

PENGARUH PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR

Lis Parida¹⁾, Bambang Sahono²⁾, Johannes Sapri²⁾

¹⁾ SMKN 1 Empat Lawang, ²⁾ Universitas Bengkulu

¹⁾ lisparida05@gmail.com, ²⁾ bsahono@unib.ac.id, ²⁾ johanessapri@unib.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran video tutorial terhadap prestasi belajar siswa. Rancangan eksperimen digunakan dalam penelitian ini. Ada 48 siswa yang terdiri dari 20 laki-laki dan 28 perempuan sebagai responden dalam penelitian. Pengumpulan data menggunakan tes objektif pilihan ganda dengan 5 pilihan jawaban. Soal tes sudah diujicobakan untuk melihat validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan bantuan statistik yaitu uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran dengan menggunakan video tutorial terhadap prestasi belajar siswa. Penggunaan video tutorial dalam pembelajaran dapat diterapkan pada bidang studi yang lain.

Kata kunci : *pembelajaran video tutorial, prestasi belajar*

THE INFLUENCE OF LEARNING VIDEO TUTORIAL ON LEARNING ACJIEVEMENT

Lis Parida¹⁾, Bambang Sahono²⁾, Johannes Sapri²⁾

¹⁾ SMKN 1 Empat Lawang, ²⁾ Universitas Bengkulu

¹⁾ lisparida05@gmail.com, ²⁾ bsahono@unib.ac.id, ²⁾ johanessapri@unib.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of video tutorial learning on student learning achievement. The experimental design was used in this study. There were 48 students consists of 20 men and 28 women as respondents in the study. Data collection uses multiple choice objective tests with 5 answer choices. Test questions have been tested to see their validity and reliability. Data analysis using statistical assistance, namely the t test. The results of the study show that there is an influence of learning by using tutorial videos on student learning achievement. The use of tutorial videos in learning can be applied to other fields of study.

Keywords : *learning videos tutorial, learning achievement*

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia yang memiliki kemampuan, keterampilan dan keahlian merupakan tanggung jawab dari salah satu lembaga pendidikan yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memaksa kita sebagai calon pendidik untuk berfikir keras agar cita-cita tersebut dapat tercapai dengan baik. Hal ini sesuai dengan tujuan SMK yaitu meningkatkan kemampuan siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan diri sejalan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja dan menanamkan sikap profesional.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan formal dalam bidang kejuruan. SMK Negeri 1 Empat Lawang memiliki banyak program keahlian salah satunya adalah Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. Mata pelajaran produktif merupakan mata pelajaran yang lebih menekankan pada skill atau keterampilan siswa sesuai dengan kompetensi siswa masing-masing yang mendukung tercapainya lulusan yang bermutu. Siswa menengah kejuruan diharapkan mampu menguasai setiap mata pelajaran karena setiap mata pelajaran mempunyai hubungan dan keterkaitan dengan mata pelajaran yang lainnya. Berdasarkan kurikulum program keahlian Teknik Komputer &

Jaringan terdapat mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar yaitu salah satunya perakitan komputer. Melalui mata pelajaran perakitan komputer ini diharapkan siswa SMK dapat memiliki kemampuan dalam merakit sebuah komputer.

Menurut hasil observasi diperoleh data bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar cukup rendah. Rendahnya prestasi belajar siswa disebabkan: (1) penyampaian materi oleh guru yang kadang terlalu cepat, padahal daya tangkap siswa bervariasi, sehingga banyak siswa yang kurang mampu menangkap materi pelajaran sepenuhnya; (2) kurangnya perhatian dan konsentrasi siswa terhadap apa yang disampaikan oleh guru; (3) penggunaan pembelajaran berbasis komputer kurang memadai; (4) strategi penyampaian materi yang kurang sesuai (Suparman: 1993).

