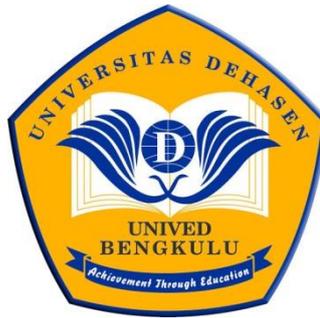


**DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS VIDEO TUTORIAL TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
INFORMATIKA DI KELAS X DKV 2 SMK NEGERI 1
BENGKULU SELATAN**



SKRIPSI

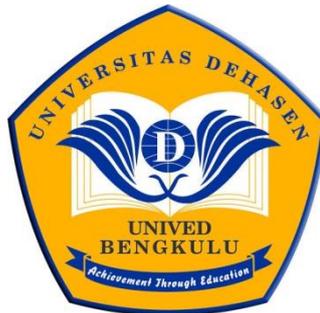
OLEH

HEMI SEPTI
NPM. 20210031

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

2024

**DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS VIDEO TUTORIAL TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
INFORMATIKA DI KELAS X DKV 2 SMK NEGERI 1
BENGKULU SELATAN**



SKRIPSI

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

OLEH

HEMI SEPTI
NPM. 20210031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DEHA SEN BENGKULU**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

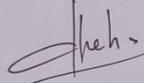
DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS VIDEO TUTORIAL TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
INFORMATIKA DIKELAS X DKV 2 SMK NEGERI 1
BENGKULU SELATAN

SKRIPSI

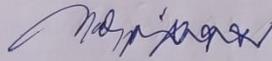
OLEH:
HEMI SEPTI
NPM. 20210031

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I


Diah Selviani, M.Pd. Mat
NIDN. 0212019001

Pembimbing II


Dr. Mesterjon, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0210128102

Bengkulu, 10 Juni 2024

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Komputer
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Dehasen Bengkulu


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

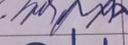
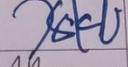
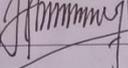

LEMBAR PENGESAHAN
DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS VIDEO TUTORIAL TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
INFORMATIKA DI KELAS X DKV 2 SMK NEGERI 1
BENGGKULU SELATAN

SKRIPSI

OLEH:
HEMI SEPTI
NPM. 20210031

*Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Pada Tanggal 10 Juni 2024 dan
Dinyatakan LULUS*

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

No	Nama dan Kedudukan	NIDN	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Diah Selviani, M.Pd. Mat Ketua	0212019001		2 Juli 2024
2.	Dr. Mesterjon, S.Kom., M.Kom Sekretaris	0210128102		02 Juli 2024
3.	Dr. Jumiati Siska, M.TPd Penguji I	0216128801		02 Juli 2024
4.	Hermawansa, M.TPd Penguji II	0208098602		02 Juli 2024

Bengkulu, 03 Juli 2024

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bahasen Bengkulu



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hemi Septi
NPM : 20210031
Program Studi : Pendidikan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benara-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 lainnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Hemi Septi

NPM. 20210031

MOTTO

“Kita punya kendala, tapi الله punya kendali”

“Yakinlah jika الله sudah ikut andil, maka tidak ada sesuatu yang mustahil”

(Ustadz. Hilman Fauzi)

“Tenanglah, apa yang الله rencanakan tidak bisa dihentikan manusia. Tidak mungkin الله bawa sejauh ini, jika bukan untuk menemukan titik utamanya”

(@catatanhijrah.id)

Segalanya menjadi mudah dengan mudah-mudahan

(Joko Pinurbo)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan khusus kepada :

- Diri sendiri, terima kasih telah bertahan hebat sejauh ini sebagai *Main Mastermind* di setiap prosesnya.
- Keluarga tercintaku yang menjadi alasan utamaku untuk menggapai Sarjana:
 - Pahlawan hidupku yaitu orang tuaku Bapak **Wawan Asmadi** dan Ibu **Sarini** yang selalu berdo'a, berjuang dan bekerja keras dengan ketulusan untuk anak-anaknya. Yang selalu menekankan prinsip anak-anaknya harus lebih baik daripada mereka.
 - Adek ku **Tesa Ayuni**, semangat kuliahnya.semoga kita selalu bisa memberikan kebahagiaan kepada kedua orang tua kita.
 - Nenek dan Datuk (**Herman dan Isai**) yang selalu memberikan perhatian dan bekal ketika aku dari dusun mau kembali ke kosan selama kuliah.
 - Adek sepupu kecilku (**Almaheza Shaqeelano**) yang selalu menjadi penghibur dan penghilang penat, semoga menjadi anak pintar ya bang.
 - Seluruh keluargaku di Pino Raya, Kinal, Jambi, dan Surabaya.
- Teman-teman seperjuangan angkatan 2020 dan terkhusus **WAG Pemburu Sarjana 2024 (Tari Fransiska, Lorna Fitri Sani, Lawrent Fortuna Lova ,Rahmadona, Esi Agustina, dan Monica)** yang selalu ada disaat kehilangan semangat dan arah ketika menyusun skripsi.
- Almamater kebanggaanku, semoga jaya selalu Unived Bengkulu.

Terima kasih Ya Allah atas anugerah terindah dan kebaikanmu dalam setiap prosesku .

ABSTRAK

DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI KELAS X DKV 2 SMK NEGERI 1 BENGKULU SELATAN

Oleh :

Hemi Septi ^{1,a)}
Diah Selviani ¹⁾
Mesterjon ¹⁾

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran informatika di kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan dengan jumlah sampel 32 orang siswa yang terdiri dari 24 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu Observasi, Angket, dan Dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat dilihat dari pembahasan melalui metode analisis perolehan nilai angket penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial terhadap minat belajar siswa yang menyatakan siswa Sangat Setuju 150, Setuju 151, Kurang Setuju 19, Tidak Setuju 0 dengan rata-rata siswa memilih Sangat Setuju 46%, Setuju 47%, Kurang Setuju 7%, dan Tidak Setuju 0%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran informatika di kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan pada materi teknologi informasi dan komunikasi layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Video Tutorial, Minat Belajar Siswa

ABSTRACT

THE IMPACT OF USING VIDEO TUTORIAL-BASED LEARNING MEDIA ON STUDENTS' LEARNING INTEREST IN INFORMATICS SUBJECT IN CLASS X DKV 2 SMK NEGERI 1 OF SOUTH BENGKULU

By:

***Hemi Septi¹⁾
Diah Selviani²⁾
Mesterjon³⁾***

This study aims to determine the impact of using video tutorial-based learning media on students' learning interest in Informatics Subject in class X DKV 2 SMK Negeri 1 of South Bengkulu. The method used in this research is descriptive qualitative. This study used the subject of class X DKV 2 students of SMK Negeri 1 of South Bengkulu with a total sample of 32 students consisting of 24 male students and 8 female students. The techniques used to collect data are observation, questionnaire, and documentation. Based on the results of the research conducted, it can be seen from the discussion through the method of analyzing the acquisition of questionnaire scores for the use of video tutorial-based learning media on students' learning interest which states students Strongly Agree 150, Agree 151, Disagree 19, Disagree 0 with an average of students choosing Strongly Agree 46%, Agree 47%, Disagree 7%, and Disagree 0%. It can be concluded that the use of video tutorial-based learning media on student learning interest in informatics subjects in class X DKV 2 SMK Negeri 1 of South Bengkulu on information and communication technology material is feasible to use to increase students' learning interest.

Keywords: Learning Media, Video Tutorial, Students' Learning Interest.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT. Karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, Penulis mampu menyelesaikan proposal skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Komputer FKIP Universitas Dehasen Bengkulu dengan judul: Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di Kelas X SMKN 1 Bengkulu Selatan. Penulis menyadari dalam penyusunan proposal skripsi ini masih terdapat kekurangan di dalamnya. Karena itu, segala saran, kritik yang sifatnya konstruktif sangat penulis harapkan.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan proposal 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 rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Husaini, SE., M.Si., AK., CA., CRP selaku Rektor Universitas Dehasen Bengkulu.
2. Ibu Dra. Asnawati, S.Kom., M.Kom, selaku Dekan FKIP Universitas Dehasen Bengkulu.
3. Bapak Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Komputer Universitas Dehasen Bengkulu.
4. Ibu Diah Selviani, M.Pd.Mat selaku pembimbing 1 pada penulisan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Mesterjon, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing 2 pada penulisan skripsi ini.

