

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR TIK SISWA KELAS X MADRASAH ALIYAH PESANTREN ALURWATUL WUTSQAA KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG

ASIRAH, EKA MARHAWATI, ANDI SADAPOTTO

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar TIK siswa kelas X Madrasah Aliyah Pesantren Al-Urwatul Wutsqaa Kabupaten Sidenreng Rappang. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Madrasah Aliyah Pesantren Al-Urwatul Wutsqaa Kabupaten Sidenreng Rappang yang berjumlah 70 orang, sedangkan sampel yang digunakan adalah sampel populasi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi dan tes. Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik statistik inferensial dalam bentuk T.tes. Berdasarkan hasil penelitian terdapat perbedaan hasil nilai antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol yakni $M_x = 92 > M_y = 66,3$. Perbedaan hasil nilai itu menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar TIK siswa kelas X Madrasah Aliyah Pesantren Al-Urwatul Wutsqaa Kabupaten Sidenreng Rappang 2015/2016. Hasil analisis menjelaskan bahwa nilai empiris 4,296 lebih besar daripada nilai total pada taraf signifikansi 5% yaitu 2,000 dan pada taraf signifikansi 1% yaitu 2,660. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis kerja (H_1) yang menyatakan: "Ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar TIK siswa kelas X Madrasah Aliyah Pesantren Al-Urwatul Wutsqaa Kabupaten Sidenreng Rappang 2015/2016", *diterima*. Sedangkan hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan: "Tidak ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar TIK siswa kelas X Madrasah Aliyah Pesantren Al-Urwatul Wutsqaa Kabupaten Sidenreng Rappang 2015/2016", *ditolak*.

Keywords : *Penggunaan Media Video, Hasil Belajar TIK.*

Pendahuluan

Perubahan global dalam perkembangan pengetahuan dan teknologi, terutama yang berhubungan dengan sistem pendidikan di sekolah menuntut adanya perubahan sikap guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Kemajuan Ilmu Pendidikan dan Teknologi (IPTEK) dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik. Upaya peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan secara menyeluruh, baik aspek moral, akhlak, budi pekerti, perilaku, pengetahuan, kesehatan dan keterampilan peserta didik. Agar dapat mempengaruhi peserta didik mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para peserta didik menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral

maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut peserta didik berinteraksi dengan lingkungan yang diatur guru melalui proses pembelajaran.

Adanya peran media di lingkungan masyarakat tidak boleh disia-siakan, baik media cetak maupun elektronik. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Arsyad, 2007: 4). Dinyatakan pula oleh Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*), bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan

orang untuk menyalurkan pesan/informasi (Sadiman dkk, 2002: 6).

Berdasarkan pengertian di atas, media memiliki cakupan sebagai media grafis, audio maupun media proyeksi diam, yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran, seperti overhead projector (OHP), multimedia pembelajaran (CD-Pembelajaran), LCD Proyektor, poster, video, audio-cassette televisi, film, foto, radio, rekaman audio dan gambar yang diproyeksikan.

Sudah menjadi keharusan dengan tersedianya media, guru/fasilitator bertugas untuk mempelajari bagaimana menetapkan dan menggunakan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Secara otomatis penggunaan media yang baik akan memberi manfaat yang banyak. Sudjana dan Ahmad Rivai (2001: 2), menambahkan beberapa manfaat media, yaitu “pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, bahan pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Bahkan penggunaan media akan dapat mempertinggi kualitas proses dan hasil pengajaran, dari berfikir kongkrit ke berfikir abstrak”.