Penelitian menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar (Hutapea, 2014), hasil belajar siswa dipengaruhi oleh penyajian materi pelajaran pada pembelajaran berbasis komputer model tutorial yang lebih rinci, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang diperpanjang (Yuliana, 2015) dan pembelajaran dengan menggunakan multimedia model tutorial efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Dian Rudiawan, 2015)

Berdasarkan dari penelitian-penelitian terdahulu dapat

disimpulkan bahwa pembelajaran video tutorial dapat meningkatkan hasil belajar (prestasi belajar) siswa dan mempermudah dalam memahami materi yang telah dipelajari pada mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar. Dari sisi lain hasil pengamatan, pembelajaran komputer jaringan dasar di SMK Negeri 1 Empat Lawang masih menekankan pada proses pemindahan informasi dari guru kepada siswa yang menggunakan media papan tulis, buku cetak, dan LKS. Peran guru masih sangat dominan. Guru menyusun program pembelajaran dan siswa tinggal menerima rancangan pembelajaran dan informasi yang diberikan oleh guru. Ketika guru menyampaikan materi pelajaran menggunakan pembelajaran buku teks siswa hanya belajar secara audio saja melalui mendengar penjelasan guru dan membaca materi yang ada dalam buku teks.

Dalam pembelajaran belum didukung dengan media pembelajaran yang mudah dilihat dan menarik perhatian siswa. Hal demikian menjadikan siswa bosan kurang motivasi, kelas menjadi pasif, dan minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer jaringan dasar menurun serta kemampuan awal siswa rendah, yang pada akhirnya prestasi belajar komputer jaringan dasar menjadi rendah.

Berdasarkan identifikasi masalah yang dilihat dari satu tahun ke belakang, terlihat baik tujuan kompetensi dasar dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang

telah ditetapkan belum dapat tercapai. Rendahnya kompetensi mata diklat komputer jaringan dasar menurut data yang diperoleh menyatakan bahwa masih banyak siswa yang nilai mata pelajaran komputer jaringan dasar dibawah KKM sekitar 54 %. Sedangkan KKM untuk mata pelajaran komputer jaringan dasar adalah 75.

Dengan pertimbangan di atas, maka perlu diadakan penelitian tentang peningkatan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran kompetensi Kejuruan, khususnya yang berkaitan dengan kompetensi melakukan pekerjaan dengan menggunakan komputer, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran video tutorial dan buku teks.

Pembelajaran (*instruction*) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik (Warsita, 2008:85). Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik (Sadiman dkk. 1986:7), sedangkan menurut Depdiknas (dalam Warsita, 2008:85) "Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar."

Dari semua pendapat-pendapat mengenai pengertian pembelajaran menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran merupakan suatu interaksi aktif antara guru yang memberikan bahan pelajaran dengan siswa sebagai objeknya

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 42-49) Pembelajaran berbasis komputer model tutorial menganut beberapa prinsip pada pembelajaran behaviorisme lebih menekankan pada peranan lingkungan dan latihan dan proses belajar mengajar.

Pembelajaran video tutorial dapat diartikan sebagai video yang sengaja diciptakan oleh guru yang berisi materi pembelajaran lengkap dengan tujuan pembelajaran, uraian materi, soal-soal latihan dan evaluasi, serta kunci jawaban yang mana semua materi yang ditampilkan pada video dapat dicetak (*print out*) sebagai *handout*.

Media Video adalah media utama untuk mendokumentasikan kejadian actual dan membawanya kedalam kelas, video memberikan kesempatan pada siswa. Pembelajaran video tutorial memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan apa yang telah mereka saksikan secara bersama-sama, sedangkan dengan buku teks siswa hanya membaca saja tanpa melihat apa yang sedang terjadi.

Menurut Tu'u (2004: 76) juga mengemukakan bahwa prestasi belajar siswa terfokus pada nilai atau angka yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Nilai tersebut terutama dilihat dari sisi kognitif, karena aspek ini yang

sering dinilai oleh guru untuk melihat penguasaan pengetahuan sebagai ukuran pencapaian hasil belajar siswa.