6. Ibu Dr. Jumiati Siska, M.TPd. selaku penguji I pada sidang skripsi ini.
7. Bapak Hermawansa, M.TPd. selaku penguji II pada sidang skripsi ini.
8. SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan yang telah membantu dan memberikan izin, masukan materi dan kebutuhan data selama penelitian.
9. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Komputer dan staf administrasi FKIP Universitas Dehasen Bengkulu yang telah memberikan ilmu dan informasi serta sumbangan dalam pengayaan teori dalam penulisan proposal skripsi ini serta memberikan pelayanan kepada mahasiswa.
10. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Komputer FKIP Universitas Dehasen Bengkulu angkatan 2020 yang telah membantu, baik berupa motivasi maupun do'a selama proses hingga selesai penyusunan proposal skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan proposal skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Atas segalanya semoga semua amalnya bernilai ibadah di sisi Allah SWT. dan semoga karya ini bermanfaat bagi para pembaca. Aamiin.

Bengkulu, Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Teoritis.....	5
2. Manfaat Praktis	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Deskripsi Konseptual	7
B. Informatika.....	20
C. Hasil Penelitian Yang Relevan	23
D. Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29

A. Deskripsi Lokasi Penelitian	29
B. Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian.....	29
1. Subjek Penelitian	29
2. Tempat Penelitian.....	29
3. Waktu Penelitian	30
C. Metode dan Prosedur Penelitian	30
1. Metode Penelitian.....	30
2. Prosedur Penelitian.....	31
D. Kehadiran Peneliti.....	31
E. Data dan Sumber Data	32
F. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	32
G. Teknik Analisis Data.....	36
H. Pemeriksaan Keabsahan Data	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan.....	47
BAB V PENUTUP.....	53
A. Simpulan	53
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	56
LAMPIRAN.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Lembar Angket	35
Tabel 4.1	Hasil Observasi Guru	41
Tabel 4.2	Pernyataan Responden	45
Tabel 4.3	Hasil Angket Siswa	47
Tabel 4.4	Persentase Rata-Rata	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir	28
------------	-------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Alur Tujuan Pembelajaran
- Lampiran 2. Modul Ajar
- Lampiran 3. Kartu Bimbingan
- Lampiran 4. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 5. Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 6. Lembar Ahli Media
- Lampiran 7. Lembar Ahli Materi
- Lampiran 8. Lembar Angket Siswa
- Lampiran 9. Daftar Hadir Siswa
- Lampiran 10. Lembar Tugas Siswa
- Lampiran 11. Foto Pelaksanaan Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan pesatnya perkembangan dan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) secara global yang dapat di manfaatkan dalam berbagai bidang dan aspek kehidupan yang terus bergulir di setiap waktu. Pada dasarnya *TIK* dikenal mencakup dua aspek yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi yang berjalan selaras sesuai dengan fungsinya masing-masing. Sehingga di zaman modern ini membuat keharusan manusia untuk mengenal dan mempelajarinya agar mampu mengimbangi perkembangan dan kemajuan *TIK*.

Di Indonesia, lingkup yang sangat penting dalam perkembangan *TIK* sendiri yaitu lingkup pendidikan, salah satu dari lingkup pendidikan. Pendidikan merupakan hal yang memegang peranan penting dalam perjalanan setiap individu dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari kita sering jumpai adanya pemanfaatan dari perkembangan Teknologi dalam dunia pendidikan, hal ini kerap kali dilakukan oleh pihak fasilitator umumnya guru untuk menjadikan alat teknologi menjadi suatu kesatuan yang bernilai lebih dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Pada khususnya, dalam penggunaan perkembangan *TIK* ini tidak hanya berdampak positif, melainkan juga akan dapat mendatangkan dampak negatif karena terjadinya perubahan tingkah laku, aturan, norma, dan etika kehidupan.

Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pelajar dan guru sebagai fasilitator. Adanya kemajuan *TIK*, guru diharuskan mengikuti kemajuan tersebut. Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif sesuai dengan kemajuan zaman itu sendiri. Media pembelajaran merupakan hal yang tidak dapat terpisahkan didalam pelaksanaan pembelajaran, kegiatan yang melibatkan individu atau kelompok yang memanfaatkan alat dan bahan sebagai mediator dalam hal memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif lainnya dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran yang kuno sudah seharusnya diperbaharui dan digantikan oleh pendekatan-pendekatan yang lebih efektif untuk menarik minat belajar siswa. Sehingga dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif tersebut dapat menarik minat belajar siswa, agar dalam pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung dapat menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Video sebagai media pembelajaran sudah cukup sering digunakan dalam pembelajaran. Video Tutorial adalah salah satu bentuk video yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Utomo dan Ratnawati (2018) menjelaskan bahwa video tutorial berisi rangkaian gambar hidup yang berisi informasi pakar kepada sekelompok orang sehingga orang yang melihatnya dapat bertambah pengetahuannya. Video tutorial sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan.

Informatika merupakan mata pelajaran dasar yang diajarkan oleh SMK pada kurikulum merdeka. Informatika merupakan pengganti dari mata pelajaran Simulasi Digital pada kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013. Informatika adalah mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa kelas X SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan untuk semua jurusan. Untuk mempelajari mata pelajaran Informatika dibutuhkan pemahaman konsep yang kuat agar siswa tidak kesulitan didalam proses belajar yang berkelanjutan.

Berdasarkan gambaran awal dilapangan, selama ini sering ditemui dalam kelas ketika kegiatan pembelajaran berlangsung siswa cenderung memberikan perhatian, respon, dan tanggapan yang rendah yang sangat berperan penting dalam meningkatkan minat belajar. Rendahnya minat belajar siswa di kelas X DKV SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan bukan tanpa adanya alasan, hal ini dapat disebabkan oleh faktor internal maupun eksternal, seperti halnya guru masih terlalu dominan menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan siswa jenuh akan belajar, kurangnya motivasi belajar, sulit memahami materi belajar, dan pada akhirnya membuat minat belajar siswa itu sendiri akan sangat kurang. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dengan minat belajar yang tinggi akan dapat memenuhi cita-citanya, sedangkan siswa dengan minat belajar yang rendah tidak akan mampu melakukannya (Fauziah et al., 2017; Komariyah, Afifah, & Resbiantoro, 2018).

Adanya kenyataan yang ditemukan tersebut maka diperlukan solusi untuk mempermudah meningkatkan minat belajar siswa sehingga dapat

mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, yaitu dengan cara penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial. Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial diharapkan dapat memberikan dampak yang positif terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di Kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan saat ini kurang efektif untuk mempermudah guru mata pelajaran menyampaikan materi pembelajaran.
2. Minat belajar siswa di kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan masih kurang atau cenderung rendah.
3. Metode belajar yang digunakan masih menggunakan metode ceramah.
4. Alokasi waktu yang terbatas masih membuat guru kurang leluasa dalam menyampaikan materi pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang di sebutkan, untuk lebih memfokuskan permasalahan yang akan diteliti, maka di berikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis video tutorial.
2. Minat belajar siswa.
3. Mata pelajaran informatika pada materi aplikasi pengolah angka.
4. Kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah diatas maka rumusan masalah tersebut adalah Bagaimana Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di Kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penulisan ini adalah untuk mengetahui Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di Kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi menjadi 2 yaitu manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi lebih dalam perkembangan *TIK* dalam aspek pendidikan.

- b. Memberikan referensi penggunaan media pembelajaran bderbasis video tutorial.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat yang dapat diperoleh secara praktis dari penelitian yang dilakukan peneliti adalah :

- a. Bagi penulis

Untuk menambah pengetahuan tentang dampak penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial di Kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang berdampak positif akan minat belajar siswa.

- c. Bagi Siswa

Diperkirakan penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial dapat meningkatkan minat belajar siswa.

- d. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai acuan dalam penelitian yang dilakukan mahasiswa selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Konseptual

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk merancang dan merangsang pola pikir serta menunjang keberhasilan belajar agar dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran.

a. Definisi Media Pembelajaran

Secara etimologi, "*media*" merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*", yang berasal dari Bahasa Latin yaitu "*medius*" yang berarti tengah. Media merupakan segala bentuk perantara yang dipergunakan untuk berkomunikasi. Menurut (Fatria, 2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Secara umum pembelajaran dapat diartikan sebagai proses interaksi antara peserta didik atau siswa dengan pendidik atau guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi (Arsyad, 2017:73). Menurut Umar, media

pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah (dalam Joko Koswanto dan Ferri Radiansah : 2018).

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi dari sumber kepada penerima yang berbentuk teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran sehingga dapat memberikan dampak yang baik terhadap terjadinya proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Adanya media pembelajaran diharapkan dapat memberikan dinamika tersendiri di dalam proses pembelajaran. Tujuan dari media pembelajaran adalah meningkatkan efektivitas pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas lebih interaktif dan memberikan peserta didik kemampuan yang lebih baik.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti berpendapat bahwa tujuan media pembelajaran media youtube adalah memberikan peserta didik kemampuan yang lebih baik untuk menerima materi yang di sampaikan oleh guru sehingga pembelajaran di kelas lebih interaktif dan bias meningkatkan hasil belajar.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi antara sumber dan penerima yang berbentuk teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun jenis-jenis media pembelajaran dapat terbagi menjadi:

1. Media Grafis

Media ini juga disebut sebagai media dua dimensi (2D), yang hanya memiliki 2 dimensi yaitu ukuran panjang dan lebar saja. Seperti gambar, bagan, grafik, poster, peta, dasar dan sebagainya.

