angket, serta dokumentasi, dengan informasi lainnya dan kemudian peneliti menginformasikan dengan studi dokumentasi yang berhubungan dengan penelitian serta hasil pengamatan di lapangan sehingga kemurnian keabsahan data terjamin. Triangulasi pada penelitian ini, peneliti gunakan sebagai pemeriksaan melalui sumber lainya. Dalam melakukan pengecekan data sebagai pembanding yang berasal dari hasil penelitian diperoleh melalui observasi, Hasil Pretest dan Hasil Posttest, hasil angket, serta dokumentasi