Menurut Sudjana dalam Tu'u (2011) mengatakan bahwa pada ketiga ranah ini yakni, kognitif, afektif dan psikomotorik, maka ranah kognitiflah yang paling sering dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Berdasarkan kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil belajar seseorang yang diperolehnya. dari suatu proses pembelajaran dan hasil belajar yang diperolehnya, hal itu merupakan hasil dari evaluasi atau penilaian yang dilakukan oleh guru kepada siswanya. Penilaian tersebut diinterpretasikan dalam bentuk nilai. Maka jelaslah bahwa prestasi belajar itu adalah hasil maksimal yang diperoleh siswa dalam jangka waktu tertentu setelah mengikuti berbagai program latihan dan program pengajaran yang telah disusun dan direncanakan sedemikian rupa.

Dari uraian di atas, yang menjadi dasar permasalahan adalah bagaimana pengaruh pembelajaran dengan video tutorial dan buku teks terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran komputer jaringan dasar di kelas X TKJ di

SMK Negeri 1 Empat Lawang?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 tahun ajaran 2018/2019 di kelas X TKJ 1 dan X TKJ2 SMKN 1 Empat Lawang Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Empat Lawang. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen yang dilaksanakan selama 4x pertemuan masing-masing selama 3 x 45 menit.

Selanjutnya ditentukan sampel penelitian dengan *teknik cluster random sampling* sehingga diperoleh kelas X TKJ1 sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan pembelajaran video tutorial dan kelas X TKJ2 sebagai kelas kontrol yang diberi perlakuan berupa pembelajaran buku teks.

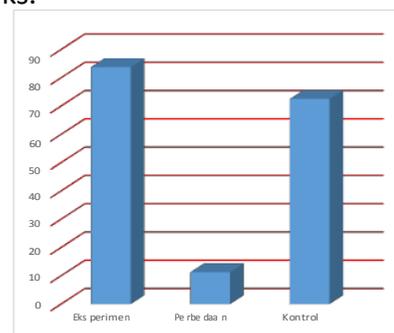
Untuk mengukur prestasi belajar mata pelajaran komputer jaringan dasar digunakan tes prestasi belajar dalam bentuk soal pilihan ganda dengan 5 opsi. Tes disusun dan dikembangkan oleh peneliti terdiri dari 20 butir soal yang valid dengan reliabel sebesar 0,755. Pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan uji persamaan dua rerata dengan uji t-tes (Sudjana, 1996).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data prestasi belajar pada mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar yang belajar dengan menggunakan pembelajaran video tutorial adalah rentang nilai teoritik terendah 0

tertinggi 100, skor tertinggi yang diperoleh siswa 95 dan terendah 70, rata-rata yang diperoleh 83,75, sedangkan data prestasi belajar kelompok siswa yang belajar dengan pembelajaran buku teks adalah rentang nilai teoritik terendah 0 dan tertinggi 100, skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa adalah 85 dan terendah 60 rata-rata 72,5. Perbedaan rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 11,25.

Berdasarkan hasil perhitungan t-tes skor prestasi belajar mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar antara siswa yang belajar pembelajaran video tutorial dengan buku teks menunjukkan bahwa antara keduanya terdapat perbedaan yang signifikan ($t_{hitung} = 9,125 > t_{tabel} = 2,202$). Dengan demikian keputusannya adalah H_1 diterima, berarti bahwa antara kedua kelompok eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai prestasi belajar kelompok siswa yang belajar menggunakan video tutorial dan kelompok siswa yang belajar menggunakan pembelajaran buku teks.



Gambar 1. Rata-rata prestasi belajar kelompok eksperimen dan kontrol

Berdasarkan gambar 1 diatas, maka dapat diketahui bahwa interpretasi ketuntasan prestasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 1: Presentasi Prestasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nilai	kategori	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
75 – 100	Tuntas	21 87,5 %	54,8 %
0 – 74	Belum Tuntas	12,5%	41,7%

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen presentasi siswa yang mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebesar 87,5 %, sedangkan pada kelas kontrol presentasi siswa dengan kategori tuntas)T) sebesar 53,8 %. Selanjutnya jumlah presentasi prestasi belajar siswa bahwa siswa yang belum tuntas dikelas eksperimen adalah 12,5 , sedangkan dikelas kontrol 41,7 % ini artinya pengaruh pembelajaran pada kelas kontrol belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar.