2. Media Tiga Dimensi (3D)

Media 3D merupakan media yang memiliki 3 dimensi yaitu ukuran panjang, lebar, dan tebal/tinggi. Contohnya benda sebenarnya, model, patung, boneka, dan sebagainya.

3. Media Proyeksi

Media proyeksi merupakan media yang ditampilkan melalui layar proyektor. Contohnya film, slide, filmstrip, OHP, dan sebagainya.

4. Lingkungan

Lingkungan yang ada juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang solutif.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memberikan manfaat yaitu :

1. Meningkatkan Pemahaman

Media pembelajaran dapat membantu menyampaikan informasi secara lebih jelas dan visual sehingga memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

2. Meningkatkan Keterlibatan

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan peran siswa dalam proses pembelajaran sehingga membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk belajar.

3. Menggambarkan Konten Dengan Lebih Nyata

Media pembelajaran dapat membantu menggambarkan konsep atau fenomena dengan cara yang lebih nyata, siswa dapat melihat contoh konkret dari apa yang sedang dipelajari.

4. Memfasilitasi Pembelajaran

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk mendukung pembelajaran secara individu maupun kelompok.

5. Meningkatkan Retensi dan Pemulihan Informasi

Penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti visualisasi atau representasi multimedia, dapat membantu meningkatkan retensi dan pemulihan informasi. Konsep yang disajikan melalui media pembelajaran dapat lebih mudah diingat oleh siswa.

6. Meningkatkan Kreativitas

Media pembelajaran yang mendorong siswa untuk berkreasi, sehingga dapat membantu mengembangkan keterampilan dan kreativitas siswa serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka dengan versi masing-masing individu.

2. Video Tutorial

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini, telah membawa perubahan dalam kehidupan manusia. Pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Berbagai pengetahuan seperti terkait mata pelajaran Informatika tidak hanya ada tersedia di media cetak saja namun juga tersedia di media digital, sehingga mudah untuk ditemukan.

a. Definisi Video Tutorial

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. Video tutorial, dari asal kata, terdiri dari kata video dan tutorial. Video (Yuanta, 2020) berasal dari kata vidi yang berarti melihat. Sementara Wisasmita dan Putra (2018) mendefinisikan video tutorial merupakan rangkaian gambar hidup yang dipergunakan pengajar untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

Menurut Prastowo, (2018) jika dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya video tutorial memiliki keunggulan sebagai berikut :

1. Video tutorial sangat jelas dalam mendemonstrasikan suatu fenomena dan dan prosedur yang melibat suatu gerakan.
2. Pengguna video tutorial dapat mempercepat dan memperlambat gerakan video tutorial sehingga materi yang disajikan lebih jelas.
3. Video tutorial dapat memanfaatkan animasi untuk mengilustrasikan materi yang abstrak dan bergerak.
4. Video tutorial dapat menarik perhatian dan minat peserta didik melalui media gambar bergerak, audio, dan teks.
5. Sebagai pengguna *smartphone* peserta didik cukup mudah dalam menggunakan video tutorial.
6. Video tutorial dapat menggantikan kegiatan studi lapangan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa video tutorial adalah jenis media yang memiliki keunggulan tersendiri, memuat rangkaian gambar hidup yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

b. Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran

Media memiliki fungsi yang sangat tidak dapat terpisahkan dalam aspek pendidikan. Menurut (Fatria, 2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan

kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Media digital melalui video merupakan media yang efektif mendorong pengalaman belajar (Obagah & Brisibe, 2017). Media dalam pendidikan adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Video tutorial digunakan dalam pembelajaran sebagai media yang interaktif dan efektif.

3. Minat Belajar

a. Definisi Minat Belajar

Minat belajar siswa merupakan sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu hal. Minat belajar siswa merupakan aspek kepribadian, yang menggambarkan adanya kemauan, dorongan yang timbul dari dalam diri individu untuk memilih objek yang sejenis. Minat belajar siswa adalah suatu kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Minat belajar siswa adalah suatu keinginan atau kemauan siswa yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari kebiasaan pada waktu belajar. Minat belajar adalah

perasaan ingin tahu, mempelajari mengagumi atau memiliki kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat tidak timbul sendirian, ada unsur kebutuhan, misalnya minat belajar, dan lain-lain. Minat belajar siswa merupakan faktor yang sangat penting dalam menunjang tercapainya efektivitas proses pembelajaran, yang mana pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan.

b. Fungsi Minat Belajar

Minat dalam belajar memiliki fungsi berikut :

1. Sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat kepada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar.
2. Pendorong atau motivasi siswa untuk melakukan aksi dalam mencapai tujuan.
3. Penentu arah perbuatan siswa yaitu ke arah tujuan yang ingin dicapai.
4. Penseleksi perbuatan, sehingga perbuatan siswa yang mempunyai motivasi senantiasa lebih selektif dan tetap terarah kepada tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan beberapa fungsi minat belajar diatas dapat disimpulkan bahwa proses pencapaian keberhasilan dalam belajar sangat bergantung kepada minat, dengan minat siswa akan terus terdorong untuk mengoptimalkan dan tekun dalam belajar.

c. Faktor Minat Belajar

Minat belajar juga dapat dipengaruhi oleh beberapa factor berikut :

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa tertarik, berasal dari dalam diri, seperti perhatian, rasa ingin tahu, motivasi dan kebutuhan siswa. Faktor internal tersebut meliputi dua yaitu aspek psikologis yang terdiri dari ketertarikan belajar, kenyamanan dalam belajar dan kemauan belajar, kemudian aspek fisiologis terdiri dari partisipasi siswa, dan kesehatan siswa (Syahputra, 2020).

a. Ketertarikan Belajar

Minat belajar siswa meliputi rasa senang dan ketertarikan siswa saat mengikuti proses pembelajaran karena proses pembelajaran menyenangkan.

b. Kenyamanan Dalam Belajar

Siswa merasakan rasa nyaman dalam proses belajar dari dalam dirinya sendiri. Tanpa harus ada unsur paksaan untuk mengikuti pembelajaran, siswa akan semangat karena merasa nyaman saat belajar.

c. Kemauan Belajar

Bentuk dari rasa kemauan belajar siswa yaitu saat mengalami kesulitan siswa tersebut mempunyai inisiatif atau jalan keluar

karena kemauan dalam belajar untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan bertanya kepada guru dan orang tua siswa.

d. Partisipasi Siswa

Siswa banyak melibatkan diri dan aktif pada saat proses pembelajaran, pada saat guru menyampaikan materi siswa juga memperhatikan apa yang sedang disampaikan oleh guru. Sebelum proses pembelajaran dimulai, siswa pun mempelajari pelajaran terlebih dahulu sehingga saat pembelajaran dimulai siswa merasa antusias karena telah ada yang mereka ketahui sebelum memulai pembelajaran.

e. Kesehatan Siswa

Kesehatan siswa sangat penting saat pembelajaran daring ini, anak yang sehat akan memiliki semangat namun anak yang kurang sehat akan lesu saat mengikuti pembelajaran. Siswa diharuskan tidur cukup dan makan teratur sehingga kesehatan siswa tidak terganggu saat proses pembelajaran.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah hal-hal yang membuat siswa tertarik dari luar seperti dorongan wali orang tua/wali, guru dan lingkungan sekitar. Faktor eksternal tersebut meliputi aspek lingkungan terdiri dari dukungan keluarga dan suasana belajar, kemudian aspek suasana belajar terdiri dari fasilitas belajar (Syahputra, 2020).

a. Dukungan Keluarga

Dukungan dari orang tua siswa merupakan salah satu motivasi di luar diri siswa. Siswa menjadi termotivasi untuk mengikuti pembelajaran di sekolah dengan mendapat dukungan dari orang tuanya. Jika terdapat siswa yang kesulitan belajar dalam memahami materi pelajaran, guru dibantu oleh orang tua bertugas membimbing siswa. Lingkungan keluarga mempengaruhi minat belajar siswa. Bentuk dukungan orang tua terhadap minat belajar anak seperti pendampingan orangtua siswa pada saat siswa belajar di rumah, sehingga dapat menumbuhkan motivasi pada anak, selain itu orang tua juga ingin mengetahui kemampuan anaknya dalam hal belajar.

b. Suasana Belajar

Pada saat pembelajaran dilaksanakan, situasi proses pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Dari hasil wawancara menurut beberapa siswa, situasi pembelajaran mereka tidak begitu kondusif karena adanya gangguan pada saat pembelajaran. Pengendalian situasi saat proses pembelajaran yang orang tua berikan sudah dapat membuat siswa tenang sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan lancar.

c. Fasilitas Belajar

Sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan proses pembelajaran meliputi alat tulis, akses jaringan, perangkat

komputer, handphone dan sebagainya untuk menunjang pembelajaran. Selain itu orang tua juga memberikan fasilitas belajar anak yang nantinya memudahkan anak dalam menguasai materi belajar.

