

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS KELAS X TKJ SMK NEGERI NGADIROJO DI MASA PANDEMI

Muhammad Isnanto Hari Setiawan, Muga Linggar Famukhit

Email : setiawan.hari985@gmail.com

Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Desain Grafis Kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo Di Masa Pandemi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penggunaan media video dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi di SMK Negeri Ngadirojo. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan bentuk penelitian kuasi eksperimen. Sumber data dalam penelitian ini adalah nilai tugas dari XI IPS yang nilainya tidak mencapai standar ketuntasan yaitu 70. Kemudian di acak untuk menentukan kelas control dan kelas eksperimen. Pada penelitian ini peneliti menggunakan post test sebagai alat pengumpul data. Tujuan post test ini untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media video dan metode konvensional. Hasil yang diperoleh diolah dengan menggunakan rumus statistika. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan video Pembelajaran efektif dalam kegiatan belajar pada siswa kelas X TKJ yang hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata post test kelas control 42,5 dan kelas eksperimen 63,8.

Kata kunci : Media pembelajaran video, peningkatan hasil pembelajaran.

PENDAHULUAN

Setelah resmi dinyatakan sebagai pandemi, Wabah *Covid-19* telah banyak mengubah aspek kehidupan kita, termasuk ekonomi, kesehatan, politik, sosial budaya, keagamaan, dan pendidikan. Dalam bidang pendidikan, misalnya, *Covid-19* telah memaksa jutaan sekolah tutup secara fisik. Data *UNESCO* (2020) melaporkan bahwa 91,3% atau sekitar 1,5 milyar siswa di dunia tidak bisa masuk sekolah seperti biasa akibat dampak *Covid-19*. Mereka harus belajar dari rumah melalui berbagai media yang ada. Mereka ini termasuk sekitar 60 juta siswa dan 4 juta guru di 565 ribu sekolah di Indonesia yang mengalami nasib yang sama.

Physical distancing menjadi salah satu strategi harapan untuk memutus rantai penularan penyakit ini. Pemerintah memutuskan *work from home*. Belajar pun diharuskan daring (dalam jaringan). Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran *corona virus disease (Covid-19)*. Hal ini dilakukan untuk mencegah penularan yang meluas akibat interaksi yang masif. Sejak pandemi *Covid-19*, pembelajaran daring tidak lagi menjadi pilihan. Daring menjadi kewajiban yang tak terelakkan.

Sekolah secara daring menjadi pilihan satu-satunya untuk memastikan pembelajaran berjalan. Hal ini tentu menambah tantangan baru bagi setiap pelaku pendidikan di Indonesia.

Kemajuan teknologi saat ini yang semakin pesat diberbagai bidang dalam kehidupan masyarakat, membantu dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mengolah sumber daya alam yang ada. Kemajuan teknologi di Indonesia cukup besar pengaruhnya terhadap perkembangan pendidikan, sehingga lembaga pendidikan berupaya untuk menunjang proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang ada. Agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, diperlukan interaksi guru dan murid dalam hal materi pembelajaran, alat belajar, modul dan media serta fasilitas sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut.

Sanaky (2013 : 3) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Maka dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan.

Salah satu hal terpenting untuk menunjang proses belajar mengajar adalah penggunaan media, mengingat kenyataan yang terjadi dalam proses pembelajaran antara guru terhadap muridnya kurang maksimal. Proses pembelajaran yang kurang maksimal bila guru belum bisa menciptakan suasana kelas yang saling berinteraksi untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. Media video pembelajaran merupakan alat bantu dalam penyampaian materi untuk menunjang proses pembelajaran di dalam kelas sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaranaktif. Informasi yang disajikan melalui media ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dari layar Smartphone/Laptop siswa atau ketika pembelajaran luring dapat diproyeksikan ke layar lebar melalui overhead projector, dapat didegar suaranya dan dilihat gerakannya (video atau animasi).