Manfaat penggunaan media ICT dalam pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi penggunaanya, dengan model video tutorial proses pembelajaran bisa dilakukan berulang hingga pengguna dapat mengerti materi yang

disampaikan dalam video tutorial tersebut. Pembelajaran video tutorial ini juga dapat membuat proses belajar yang dirasa menonton akan menjadi lebih menarik, menumbuhkan minat belajar, tidak membuat bosan karena banyak melibatkan segala interaksi sehingga menimbulkan motivasi dalam belajar (Soenarto,2006). Penelitian ini menggunakan media pembelajaran video tutorial yang apabila dikaitkan dengan karakteristik mata pelajaran komputer jaringan mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi. Masalah pembelajaran komputer jaringan dasar dinilai mampu diatasi dengan pembelajaran video tutorial karena mampu menarik perhatian siswa dan ditampilkan dengan arahan serta tampilan yang tidak membosankan.

Manfaat pembelajaran video tutorial dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2009). Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan. Apalagi kalau guru mengajar dan siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan memerankan (Hamalik, 2004)

Menurut pendapat Darmawan (2011=139) menyatakan

bahwa “pembelajaran berbasis tutorial merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan “kepuasan” atau pemahaman secara tuntas kepada siswa mengenai materi yang sedang dipelajari”. Pembelajaran model video tutorial memiliki beberapa keunggulan tersendiri dibandingkan dengan yang lainnya, yakni memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan,

Secara keseluruhan hasil penelitian ini menunjukkan pembelajaran video tutorial memberikan prestasi belajar lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran buku teks, terutama berkenaan dengan pengembangan program pembelajaran Komputer Jaringan Dasar. Secara operasional implikasi dari hasil penelitian sebagai berikut:

Penggunaan pembelajaran video tutorial ternyata berpengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar siswa kelas X TKJ. Dalam mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar pembelajaran video tutorial lebih efektif daripada pembelajaran buku teks. Implikasi dari temuan penelitian ini adalah bahwa pembelajaran video tutorial perlu lebih banyak digunakan dan dikembangkan dalam pembelajaran Komputer Jaringan Dasar, khususnya di Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan.

Dalam pembelajaran video tutorial, proses belajar mengajar tidak hanya bersifat *transfer of*

knowledge, akan tetapi proses pembelajaran mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar dapat lebih bersifat membangun ilmu pengetahuan dan keterampilan melalui berbagai aktivitas kegiatan belajar seperti mengamati, mengklasifikasi, mengumpulkan data, menyimpulkan. Mengkomunikasikan dan mempraktekan. Peserta didik diberi kesempatan terlibat aktif dalam berbagai aktivitas dan pengalaman menemukan sendiri berbagai fakta dan konsep mata pelajaran komputer jaringan dasar.

Siswa diberikan kesempatan terlibat aktif dalam berbagai aktivitas dan pengalaman untuk menemukan sendiri berbagai fakta dan konsep tentang materi yang akan dipelajari. Dengan demikian proses pembelajaran akan dapat memenuhi kebutuhan karakteristik peserta didik dan tujuan dari mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar.

Dengan model pembelajaran video tutorial aktivitas belajar tertumpu pada kegiatan siswa yaitu belajar dengan mengalami langsung (*learning by experience*). Belajar dengan mengalami langsung adalah belajar dimana siswa langsung belajar berhubungan dengan kenyataan yang sebenarnya. Siswa tidak hanya diberi kesempatan melakukan pengamatan tentang apa yang diamati/kegiatan apa yang dilakukan ataupun menerapkan konsep yang dipelajari untuk memperoleh hasil yang sebenarnya.