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

d. Indikator Minat Belajar

Indikator dari minat belajar terbagi menjadi 3 yaitu :

1. Perasaan senang, seseorang yang memiliki perasaan senang atau suka dalam hal tertentu cenderung mengetahui antara perasaan dengan minat. Terbagi menjadi tiga yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, hadir saat pelajaran.
2. Perhatian, adanya perhatian merupakan konsentrasi atau aktifitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lainnya. Dijabarkan menjadi 2 yaitu mendengarkan penjelasan guru, mencatat materi.
3. Perasaan tertarik, orang yang memiliki minat yang tinggi terhadap salah satu sekolah dari dirinya akan terdapat kecenderungan yang kuat tertarik pada guru dan mata pelajaran yang diajarkan. Sehingga perasaan tertarik merupakan indikator yang menunjukkan minat seseorang. Dijabarkan menjadi 2 yaitu

antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

e. Penilaian Minat Belajar

Kurikulum yang digunakan di SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka ditentukan di dan diterapkan sesuai berdasarkan kesiapan satuan pendidikan dan karakteristik siswa. Hal yang melatarbelakangi kurikulum 2013 ke kurukukum merdeka belajar yaitu kondisi zaman karena dari waktu ke waktu perkembangan zaman akan berubah dan teknologi akan semakin meningkat tentu cara belajar dan berfikir siswa akan berubah dan harus menyesuaikan dengan keadaan zaman.

Guru dan peserta didik sama-sama masih dalam tahap penyesuaian, jadi belum bisa dilakukan penilaian dikarenakan kurikulum merdeka belum sampai dilakukan 1 semester dan masih di fase e jadi butuh waktu untuk melihat hasil dan proses sehingga belum bisa dibandingkan apalagi sebelum digunakan kurikulum merdeka belajar kita dilanda pandemi untuk membuat siswa fokus belajar butuh penyesuaian. Hal yang melatarbelakangi kurikulum 2013 ke kurukukum merdeka belajar yaitu kondisi zaman karena dari waktu ke waktu.

Menurut Sudaryono (2012 :125), bahwa untuk mengetahui seberapa besar minat belajar siswa dapat diukur melalui kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan. Kesukaan tampak dari

kegairahan siswa dalam mengikuti pelajaran. Ketertarikan dapat diukur dari respon seseorang untuk menanggapi sesuatu. Perhatian dapat diukur dari apabila seseorang memiliki keseriusan selama proses pembelajaran berlangsung.

B. Informatika

Informatika adalah mata pelajaran yang mencakup semua pelajaran kejuruan yang dipelajari oleh seluruh kelas X di SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan.

1. Definisi Informatika

Ilmu yang berkaitan dengan data, informasi, dan pengetahuan yang bertujuan untuk membantu dan mempermudah pekerjaan manusia. Secara umum informatika adalah bidang ilmu yang mempelajari struktur, sifat, dan interaksi dari beberapa sistem yang digunakan untuk mengumpulkan sejumlah data, menjalankan proses data tersebut dan menyimpan hasil dari proses data, kemudian menampilkannya kedalam bentuk informasi. Jika dibandingkan dengan mata pelajaran sebelumnya, sepintas mata pelajaran Informatika ini memberi ruang dan target lebih besar untuk proses pembelajaran.

Di SMK, Informatika dikenalkan sejak dini dengan tujuan agar peserta didik dapat memanfaatkan pentingnya teknologi komputer untuk menunjang produktifitasnya selama belajar di sekolah. Dengan penguasaan teknologi yang dipelajari didukung kemampuan

komputerisasi, diharapkan meningkatkan kualitas peserta didik bagi perusahaan dan mampu bersaing di dunia nyata yang penuh tantangan.

Selain itu dalam menghadapi persoalan sehari-hari serta cara memanfaatkan teknologi komunikasi lewat jaringan, perangkat keras dan perangkat lunak dengan lebih efisien, siswa SMK perlu mempelajari teori-teori informatika dengan lebih mendalam, terutama tentang analisis data, pemrograman, dan dampak informatika dalam lingkungan.

Adapun ruang lingkup pembelajaran Informatika yaitu :

a. Teori Informasi

Teori yang mempelajari konsep matematis dari suatu informasi seperti logika proposisi, berpikir komputasional dan lain sebagainya.

b. Ilmu Informasi

Ilmu informasi adalah ilmu yang membahas tentang cara pengumpulan, penjabaran, manipulasi penyimpanan, pengaksesan dan penyebaran informasi untuk keperluan sosial dan juga kemasyarakatan secara menyeluruh.

c. Ilmu Komputer dan Teknik Komputer

Ilmu komputer dan teknik komputer adalah ruang lingkup informatika yang menyelidiki mengenai pemrosesan, pengarsipan dan juga penyebaran informasi dengan menggunakan teknologi informasi serta juga pemrograman yang berbasis komputer.

d. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah ruang lingkup informatika yang mempelajari mengenai teknik pengembangan suatu sistem untuk mengolah berbagai macam informasi yang ada.

e. Ilmu Keamanan Informasi

Ilmu keamanan informasi adalah ruang lingkup informatika yang mempelajari tentang kajian proses mengamankan serta juga melindungi data terhadap apa yang ada pada sistem atau komputer. Ini juga dikenal dan sering dikaitkan dengan sistem keamanan komputer.

f. Informatika Sosial

Ruang lingkup informatika yang terakhir adalah informatika sosial. Ini merupakan ruang lingkup informatika yang mempelajari aspek sosial dari TIK dan ICT dalam perubahan sosial dan juga organisasi, penggunaan teknologi dalam konteks sosial, dan cara dalam kelembagaan teknologi informasi sosial yang dipengaruhi oleh kekuatan sosial serta praktik-praktik sosial dan juga kemasyarakatan.

2. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Teknologi informasi yaitu meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Peserta didik mampu memanfaatkan berbagai aplikasi secara bersamaan dan optimal untuk berkomunikasi, mencari sumber data yang akan diolah menjadi

informasi, baik di dunia nyata maupun di internet, serta mahir menggunakan fitur lanjut aplikasi perkantoran (pengolah kata, angka, dan presentasi) beserta otomasinya untuk mengintegrasikan dan menyajikan konten aplikasi dalam berbagai representasi yang memudahkan analisis dan interpretasi konten tersebut.

C. Hasil Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan merupakan hasil-hasil yang di peroleh peneliti dari penelusuran yang telah dilakukan sebelum penelitian ini yang bertujuan untuk memberikan sumber kekuatan di dalam penelitian yang dilakukan saat ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yesi Nurmaliza, Edy Susanto, Diah Selviani (2021) pada Journal of Dehasen Education Review yang berjudul “Pelaksanaan pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran simulasi digital” Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Swasta 08 Grakarsa Kota Bengkulu. Tujuan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi kinemaster pada materi praktek Simulasi Komunikasi Digital dengan menggunakan Android ini diharapkan mampu memberikan semangat bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik sehingga mendapatkan hasil belajar yang

memuaskan, siswa juga mampu mempelajari materi praktek secara berulang-ulang di rumah tanpa harus menggunakan media pembelajaran yang ada di sekolah setiap harinya. Metode penelitian yang dilakukan di lapangan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan batasan pada ranah kognitif. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video dilaksanakan pada tanggal 27 Mei dimana dalam proses pembelajaran berlatar peneliti melihat langsung proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video yang akan peneliti teliti nantinya yang digunakan oleh guru mata pelajaran simulasi komunikasi digital. Hasil Respon Siswa Kelas X TKR Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Video Adapun hasil respon siswa berdasarkan hasil pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video berdasarkan angket yang dibagikan pada siswa kelas X TKR yang berjumlah 13 orang, dimana angket tersebut bertujuan memperoleh tanggapan dan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video yang digunakan oleh guru mata pelajaran simulasi komunikasi digital SMKS 8 Grakarsa Bengkulu.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Agus Riyanto (2020) pada Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajian) yang berjudul “Penggunaan Video Sebagai Media Tutorial Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berceramah Siswa”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan video sebagai media tutorial aktivitas pembelajaran terhadap kemampuan berceramah siswa. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment*, teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah teknik total sampling, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini diawali dengan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas sebaran, uji homogenitas varian dan uji linieritas hubungan. Hasil penelitian, diperoleh $F_{hitung} = 19,747$ dan $p = 0,000$, rata-rata hasil belajar 20,78, rata-rata kuisioner 60,09. Simpulan, ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil kemampuan berceramah siswa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Rina Dwi Muliani (2022) pada Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat yang berjudul “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik”. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar dapat diketahui bahwa, persentase yang diperoleh adalah 100% yang membuktikan bahwa seluruh peserta didik memiliki ketertarikan