Media bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas, informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu (Azhar Arsyad 2014 : 162). Penelitian ini menggunakan media pembelajaran video dengan materi Desain Grafis yang dikeluarkan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Tahun 2013, untuk menunjang sistem pendidikan yang berbasis teknologi dengan menerapkan media pembelajaran video. Media pembelajaran video diharapkan mampu meningkatkan minat dan bakat serta prestasi siswa dalam hal pembelajaran materi di sekolah.

SMK Negeri Ngadirojo adalah sekolah menengah kejuruan di Kecamatan Ngadirojo Kabupaten Pacitan Jawa Timur. Berdasarkan observasi saat PPL II, di sekolah ini memiliki siswa yang sangat kreatif dan aktif serta memiliki berbagai karakter mengenai tipe belajar yaitu visual, auditori dan kinestetik. Secara umum guru yang mengajar di sekolah ini masih menggunakan metode ceramah, sehingga sebagian siswa dengan tipe belajar visual dan kinestetik mengalami kesulitan dalam hal menerima materi ajar yang disampaikan oleh guru apalagi di masa pandemi yang menggunakan pembelajaran daring membuat siswa cepat bosan ketika belajar di rumah. Dengan demikian untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan sebuah media yaitu video, agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Di SMK Negeri Ngadirojo, pembelajaran daring di laksanakan sejak Maret 2020 hingga sekarang. Dalam pelaksanaannya, ternyata pembelajaran daring dirasa sulit oleh sebagian besar siswa dan menjadi problematika tersendiri dalam pembelajaran daring mata pelajaran desain grafis, terutama dalam pembelajaran desain grafis yang mana transfer pengetahuannya berbeda dengan mata pelajaran lain (lebih banyak pelajaran praktik dibandingkan teori).

Tujuan

Pada pembelajaran daring, pemanfaatan teknologi dan internet tentu akan dimaksimalkan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran daring akan menjadi pilihan paling efektif selama pandemi berlangsung.

Walaupun demikian manfaat internet untuk pembelajaran online atau e-learning desain grafis memiliki banyak kekurangan di antaranya yaitu, Kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya penilaian serta penalaran pada pelajaran desain grafis dalam proses belajar dan mengajar. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik maupun aspek sosial. Padahal interaksi disini sangatlah penting untuk memotivasi siswa agar dapat menerima materi dari sumbernya langsung dan jika ada pelajaran yang bersifat praktikum sangatlah mudah dalam menerima materinya bagi siswa.

Seperti halnya di kelas X TKJ, kebanyakan siswa mendapatkan nilai rendah pada mata pelajaran desain grafis (pada semester Ganjil kemarin), pengiriman tugas di google classroom sering terlambat, cenderung pasif dalam pembelajaran online, dan tugas yang tidak lengkap.

Melihat hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai kesulitan pembelajaran daring pada mata pelajaran desain grafis. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Desain Grafis Kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo Di Masa Pandemi.

Metode Pelaksanaan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Eksperimen. Metode penelitian ini dipandang sesuai, karena merupakan metode yang digunakan untuk menggambarkan atau mengungkapkan keadaan yang sebenarnya tentang efektivitas penggunaan media video pada proses pembelajaran desain grafis untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri Ngadirojo. Oleh karena masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas penggunaan media video pada proses pembelajaran desain grafis untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo maka bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen, karena bersifat menyeluruh dan tidak membedakan mana kelas yang muridnya cerdas dan mana yang tidak cerdas. Penggunaan model kuasi eksperimen dalam penelitian ini didasari asumsi bahwa kelompok eksperimen dan kelompok pembandingan yang diambil melalui undian sudah betul-betul ekuivalen, terdiri dari satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Kelompok yang digunakan merupakan intact group dan dependent variable diukur satu kali, yaitu setelah perlakuan eksperimen diberikan. Dalam hal ini kelompok kontrolnya adalah kelas X TKJ 1 dengan jumlah sebanyak 33 siswa, dan kelas eksperimennya adalah kelas X TKJ 2 dengan jumlah sebanyak 34 siswa.