Pembelajaran video tutorial

memberikan dampak yang cukup penting dalam pembentukan karakter pribadi siswa. Dengan dilatih dan dibiasakan siswa untuk melakukan sendiri berbagai aktivitas dalam proses pencarian dan penemuan pengetahuan, secara tidak langsung telah membangun kepribadian yang sangat dibutuhkan dalam proses perkembangan menuju arah kemandirian. Berkenaan dengan hal tersebut, dalam merancang dan mengembangkan program pembelajaran di kompetensi keahlian Teknik Komputer dan Jaringan dengan pembelajaran video tutorial perlu memperhatikan beberapa hal; yaitu: (a) pembelajaran komputer jaringan dasar hendaknya lebih banyak diselenggarakan melalui pengalaman langsung (*learning by experience*); (b) materi pelajaran hendaknya dirancang sedemikian rupa sesuai dengan karakteristik siswa agar sesuai dengan tujuan dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar serta kebutuhan siswa kelas X TKJ SMK; (c) menyediakan media dan sumber belajar yang dibutuhkan oleh peserta didik. Ketersediaan media dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan memungkinkan siswa memperoleh berbagai pengalaman secara langsung, konkret dan terkini; (d) penilaian prestasi belajar hendaknya dilakukan secara terus menerus dan berkesinambungan agar mampu menunjukkan kompetensi siswa.

PENUTUP

Kesimpulan

Secara keseluruhan prestasi belajar mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar yang belajar dengan pembelajaran video tutorial lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan pembelajaran buku teks. Dari temuan ini dapat pula diartikan bahwa dalam meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar, siswa dapat menggunakan pembelajaran video tutorial.

Saran

Berdasarkan temuan dan kesimpulan di atas. Peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Guru disarankan untuk; (a) melaksanakan proses pembelajaran menggunakan pembelajaran video tutorial sebagai salah satu alternatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran komputer jaringan dasar, (b) menerapkan dan sistem penilaian prestasi belajar secara terus menerus dan berkesinambungan.
2. Kepala sekolah disarankan untuk; (a) memberikan peluang dan dukungan kepada guru dalam melakukan berbagai upaya pembaruan dalam proses belajar dan mengajar. Kepala Sekolah dalam meningkatkan pembelajaran dan mengembangkan kreativitas sesuai dengan tugas dan

bidangnya masing-masing, (b) melengkapi sarana dan prasarana yang menunjang proses kegiatan belajar mengajar dikelas seperti memperbanyak jumlah infokus agar guru dapat menyampaikan materi dengan lebih mudah.

3. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat menyempurnakan program pembelajaran menggunakan video tutoria untuk meningkatkan kualitas pengajaran di kelas, karena peneliti menyadari masih terdapat beberapa kelemahan dalam program pembelajaran tersebut.

Daftar Pustaka

- Anonim. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (sisdiknas)*. Jakarta: Sinar Grafika
- Arsyad, Ashar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung. PT. Remaja Rosda Karya.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, 2006. *Proses Belajar Mengajar*. PT. Buku Kompas: Jakarta. Hutape Flora, 2014. Penelitian tentang Pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar Mengait pada mata pelajaran komputer
- Munawar, Indra. 2009. *Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar*. <http://indramunawar.blogspot.com>
- Rudiawan, Dian (2015) penelitian ii berjudul Pengaruh multimedia n video tutorial terhadap hasil belajar siswa.
- Sadiman, Arief, 2005. *Media Pembelajaran*. PT. Grafindo Persada: Jakarta
- Soenarto, (2006). *Sistem Evaluasi Pendidikan Teknologi danKejuruan*. Bandung: SPs UPI.
- Sudjana Nana, 1996. *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito
- Suparman, Atwi. 1993. *Desain Instruksional*. Jakarta: PAU Untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional.
- Tulus, Tu'u. 2004. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Belajar*. Jakarta: Grasindo
- Yuliana (Smkn4 PLG) penelitian tentang Pengaruh pembelajaran video tutorial terhadap hasil belajar.
- Warsita, Bambang. (2008) *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*, Jakarta: Rineka.

Winkel, W.S. 2004. *Psikologi
Pengajaran.* Jakarta:

Grasindo