untuk mengikuti pembelajaran di sekolah. Kemudian hasil data yang diperoleh dari pertanyaan kedua adalah 81% peserta didik yang bertanya kepada guru terhadap materi yang tidak dipahami dan 19% peserta didik yang tidak bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan memahami materi.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Mandika dan Syahril (2020) pada Jurnal INVOTEK yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia”. Penggunaan metode pada penelitian ini yaitu metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D (Four-D). Tahapan model 4D yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Media pembelajaran ini akan diterapkan menggunakan aplikasi *Edmodo*. Simpulan hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran yang dihasilkan efektif yang ditunjukkan dengan perbedaan nilai hasil belajar mahasiswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Media ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran mata kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Hardiansyah Mokoginta, Luckie Sojow, Hiskia Kamang Manggopa (2021) pada Jurnal Pendidikan Informasi dan Komunikasi yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Tutorial Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Ida Prasetianing Jati, Alis Saukah, Nunung Suryati (2019) dalam Jurnal Pendidikan Humaniora yang berjudul “Teaching Using Youtube Tutorial Video to Improve Student Speaking Skills”. Penelitian bertujuan mengetahui bagaimana video tutorial YouTube dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam menampilkan teks prosedur. Penelitian ini mengadaptasi desain penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Taggart, yang meliputi 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, 4) refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa meningkat dalam 3 aspek, yaitu 1) ketepatan, 2) kelancaran, dan 3) penampilan. Ditemukan juga bahwa video dengan penutur bahasa Inggris asli kurang bermanfaat bagi siswa terutama siswa yang berkemampuan rendah. Sebaliknya, yang bukan penutur asli lebih bermanfaat bagi siswa.

D. Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2019) kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai aspek yang sudah diidentifikasi. Adapun setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial diharapkan dapat berdampak baik semaksimalnya untuk minat belajar siswa kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan. Oleh karena itu proses pembelajaran berbasis video tutorial merupakan cara yang efektif untuk memvisualisasikan hal yang abstrak menjadi nyata sehingga siswa tertarik

dan lebih mudah memahami terkait materi yang di pelajari. Selain itu juga membantu guru menjadi inovatif dan kreatif semaksimal mungkin menyampaikan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Informatika.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang terletak di Jalan Jendral Ahmad Yani, Ibul, Kota Manna. Berdiri pada tahun 1972 diatas luas tanah 19.800 m² dibawah naungan Pemerintah Pusat dan binaan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan dan Riset dan Teknologi. Saat ini SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan memiliki Akreditasi A dan memiliki 6 jurusan yaitu :

1. Desain Komunikasi Visual (DKV)
2. Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB)
3. Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP)
4. Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL)
5. Busana
6. Kuliner

B. Subjek, Tempat, Waktu Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah Siswa Kelas X DKV 2 di SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan yang berjumlah 32 orang siswa.

2. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan yang beralamat di Jalan Jenderal Ahmad Yani, Ibul, Kota Manna.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 di kelas X DKV 2 SMK Negeri Bengkulu Selatan. Penelitian dilaksanakan pada April-Mei 2024.

C. Metode dan Prosedur Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, peneliti secara langsung melihat kenyataan di lapangan dengan menggunakan instrument penelitian observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendapatkan data yang sebenarnya. Menurut Sugiyono (2020:9) metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Hal tersebut disebabkan oleh hubungan bagian-bagian yang sedang diteliti akan jauh lebih jelas jika diamati dalam proses. Setelah terkumpul data yang telah dianalisis selanjutnya data dideskripsikan sehingga mudah untuk dipahami oleh orang lain.

Pada penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran, menguraikan dan menafsirkan keadaan yang ada terkait Dampak

Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di Kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan

2. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian adalah rangkaian kegiatan secara detail mengenai aktivitas dan tindakan yang dilakukan selama penelitian berlangsung untuk menyelesaikan dan meraih tujuan yang diinginkan. Adapun prosedur yang dilakukan dari penelitian ini yang yaitu sebagai berikut :

- a. Tahap pertama, yaitu observasi guru mengajar di kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan.
- b. Tahap kedua, melakukan penyebaran angket terkait penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial kepada untuk mengukur tingkat minat belajar siswa.
- c. Tahap ketiga, yaitu dokumentasi seperti mengumpulkan gambar-gambar dan dokumen yang diperlukan untuk memperkuat data penelitian dari tahap observasi dan angket yang dilakukan di kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan.

D. Kehadiran Peneliti

Peneliti merupakan instrumen utama, maka kehadiran dan keterlibatan peneliti sangat diperlukan untuk pengumpulan data yang valid. Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2024 pada semester 2 tahun ajaran 2023/2024. Peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial, peneliti

melaksanakan penelitian di kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan dengan 1 atau 2 kali pertemuan.

E. Data dan Sumber Data

1. Data

Data dalam penelitian ini berisi informasi dan fakta yang di peroleh dari hasil observasi pembelajaran yang menggunakan Video Tutorial sebagai media pembelajaran. Data akan diperoleh dari siswa kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan yang berjumlah 32 orang. Peneliti memperoleh data primer dari lembar observasi dan angket.

2. Sumber Data

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

F. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2018:224) pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Bila dilihat dari settingnya, data dapat dikumpulkan pada setting alamiah, pada laboratorium dengan metode eksperimen, di rumah dengan berbagai responden, pada suatu seminar, diskusi, di jalan dan lain-lain. Bila dilihat

dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling strategis untuk mengumpulkan data yang akan diteliti agar mendapatkan data yang valid dan sesuai kenyataannya.

a. Observasi

Observasi (pengamatan) adalah metode pengumpulan data dimana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian (Hasibuan et al., 2023). Observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan dengan cara mengamati perubahan dari fenomena yang sedang tumbuh dan berkembang.

Menurut Julmi (2020) observasi dibedakan menjadi dua, yaitu observasi non partisipan dan observasi partisipan. Pada penelitian ini menggunakan jenis observasi partisipan, yaitu peneliti mengamati partisipan secara langsung. Peneliti akan mengobservasi pembelajaran Informatika pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis Video Tutorial di kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan.

b. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab

secara tertulis oleh responden yang digunakan untuk memperoleh informasi dan data yang peneliti butuhkan.

Instrumen angket dampak penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran informatika di kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan yaitu dengan pengisian lembar angket berupa sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dan data yang dibutuhkan peneliti dari siswa kelas X DKV 2.

Responden diharuskan mengisi atau menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam angket yang nantinya akan digunakan sebagai laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui. Angket dapat digunakan dalam pengumpulan data penelitian karena dapat digunakan untuk mengukur variabel yang bersifat faktual dan memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian menghasilkan validitas dan reliabilitas yang tinggi.

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1.	Sekolah menyediakan fasilitas internet				
2.	Penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial meningkatkan pemahaman saya				
3.	Saya memanfaatkan media sosial <i>YouTube</i> untuk melihat video tutorial				

	cara membuat table di <i>Microsoft Excel</i>				
4.	Saya bisa lebih mandiri memahami materi dengan memonton video tutorial di <i>YouTube</i>				
5.	Saya suka dengan penyajian materi melalui video tutorial				
6.	Saya tidak mengalami masalah saat menggunakan video tutorial				
7.	Guru memberikan kesempatan untuk bertanya				
8.	Guru memberikan tugas sesuai dengan kemampuan				
9.	Saya merasa tertarik, terbantu dan tertantang untuk belajar lebih baik lagi dengan penggunaan media pembelajaran video tutorial				
10.	Menurut saya, video tutorial termasuk media yang mudah digunakan				

Tabel 3.1 Angket

Keterangan :

SS	= Sangat Setuju	(4)
S	= Setuju	(3)
KS	= Kurang Setuju	(2)
TS	= Tidak Setuju	(1)

c. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2019:314) menjelaskan bahwa dokumentasi merupakan cara pengumpulan data melalui peninggalan tertulis seperti arsip, buku, teori, dalil atau yang berhubungan dengan penelitian. Dokumentasi merupakan kumpulan dari berbagai dokumen terhadap suatu kegiatan yang telah dilaksanakan untuk memperkuat adanya suatu kegiatan tersebut dengan nyata, kemudian akan dipahami maknanya.

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa data, foto, video, dan segala bentuk kegiatan yang berkaitan dengan media pembelajaran pada mata pelajaran Informatika di Kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan.

2. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:102) instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti, dengan demikian jumlah instrument yang digunakan untuk penelitian akan bergantung pada jumlah variabel yang diteliti. Instrument diperlukan agar pekerjaan yang dilakukan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga data lebih mudah diolah.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah cara menganalisis data penelitian. Analisis data dalam penelitian kualitatif bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan menjadi

dugaan-dugaan atau kesimpulan sementara. Adapun Teknik analisis data yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan suatu proses merangkum dan 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 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 data lainnya bila diperlukan.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi langkah selanjutnya adalah menyajikan data. yang diperoleh melalui instrumen penelitian menjadi sekumpulan informasi yang tersusun secara sistematis karena sebelumnya telah melewati tahap seleksi dan reduksi data. Hal ini dilakukan agar mudah dipahami dan sebagai bahan untuk melakukan analisis deskriptif.

3. Menarik Kesimpulan/Verifikasi

Setelah data disajikan sesuai dengan jenis data, kemudian langkah selanjutnya yaitu penarikan kesimpulan awal, sehingga dapat diputuskan apakah kesimpulan akan bertambah atau bertambah.

H. 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 meningkatkan ketekunan, yang berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat, sistematis dan berkesinambungan tentang apa yang diamati. Sehingga dapat memastikan data dan peristiwa dapat direkam secara pasti dan secara sistematis, serta dapat meningkatkan kredibilitas data. Seperti halnya melihat Dampak Penggunaan Video Tutorial dalam proses pembelajaran Informatika serta dapat melihat minat belajar siswa meningkat. Bagi siswa dan guru dapat berguna sebagai media pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Adapun hasil dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti laksanakan pada 25 April-25 Mei 2024 di SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan dengan subjek penelitian siswa kelas X DKV 2 pada mata pelajaran informatika dengan sub pokok pembahasan cara membuat tabel pada *Microsoft Excel*.

2. Hasil Observasi

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial dilaksanakan pada tanggal 07 Mei 2024 dimana dalam proses tersebut peneliti memanfaatkan langsung media pembelajaran video tutorial yang akan di teliti dalam mata pelajaran Informatika di kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan. Lembar observasi dibawah ini digunakan dalam penelitian untuk mengamati kegiatan peneliti saat melaksanakan pembelajaran didalam kelas, yang diisi oleh observer secara langsung. Lembar observasi juga berfungsi untuk menyajikan catatan keseluruhan kegiatan penelitian.

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Catatan
1.	Guru mempersiapkan materi tentang cara membuat table di <i>Microsoft Excel</i>	✓		
2.	Guru menguasai materi tentang cara membuat table di <i>Microsoft Excel</i>	✓		
3.	Guru menggunakan metode		✓	
4.	Guru berinteraksi dengan siswa	✓		
5.	Guru memberikan tugas dengan menampilkan video tutorial tentang cara membuat table di <i>Microsoft Excel</i>	✓		
6.	Guru melakukan pengembangan karakter siswa		✓	
7.	Guru menggunakan media pembelajaran video tutorial	✓		
8.	Guru mengelola waktu disaat jam pembelajaran dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis video tutorial	✓		
9.	Guru disiplin selama pembelajaran	✓		

10.	Guru mengevaluasi hasil belajar siswa tugas dalam bentuk produk praktek langsung sesuai materi yang disampaikan pada video tutorial.	✓		
-----	--	---	--	--

Tabel 4.1. Hasil Observasi Guru

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa ada beberapa hal yang dilakukan peneliti, yaitu pada aspek pertama peneliti melakukan kegiatan mempersiapkan materi, kemudian diolah dalam bentuk video dan diunggah ke *YouTube* <https://youtu.be/kCIuVCGI1UE?si=UQplftOxfsnqa3g> dan *Whatsapp Group* dan lainnya untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dan mudah diakses kapan dan dimana saja.

Aspek yang kedua yaitu peneliti penguasaan materi, pada aspek ini peneliti memahami dan mempelajari materi yang sudah di bagikan sebelumnya agar ketika pembelajaran berlangsung peneliti bisa menarik kesimpulan dan mengevaluasi siswa diakhir pembelajaran.

Aspek yang ketiga yaitu penggunaan metode, ketika itu peneliti tidak menggunakan metode karena proses pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial berupa cara membuat table di *Microsoft Excel*.

Aspek yang keempat yaitu interaksi dengan siswa, ketika pembelajaran berlangsung peneliti melakukan interaksi dengan siswa dengan cara bertanya seputar penggunaan *Microsoft Excel*.

Aspek yang kelima yaitu memberikan tugas, setelah peneliti memanfaatkan media pembelajaran berbasis video tutorial peneliti memberikan tugas kepada siswa yang bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa nantinya.

Aspek yang keenam yaitu pengembangan karakter siswa, namun disini peneliti tidak melakukan kegiatan pengembangan siswa dikarenakan akan banyak melibatkan banyak pihak dan waktu. Tetapi peneliti menyerahkan pengembangan siswa ini kepada guru mata pelajaran Informatika kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan.

Aspek yang ketujuh yaitu penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran berbasis video tutorial yang sudah peneliti buat dan unggah ke *YouTube* digunakan pada proses pembelajaran untuk dimanfaatkan pada proses pembelajaran.

Aspek yang kedelapan yaitu pengelolaan waktu, pada aspek ini peneliti membagi waktu untuk siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis video tutorial selama 20 menit, mengerjakan tugas 45 menit dan kemudian diakhiri mengisi hak angket selama 20 menit. Pengelolaan waktu yang baik bertujuan agar siswa bisa lebih fokus mengikuti pembelajaran.

Aspek ke sembilan yaitu kedisiplinan, peneliti tiba ke sekolah pada pukul 7.30 WIB. Kemudian peneliti melakukan persiapan untuk mengajar pada pukul 11.00 WIB peneliti masuk ke kelas X DKV 2, selanjutnya mengecek kesiapan siswa dalam proses pembelajaran. Jam pelajaran mata pelajaran Informatika ini selesai pada pukul 12.25 WIB.

Aspek ke sepuluh yaitu evaluasi hasil belajar, pada aspek ini peneliti melakukan evaluasi hasil belajar siswa dengan cara memberikan tugas dalam bentuk produk praktek langsung sesuai materi yang disampaikan pada video tutorial.

Adapun hal-hal yang peneliti lakukan saat mulai penelitian hingga selesai yaitu diawali dengan mempersiapkan materi pelajaran dan produk video tutorial tentang cara membuat table pada *Microsoft Excel* dengan menggunakan aplikasi edit yaitu *Capcut* kemudian mengunggah produk video tutorial ke *YouTube* yang akan dimanfaatkan.

Tiba ke sekolah tepat waktu yaitu pukul 7.30 WIB. Ketika masuk kelas mengawali pembelajaran dengan berdo'a, absensi, dan motivasi siswa. Kemudian saat siswa siap untuk belajar peneliti menampilkan video materi pembelajaran.

Peneliti juga melakukan tanya jawab kepada siswa untuk melihat tingkat pemahaman dan minat belajar siswa terhadap video tutorial yang ditampilkan. Setelah video selesai ditampilkan, peneliti

memberikan tugas kepada siswa yang berjumlah 32 orang dengan waktu pengerjaan maksimal 45 menit berupa soal dalam bentuk produk dokumen *Microsoft Excel* sesuai dengan materi yang telah ditampilkan sebelumnya.

Setelah siswa mengerjakan tugas, peneliti menyebarkan hak angket untuk siswa dengan waktu pengerjaan selama 20 menit. Kemudian disela-sela waktu pengerjaan siswa mengisi angket peneliti mengambil gambar sebagai bahan dokumentasi, dan setelah waktu yang diberikan selesai peneliti kembali mengambil lembar angket pada siswa. Pembelajaran diakhiri dengan do'a dan salam, selanjutnya sesuai jadwal dilanjutkan jam istirahat dan sholat Zuhur berjama'ah di Mushola sekolah pada pukul 12.25-12.40 WIB. dan siswa melanjutkan pembelajaran dengan mata pelajaran lainnya. Setelah itu sesuai jam pulang sekolah yaitu pukul 14.00 WIB.

3. Hasil Angket Siswa

Adapun jawaban siswa digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial berdasarkan hak angket yang disebar pada siswa yang berjumlah 32 orang. Hak angket yang bertujuan untuk memperoleh tanggapan dan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video tutorial yang nantinya dapat digunakan oleh guru mata pelajaran Informatika di kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan.