Data dalam penelitian ini adalah nilai tugas harian baik pre test maupun post test tahun ajaran 2020-2021. Sumber data dalam penelitian ini adalah nilai siswa yang didapat Mahasiswa Praktikan PPL II STKIP PGRI Pacitan dari mata pelajaran desain grafis kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo. Teknik pengumpulan data Tes adalah serentetan pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok yang dibagi melalui G. Classroom. Metode tes digunakan untuk mendapatkan data nilai hasil belajar siswa, setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran pada materi yang sudah diajarkan. Dalam penelitian yang telah dilaksanakan tes disini berupa post test, dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 5 soal, yang dilaksanakan pada tanggal 12 januari 2021 pada pukul 07.00 WIB, selama 70 menit (2x 35 menit).

Adapun post test ini, diikuti oleh kelas eksperimen sebanyak 33 orang siswa dan kelas control 34 siswa dengan soal yang sama dan pada hari yang bersamaan. Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang nampak pada objek penelitian, pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek ditempat atau berlangsungnya peristiwa, sehingga observer berada bersama objek yang diselidiki, disebut observasi langsung. Metode observasi ini digunakan untuk mengetahui kinerja guru dan aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media video.

Dalam penelitian ini dilakukan observasi dengan menggunakan lembar observasi yang terbagi ada 3 hal yaitu afektif, kognitif dan psikomotor, pada tanggal 12 Januari 2021, pukul 07.00 -08.10 WIB (2x35 menit) saat proses pembelajaran daring dengan menggunakan G. Classroom saat *meng-share* video pembelajaran dikelas eksperimen, adapun yang menjadi observer adalah mahasiswa Praktikan PPL II STKIP PGRI Pacitan. Selain itu juga digunakan dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai Bapak Hari Susilo Wibowo, S.Kom, selaku guru TKJ SMK Negeri Ngadirojo.

Untuk mendapatkan jawaban dari masalah yang telah dirumuskan dalam penelitian ini, maka penulis akan melakukan analisis dan memberikan interpretasi terhadap data-data yang telah terkumpul. Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan analisis dengan uji beda, uji normalitas dan effect size. Langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti dalam pengolahan data adalah sebagai berikut: (1) Pengumpulan data yaitu data yang berwujud kata-kata dan rangkaian data. Data-data yang diperoleh dari hasil wawancara, dan dokumentasi dikumpulkan menjadi satu untuk proses lebih lanjut. (2) Reduksi data (*data reduction*), menurut Sugiyono (2011), mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan selanjutnya. (3) Penyajian data (*data display*) merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

(4) Penarikan kesimpulan (*conclusion drawing/verification*) merupakan proses

akhir dari penelitian setelah tahap reduksi dan penyajian data terlaksana dengan mencari makna-makna yang muncul dari data.

Untuk mengetahui bagaimana efektivitas media video dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi di SMK Negeri Ngadirojo, penulis menggunakan nilai post test antara kelas eksperimen dengan kelas control sebagai perbandingan. Dengan analisis ini kita akan mendapatkan seberapa besar efektivitas media video dalam meningkatkan hasil belajar desain grafis di SMK Negeri Ngadirojo. Dengan membandingkan hasil tugas harian dengan metode konvensional dan media video. Sehingga dapat diketahui seberapa besar peran media video dalam proses pembelajaran.

Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian

Lokasi : SMK Negeri Ngadirojo

Waktu : Senin, 11 Januari 2021 s.d. Jumat, 15 Januari 2021

Subjek : Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo

Objek : Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis di masa pandemi.

Observasi Kelas

Pada metode ini dimulai dengan melakukan pengamatan terhadap kelas *online* di Google Classroom pada kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo. Dalam observasi ini penulis mengamati waktu pemberian tugas dan pengumpulan tugas siswa serta soal yang diberikan guru dan jawaban siswa. Ternyata kebanyakan siswa mengumpulkan tugasnya melebihi toleransi waktu yang ditetapkan, selain itu beberapa siswa juga mengumpulkan jawaban yang sama persis dengan letak kesalahan yang sama. Siswa cenderung pasif selama pembelajaran *online*. Bahkan beberapa siswa tidak merespon sama sekali terhadap kegiatan pembelajaran.

Perencanaan Penelitian

Setelah observasi dilaksanakan dan menentukan metode yang akan diterapkan terlebih dahulu peneliti membuat daftar pertanyaan untuk angket di *Google Form* dan dibagikan sebagai tugas di *G. Classroom* yang berkaitan dengan kesulitan

pembelajaran daring mata pelajaran Desain Grafis. Setelah daftar pertanyaan yang telah dirancang selanjutnya akan digunakan untuk melakukan penelitian terhadap siswa kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 5 hari karena tidak semua siswa menanggapi dengan cepat terhadap angket *Google Form* yang dibagikan di kelas *online* mereka. Peneliti juga mengamati hasil pengerjaan tugas siswa yang dikumpulkan lewat *Google Classroom*.

Hasil dan Pembahasan

SMK Negeri Ngadirojo merupakan salah satu SMK yang terdampak akibat adanya pandemi di Indonesia. Pembelajaran di SMK Negeri Ngadirojo yang awalnya konvensional berbasis tatap muka menjadi pembelajaran daring (dalam jaringan) yang dimulai sejak Maret 2020 tahun lalu.

Dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* kegiatan belajar mengajar dapat tetap dilaksanakan tanpa harus dengan adanya tatap muka antara guru dengan siswa. Riris dan Paisal (2020) menyatakan bahwa seiring perkembangan zaman, seseorang dapat memperoleh informasi secara mudah melalui teknologi baru yang terus berkembang. Perkembangan teknologi ini sangat membantu dalam bidang pendidikan bagi guru maupun siswa. Manfaat teknologi dalam kegiatan belajar adalah mengemat waktu dan biaya sehingga lebih praktis dalam pelaksanaannya, selain itu dengan teknologi dan internet siswa dapat mengakses bahan belajar kapanpun dan dimanapun serta berbagi informasi dengan mudah dan cepat.

Berdasarkan hasil respon angket yang dilakukan oleh peneliti melalui metode angket respon siswa dengan menggunakan *Google form* siswa kelas X TKJ di SMK Negeri Ngadirojo menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran efektif untuk menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Jika dibandingkan, nilai persentase antara jawaban siswa yang menyatakan pembelajaran menggunakan video pembelajaran menarik dengan jawaban siswa yang menyatakan kurang/tidak menarik, perbedaannya sangat signifikan. Banyaknya siswa yang setuju bahwa belajar dengan media video menarik, disebabkan karena penggunaan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran di SMK Negeri Ngadirojo ada sebagian guru saat menyampaikannya materi masih

menggunakan metode ceramah. Hal ini dibuktikan dengan Tabel 1 Perkembangan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ

No.	Kelas	Nilai Rata-rata
1	Kelas X TKJ 1 (Kelompok Kontrol)	42,5
2	Kelas X TKJ 2 (Kelompok Eksperimen)	63,8

Tabel 1

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan video sebagai media pembelajaran dapat efektif dibanding dengan metode konvensional (seperti ceramah, dll). Hal ini dapat dibuktikan dari rata-rata nilai siswa/siswi kelas eksperimen sebesar 63,8 lebih baik dibanding kelas kontrol sebesar 42,5. Dari tabel di atas juga dapat dilihat selisih yang cukup baik yaitu 21,3. Sebelummelakukan penelitian eksperimen, dalam pembelajaran desain grafis pada kelas X TKJ 1 hanya bersifat verbalistik artinya dengan menggunakan ceramah dalam bentuk text saja atau tanpa menggunakan media video, dll.