No	Responden	Pernyataan (P)									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	AAN	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4
2	AFLS	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
3	A	4	4	4	3	3	4	4	2	4	3
4	ASH	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4
5	AP	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4
6	AD	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3
7	AFEP	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
8	CE	4	2	2	4	4	3	3	3	4	4
9	DAMS	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4
10	DJS	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4
11	DA	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4
12	F	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4
13	FRI	4	3	4	4	3	2	3	3	4	3
14	HRS	4	4	2	4	4	3	3	4	2	3
15	IDS	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3
16	JHP	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3
17	MFH	4	4	3	3	3	2	4	4	3	4
18	MHRP	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3
19	MO	4	2	4	2	3	2	4	3	4	4
20	MA	3	4	2	4	4	3	4	3	3	4
21	MB	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3
22	MZH	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4
23	NA	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3
24	NFA	3	3	2	4	4	4	3	4	3	4
25	OF	4	4	3	3	2	3	3	3	3	4
26	POD	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3
27	R	4	3	2	3	3	3	4	4	4	3
28	S	4	4	4	3	2	4	4	3	3	4
29	SAK	3	4	2	4	4	3	4	3	4	4
30	W	4	3	3	4	4	3	2	4	4	4
31	ZA	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3
32	ZDA	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4
SANGAT SETUJU :		23	14	11	15	13	8	15	13	18	20
SETUJU :		9	16	15	16	16	21	16	17	13	12
KURANG SETUJU :		0	2	6	1	3	3	1	2	1	0
TIDAK SETUJU :		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Total		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32

Tabel 4.2 Pernyataan Responden

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1.	Sekolah menyediakan fasilitas internet	23	9	0	0
2.	Penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial meningkatkan pemahaman saya	14	16	2	0
3.	Saya memanfaatkan media sosial <i>YouTube</i> untuk melihat video tutorial cara membuat table di <i>Microsoft Excel</i>	11	15	6	0
4.	Saya bisa lebih mandiri memahami materi dengan memonton video tutorial di <i>YouTube</i>	15	16	1	0
5.	Saya suka dengan penyajian materi melalui video tutorial	13	16	3	0
6.	Saya tidak mengalami masalah saat menggunakan video tutorial	8	21	3	0
7.	Guru memberikan kesempatan untuk bertanya	15	16	1	0
8.	Guru memberikan tugas sesuai dengan kemampuan	13	17	2	0
9.	Saya merasa tertarik, terbantu dan tertantang untuk belajar lebih baik lagi dengan penggunaan media pembelajaran video tutorial	18	13	1	0

10.	Menurut saya, video tutorial termasuk media yang mudah digunakan	20	12	0	0
-----	--	----	----	---	---

Tabel 4.3 Hasil Angket Siswa

4. Hasil Dokumentasi

Selain melalui observasi dan angket, informasi juga diperoleh lewat fakta yang tersimpan dalam bentuk surat, catatan harian, arsip gambar, dan lain sebagainya. Data berupa dokumen seperti ini bisa dipakai untuk menggali informasi yang terjadi di masa yang sudah dilalui. Peneliti perlu memiliki kepekaan teoritik untuk memaknai semua dokumen tersebut sehingga tidak sekedar barang yang tidak bermakna. Dalam penelitian ini peneliti melakukan dokumentasi dengan menampilkan gambarkegiatan selama pembelajaran berlangsung. Hasil dokumentasi dilampirkan oleh peneliti.

B. Pembahasan

1. Observasi

Proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial ini diikuti oleh semua siswa kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan yang berjumlah 32 siswa. Ada beberapa tahap yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung yaitu :

Tahap pertama peneliti melakukan kegiatan mempersiapkan materi, kemudian diolah dalam bentuk video dan dibagikan ke

YouTube dan *Whatsapp Group* dll untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dan mudah diakses kapan dan dimana saja.

Tahap kedua, peneliti mempelajari materi dari cara membuat table di *Microsoft Excel* agar peneliti menguasai dan bisa menyampaikan materi ini dengan baik saat pembelajaran berlangsung.

Tahap ketiga, sebelum pembelajaran berlangsung peneliti berinteraksi dengan siswa dengan cara bertanya bagaimana kabar dan dilanjutkan absensi.

Tahap keempat, saat pembelajaran berlangsung peneliti menggunakan media pembelajaran yaitu dengan cara menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial yang telah diunggah ke *YouTube*, pada saat menampilkan video tersebut siswa kelas X DKV 2 terlihat sangat antusias karena media pembelajaran yang digunakan berbeda dari yang lainnya.

Tahap kelima, peneliti menyampaikan tugas produk dalam bentuk dokumen untuk mengetahui hasil dan minat belajar siswa.

Tahap keenam, peneliti melakukan evaluasi dengan cara memberikan pertanyaan terkait materi yang disampaikan kepada siswa dengan tujuan untuk memastikan minat belajar sudah meningkat.

Tahap ketujuh, peneliti mengakhiri pembelajaran dengan do'a dan salam.

2. Angket

Setelah peneliti menyebarkan angket yang berisi pernyataan di dalamnya kepada siswa maka hasil dari angket tersebut yaitu sebagai berikut:

Pernyataan pertama yaitu sekolah menyediakan fasilitas internet, dari 32 siswa maka yang 72% menyatakan sangat setuju dan 28% menyatakan setuju. Hal ini dapat dilihat pada saat jam istirahat banyak siswa yang menghabiskan waktunya sambil internetan.

Pernyataan kedua yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial meningkatkan pemahaman saya, dari 32 siswa maka yang 44% menyatakan sangat setuju, 50% menyatakan setuju, dan 6% menyatakan kurang setuju. Siswa merasa lebih fokus dalam menyimak materi yang diberikan.

Pernyataan ketiga yaitu saya memanfaatkan media sosial *YouTube* untuk melihat video tutorial cara membuat table di *Microsoft Excel*, dari 32 siswa maka yang 35% menyatakan sangat setuju, 47% menyatakan setuju, dan 18% menyatakan kurang setuju karena siswa terlihat antusias pada jam pelajaran informatika.

Pernyataan keempat yaitu saya bisa lebih mandiri memahami materi dengan memonton video tutorial di *YouTube*, dari 32 siswa maka yang 47% menyatakan sangat setuju, 50% menyatakan

setuju, dan 3% menyatakan kurang setuju. Hal ini bisa dilihat siswa sangat kondusif dan fokus menyimak materi.

Pernyataan kelima yaitu saya suka dengan penyajian materi melalui video tutorial, dari 32 siswa maka yang 41% menyatakan sangat setuju, 50% menyatakan setuju, dan 9% menyatakan kurang setuju. Dengan pernyataan ini dikarenakan materi yang diajarkan sesuai, kualitas gambar dan suara pada video bisa disesuaikan, dan tampilan yang sederhana namun sangat nyaman digunakan.

Pernyataan keenam yaitu saya tidak mengalami masalah saat menggunakan video tutorial, dari 32 siswa maka yang 25% menyatakan sangat setuju, 66% menyatakan setuju, dan 9% menyatakan kurang setuju. Pada pernyataan ini siswa ada siswa yang mengalami kendala sistem pada laptop yang digunakan, seperti baterai lemah dan terkadang terkendala jaringan yang membuat proses loading sedikit memakan waktu .

Pernyataan ketujuh yaitu guru memberikan kesempatan untuk bertanya, dari 32 siswa maka yang 47% menyatakan sangat setuju, 50% menyatakan setuju, dan 3% menyatakan kurang setuju dikarenakan hal ini sangat dibutuhkan siswa jika masih ada penyampaian materi dan lainnya yang kurang dipahami maka guru akan membantu menjelaskan kembali.

Pernyataan kedelapan yaitu guru memberikan tugas sesuai dengan kemampuan, dari 32 siswa maka yang 41% menyatakan sangat setuju, 53% menyatakan setuju, dan 6% menyatakan kurang setuju.

Pernyataan kesembilan yaitu saya merasa tertarik, terbantu dan tertantang untuk belajar lebih baik lagi dengan penggunaan media pembelajaran video tutorial, dari 32 siswa maka yang 56% menyatakan sangat setuju, 41% menyatakan setuju, dan 3% menyatakan kurang setuju, menurut siswa mereka sangat terbantu dengan penggunaan media pembelajaran berupa video tutorial ini karena dapat dipelajari berulang-ulang di mana dan kapanpun.

Pernyataan kesepuluh yaitu menurut saya, video tutorial termasuk media yang mudah digunakan, dari 32 siswa maka yang 62,5% menyatakan sangat setuju, 37,5% menyatakan setuju. Pada pernyataan ini siswa sangat senang dikarenakan alat yang digunakan untuk mengakses video tutorial sudah menjadi teman sehari-hari mereka.

Berdasarkan pembahasan hasil angket diatas menjelaskan bahwa mayoritas siswa kelas X DKV 2 setuju dengan penggunaan media pembelajaran berupa video tutorial tersebut menunjukkan bahwa berdampak baik terhadap minat belajar siswa dan berhasil penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial dengan materi cara membuat table pada *Microsoft Excel*.

Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Total
P1	72%	28%		0%	100%
P2	44%	50%	6%	0%	100%
P3	35%	47%	18%	0%	100%
P4	47%	50%	3%	0%	100%
P5	41%	50%	9%	0%	100%
P6	25%	66%	9%	0%	100%
P7	47%	50%	3%	0%	100%
P8	41%	53%	6%	0%	100%
P9	56%	41%	3%	0%	100%
P10	62,50%	37,50%		0%	100%
Rata-Rata	46,94%	47,19%	7%	100%	

Tabel 4.4 Persentase Rata-Rata

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil observasi peneliti menyampaikan materi dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis video tutorial, dan guru dapat lebih baik mengelola kelas. Dari pembahasan hasil angket terkait penggunaan media pembelajaran berbasis media pembelajaran maka peneliti memperoleh 46% siswa menyatakan sangat setuju (SS), 47% siswa menyatakan setuju (S), dan 7% siswa yang menyatakan kurang setuju (KS).

Setelah melakukan penelitian maka peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran informatika dikelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan layak digunakan dan memberikan dampak yang baik terhadap minat belajar siswa serta dapat membantu siswa memahami materi dengan baik.

B. Saran

Adapun saran yang dapat peneliti yaitu:

- 1 Sekolah hendaknya selalu mendorong guru lebih kreatif dan inovatif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran
- 2 Siswa diharapkan patuh pada peraturan sekolah dan selalu menjaga semangat dan minat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA
- Kuswanto, Joko & Radiansah, Ferri. 2018. *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Operasi Jaringan Kelas XI* :Jurnal Media Infotama Vol.14 No. 1, Februari 2018
- Adisasongko, N. (2019). *Pemanfaatan Media Video Tutorial Sebagai Alternatif Pembelajaran di Masa Pandemi pada Peserta Didik Kompetensi Keahlian TKR SMK*. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES, 2019, 829–834.
- Aeni, A. N., Khulqi, R., Latifa, D. A., & Inayah, A. N. (2022). *Pemanfaatan Video Pembelajaran “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD*. Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 6(4), 979.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon*. Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI, 3(1), 116–137.
- Diahratri, K. (2022). *Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan*. Skripsi. Pacitan. Khusnul Diahratri.2022, 5(3), 248–253.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). *Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran*. Akademika, 10(02), 291–299.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). *Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi*. EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains, 3(2), 312–325.
- Mamin, R., Nur, R., & Arif, H. (2019). *Efektivitas media pembelajaran video tutorial terhadap hasil belajar mahasiswa pada Matakuliah IPA Sekolah*. Diseminasi Hasil Penelitian Melalui Optimalisasi Sinta Dan Hak Kekayaan Intelektual, 348–352.
- Mesterjon, M., Suwarni, S., & Selviani, D. (2021). *Computer Application Learning Model Based on Brain Gym to Improve Student Learning Outcomes of PKOM Dehasen University Bengkulu*. Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal, 3(4), 2311–2319.

- Mesterjon, M., Suwarni, S., Selviani, D., & Monang, S. (2022). *Analysis of Learning System in Higher Collection through a Technology 4.0 Approach in the Era of Covid-19 Pandemic*. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(3), 355–360.
- Mokoginta, H., Sojow, L., & Manggopa, H. K. (2021). *Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital*. *Eduatik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(3), 220–226.
- Nurmaliza, Y., Susanto, E., & Selviani, D. (2021). *Pelaksanaan pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran simulasi digital*. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 2(01), 12–16.
- Rahmadhani, P., Widya, D., & Setiawati, M. (2022). *Dampak Transisi Kurikulum 2013 Ke Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa*. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(4),
- Riyanto, A. (2020). *Penggunaan Video Sebagai Media Tutorial Pembelajaran terhadap Kemampuan Berceramah Siswa*. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (KIBASP)*, 3(2), 231–
- Selviani, D. (2022). *Konsep Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Pada Materi Pokok Lingkaran*. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 465–468.
- Siswa, B., Mata, P., Tik, P., & Negeri, S. M. P. (2023). *PEMANFAATAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL* *Pendahuluan Metode Penelitian Hasil Penelitian*. 4(2), 20–24.
- Supriyono. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. *Pendidikan Dasar*, II, 43–48.
- Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). *Pengembangan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Sistem Pengapian Di SMK*. *Taman Vokasi*, 6(1), 68.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Hemi Septi
NPM : 20210031
Tempat Tanggal : Gunung Raja
Lahir : 16 September 2001
Agama : Islam
Alamat : Desa Tanjung Aur II, Kec. Pino
Raya, Kab. Bengkulu Selatan.

Nama Orang Tua :

Ayah : Wawan Asmadi
Ibu : Sarini
Alamat : Desa Tanjung Aur II, Kec. Pino Raya, Kab.
Bengkulu Selatan.

Riwayat Pendidikan :

- ✓ SDN 84 Gunung Raja Bengkulu Selatan
Tamat Tahun 2014
- ✓ SMP Negeri 11 Bengkulu Selatan
Tamat Tahun 2017
- ✓ SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan
Tamat Tahun 2020
- ✓ S1 Pendidikan Komputer Universitas Dehasen Bengkulu
Tamat Tahun 2024

L

A

M

P

I

R

A

N



UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Meranti Raya Nomor 32 Kota Bengkulu 38228 Telpn (0736) 22027, 26957
Fax. (0736) 341139

Nomor : 324/UNIVED-F.8/A-6/IV/2024
Lamp : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan
di
Tempat

Sehubungan dengan kegiatan penelitian dan penulisan skripsi mahasiswa berikut, kami mohon bantuan Bapak/Ibuk untuk dapat memberikan izin melakukan penelitian/pengambilan data kepada:

Nama : Hemi Septi
NPM : 20210031
Prodi : Pendidikan Komputer (S1)
Judul Penelitian : Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di Kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan
Tempat Penelitian : SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan
Waktu Penelitian : 05 April 2024 sampai tanggal 05 Mei 2024

Demikianlah surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Bapak/Ibu, Kami ucapkan terima kasih.

Bengkulu, 04 April 2024
Wakil Dekan,

Dr. Lina Tri Astuty Beru Sembiring, M.Pd
NIDN. 0207128501



PEMERINTAH PROVINSI BENGKULU
SMK NEGERI 1 BENGKULU SELATAN

Jalan Ahmad Yani, Ibul, Kota Manna, Bengkulu Selatan Telp/Fax (07390 2014670
E-mail : smkn1.bengkulselatan@yahoo.com Website : <http://www.smkn1bs.sch.id>



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.5 / 72 / SMKN.1/KP/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **NURFADILLAHWATI, S.Pd., M.Pd**
NIP : 1975082119980120001
Pangkat/Golongan : Pembina Utama Muda – IV/c
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan

Menyatakan dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : **HEMI SEPTI**
NPM : 20210031
Jurusan : Pendidikan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Dehasen
Judul : Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Infomatika di Kelas X DKV 2 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan.

Bahwasanya benar telah selesai melaksanakan penelitian skripsi dari tanggal 05 April 2024 sampai dengan 05 Mei 2024 di SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan.

Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya



Bengkulu, 27 Mei 2024
Kepala Sekolah

NURFADILLAHWATI, S.Pd., M.Pd
NIP. 197508211998012001

HASIL ANGKET SISWA

No	Responden	Pernyataan (P)									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	AAN	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4
2	AFLS	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
3	A	4	4	4	3	3	4	4	2	4	3
4	ASH	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4
5	AP	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4
6	AD	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3
7	AFEP	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
8	CE	4	2	2	4	4	3	3	3	4	4
9	DAMS	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4
10	DJS	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4
11	DA	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4
12	F	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4
13	FRI	4	3	4	4	3	2	3	3	4	3
14	HRS	4	4	2	4	4	3	3	4	2	3
15	IDS	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3
16	JHP	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3
17	MFH	4	4	3	3	3	2	4	4	3	4
18	MHRP	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3
19	MO	4	2	4	2	3	2	4	3	4	4
20	MA	3	4	2	4	4	3	4	3	3	4
21	MB	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3
22	MZH	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4
23	NA	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3
24	NFA	3	3	2	4	4	4	3	4	3	4
25	OF	4	4	3	3	2	3	3	3	3	4
26	POD	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3
27	R	4	3	2	3	3	3	4	4	4	3
28	S	4	4	4	3	2	4	4	3	3	4
29	SAK	3	4	2	4	4	3	4	3	4	4
30	W	4	3	3	4	4	3	2	4	4	4
31	ZA	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3
32	ZDA	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4

Nilai Rata-Rata Persentase Angket

Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Total
P1	72%	28%		0%	100%
P2	44%	50%	6%	0%	100%
P3	35%	47%	18%	0%	100%
P4	47%	50%	3%	0%	100%
P5	41%	50%	9%	0%	100%
P6	25%	66%	9%	0%	100%
P7	47%	50%	3%	0%	100%
P8	41%	53%	6%	0%	100%
P9	56%	41%	3%	0%	100%
P10	62.50%	37.50%		0%	100%
Rata-Rata	46.00%	47.19%	7%	100%	

FOTO PELAKSANAAN PENELITIAN