Minimnya penguasaan siswa akan mata pelajaran desain grafis karena kurang diterapkannya metode dan teknik pengajaran yang bervariasi dan menstimulus kreativitas siswa dalam mengikuti pelajaran, hal ini dapat dilihat dari nilai tes awal rata-rata nilai siswa kelas eksperimen 40,5 dan kelas control 37 sebagai sumber pembelajaran ekonomi, media pendidikan diperlukan untuk membantu guru dalam menumbuhkan pemahaman siswa terhadap materi ekonomi. Sementara itu, seiring dengan pesatnya perkembangan media informasi dan komunikasi, baik perangkat keras (*Hardware*) maupun perangkat lunak (*Software*), akan membawa perubahan bergesernya peranan guru, termasuk guru ekonomi sebagai penyampai pesan/ informasi. Guru tidak bisa lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi bagi kegiatan pembelajaran para siswanya.

Akan tetapi siswa dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber, salah satunya adalah dari Video Pembelajaran. Penggunaan Video Pembelajaran sebagai alat bantu media bukan sepenuhnya mengganti peran guru dalam mengajar. Dalam upaya lebih memperdalam dan lebih memahami mata pelajaran ekonomi maka guru harus menerapkan suatu metode yang membuat siswa senang, tidak membosankan serta memotivasi dalam belajarnya, salah satunya adalah dengan menggunakan media. Siswa diberi suatu media pembelajaran yaitu menggunakan Video pembelajaran yang memadukan antara audio dan visual. Selanjutnya masing – masing kelompok mengikuti kegiatan pembelajaran di manakelas X TKJ 1 (kelas control) menggunakan metode konvensional dan kelas X TKJ 2 (kelas eksperimen) menggunakan media video.

Di akhir pembelajaran siswa diberi post test yang memperlihatkan hasil belajar kemudian didapat hasil rata-rata nilai kelas kontrol yaitu 85,8 lebih tinggi dari kelas eksperimen 89,2. Adapun rata – rata peningkatan hasil belajar kelas kontrol

sebesar 43,3 dan kelas eksperimen sebesar 25,4 dengan selisih 17,9 yang menandakan bahwa media pembelajaran efektif digunakan sebagai alat bantu mengajar guru.

Simpulan

Penggunaan Video pembelajaran pada SMK Negeri Ngadirojo, dinilai efektif untuk meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa dalam pembelajaran dimasa pandemi, hal ini bisa diketahui melalui nilai siswa yang meningkat. Penggunaan Video pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian siswa sehingga suasana belajar lebih menyenangkan dan menarik minat siswa dalam belajar sehingga siswa tidak cepat merasa bosan ketika pembelajaran daring berlangsung.

Pesan pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan media Video pembelajaran dinilai efektif. Hal ini dikarenakan penggunaan Video pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat mempermudah siswa menangkap pesan pembelajaran dan mempermudah mengingat serta memahami materi pembelajaran. Ini terbukti pada saat post test mereka mencapai skor ketuntasan, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan Video pembelajaran juga bisa meningkatkan gairah belajar sehingga siswa merasa tidak cepat mengantuk saat pembelajaran daring berlangsung. Walaupun selama pembelajaran daring berlangsung, motivasi belajar siswa tidak terlihat karena siswa cenderung fasif dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa aktif dalam kegiatan pembelajaran daring di kelas.

Dengan demikian penggunaan Video pembelajaran di SMK Negeri Ngadirojo, dinilai efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa jika dilihat dari persepsi siswa ketika mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Video pembelajaran. Serta dinilai efektif untuk mengatasi keterbatasan pengalaman siswa dan dapat membantu siswa memahami peristiwa-peristiwa atau proses yang sedang terjadi. Hal ini dikarenakan siswa lebih mudah memahami peristiwa secara audio visual dibandingkan verbal. Penggunaan media Video pembelajaran juga memungkinkan membahas materi pelajaran secara luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Sanaky Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*.

Yogyakarta :Kaukuba Dipantara.

Arsyad Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT RajaGrafindo

Persada.Sugiono Metode Penelitian Pendidikan: (online)

(<http://utama.files.wordpress.com> diakses, 1 Februari 2021.).