Berangkat dari kemajuan sains dan teknologi yang dapat didayagunakan sebagai media pembelajaran/pendidikan di sekolah, serta manfaat yang akan diraih oleh guru dan siswa, cukup menjadi alasan pentingnya menggunakan media dalam proses pembelajaran. Menurut Sudjana (1989: 99), alat peraga adalah suatu alat bantu untuk mendidik atau mengajar supaya apa yang diajarkan mudah dimengerti anak didik. Alat-alat bantu atau peraga biasanya sangat dibutuhkan pada materi- materi yang menuntut praktek langsung. Dengan begitu pemahaman pada suatu bahasan sangat mudah diserap bahkan secara merata bagi para siswa. Berangkat dari rancangan kurikulum pendidikan hingga tersedianya media di SMP Negeri 5 Panca Rijang Kabupaten Sidenreng Rappang serta relevansinya dengan pembelajaran TIK. Peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh penggunaan media

pembelajaran LCD Proyektor terhadap prestasi belajar mata pelajaran TIK siswa kelas IX SMP Negeri 5 Panca Rijang Kabupaten Sidenreng Rappang”.

Permasalahan

Berdasarkan Permasalahan di atas diajukan suatu rumusan masalah sebagai berikut: “Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran LCD Proyektor terhadap prestasi belajar mata pelajaran TIK siswa kelas IX SMP Negeri 5 Panca Rijang Kabupaten Sidenreng Rappang”?

METODE

Variabel Penelitian

Ada dua jenis variabel yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Variabel independen atau variabel bebas (berpengaruh). Variabel bebas adalah variabel yang menyebabkan, mempengaruhi atau berdampak kepada suatu keluaran. Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah penggunaan media video dalam proses belajar mengajar dengan sampel bernomor ganjil (X).
- b. Variabel dependen atau variabel terikat atau yang dipengaruhi. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa dengan sampel bernomor urut genap (Y).

Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain deskriptif dalam bentuk eksperimen. Peneliti menggambarkan ada atau tidak adanya pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa kelas X Madrasah Aliyah Pesantren Al-Urwatul Wutsqaa Kabupaten Sidrap.

Untuk memperoleh hasil maksimal dari penelitian yang dilakukan maka perlu didesain langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Merencanakan kegiatan alat dan waktu penelitian berdasarkan waktu yang telah ditetapkan,
- b. Mengumpulkan data langsung di lapangan,

- c. Menganalisa data berdasarkan hasil temuan,
- d. Menguji hipotesis.
- e. Menarik kesimpulan.

Tabel 3.1: Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Post-test
Eksperimen (x)	P	0
Kontrol (y)		0

Keterangan :

- x = Kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan dengan menggunakan media video.
- y = Kelompok kontrol
- P = Perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen
- 0 = Post-test yang diberikan kepada kedua kelompok

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan eksperimen ini ialah sebagai berikut :

- a. Siswa yang dimasukkan ke kelompok eksperimen dan ke kelompok kontrol ditetapkan secara acak, artinya tidak dipilih-pilih.
- b. Masing-masing kelompok diberikan sajian materi pelajaran yang sama dalam mata pelajaran TIK.
- c. Kelompok eksperimen diajar dengan menggunakan media video, sedangkan kelompok kontrol diajar tanpa menggunakan alat media video.
- d. Kedua kelompok siswa diberikan tes yang sama pada akhir pertemuan.
- e. Menarik kesimpulan.

Tabel 3.2 Keadaan Populasi Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Pesantren Al- Urwatul Wutsqaa Kabupaten Sidenreng Rappang

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Perempuan	Laki- laki	
1	Kelas X IPA	18	13	31
2	Kelas X IPS	11	7	18
3	Kelas X IPS	11	10	21
Jumlah		40	30	70

Sumber Data : Kantor Madrasah Aliyah Pesantren Al-Urwatul Wutsqaa Kabupateng Sidrap

Definisi Operasional Variabel

Untuk memperjelas dan meyakini hasil penelitian ini, maka perlu dikemukakan definisi operasional yang digunakan sebagai berikut :

1. Penggunaan media video yang dimaksud adalah penelitian ini yakni penggunaan media atau alat berupa laptop yang berisi video yang diperlihatkan kepada siswa kelompok eksperimen. Media semacam ini dapat digunakan sebagai alat bantu pada saat mengajar siswa kelas X Madrasah Aliyah Pesantren Al- Urwatul Wutsqaa Kabupaten Sidenreng Rappang.
2. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar yang dapat dinyatakan dengan angka atau nilai setelah mengadakan tes hasil belajar (evaluasi).

Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian, Arikunto (2010:123). Sedangkan menurut Sugiyono (2009:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini yang dijadikan populasi adalah sebagian siswa kelas X Madrasah Aliyah Pesantren Al-Urwatul Wutsqaa Kabupaten Sidrap.

Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai keadaan populasi penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut.

2. Sampel

Jumlah populasi seperti di atas relatif kecil sehingga memungkinkan bagi peneliti untuk meneliti semua populasi tersebut. Oleh karena itu, peneliti mengambil sampel total untuk menggambarkan kondisi pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar TIK siswa kelas X Madrasah Aliyah Pesantren Al-Urwatul Wutsqaa Kabupaten Sidenreng Rappang, jumlah sampel dalam penelitian ditetapkan sebanyak 70 orang, yang kemudian jumlah sampel tersebut dibagi atas dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, pembagian kelompok dilakukan secara acak.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini digunakan dua macam teknik pengumpulan data yaitu :

1. Teknik dokumentasi

Melalui metode ini, data yang diperoleh adalah jumlah keseluruhan siswa kelas X Madrasah Aliyah Pesantren Al-Urwatul Wutsqaa Kabupaten Sidrap yang terdaftar aktif mengikuti proses pembelajaran 2015/2016.

2. Teknik tes

Pemberian skor kepada sampel dilakukan dengan menjumlahkan skor yang benar dari setiap sampel dibagi dengan jumlah skor total, kemudian dikalikan seratus. Untuk menentukan nilai tes diberikan jumlah soal sebanyak 5 nomor, setiap nomor diberi skor 20 jika benar, dan skor maksimalnya adalah 100.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini bermaksud memberikan gambaran tentang ada tidaknya perbedaan hasil belajar dalam mata pelajaran TIK antara siswa yang menggunakan media video dengan siswa yang tidak menggunakan media video.

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian ini digunakan dengan perhitungan rumus t.tes rumusnya adalah :

$$T = \frac{Mx - My}{Sbdm}$$

Keterangan :

Mx = Mean kelompok eksperimen (X)

My = Mean kelompok kontrol (Y)

Sbdm = Standar rata-rata mean

Adapun langkah-langkah untuk menyelesaikan rumus di atas adalah sebagai berikut:

1. Mengubah skor menjadi nilai dan rumus :

$$N = \frac{Sp}{Sm} \times 100$$

Keterangan :

Sp = Skor perolehan

Sm = Skor maksimal

N = Jumlah siswa

2. Uji T.tes dengan rumus :

$$T = \frac{Mx - My}{Sbdm}$$

Keterangan :

Mx = Mean kelompok eksperimen (X)

My = Mean kelompok kontrol (Y)

Sbdm = Standar rata-rata mean

Langkah-langkah penggunaan rumus tersebut adalah :

1. Mean kelompok eksperimen (X) dan kelompok kontrol (Y) dengan rumus:

$$Mx = \frac{\sum x}{N} \quad My = \frac{\sum y}{N}$$

Standar deviasi kuadrat kelompok dengan rumus :

$$SD^2 x = \frac{\sum fX^2}{N} - Mx^2$$

$$SD^2 y = \frac{\sum fy^2}{N} - My^2$$

2. Standar deviasi atas kuadrat dengan rumus :

$$SD Mx^2 = \frac{SD^2x}{Nx-1}$$

$$SD My^2 = \frac{SD^2y}{Ny-1}$$

3. Sdbm deviasi atas kuadrat dari kedua titik kelompok dengan rumus :

$$S_{dbm} = \sqrt{Sd^2Mx + Sd^2My}$$

Hasil analisis data pada rumus t.tes akan dibandingkan dengan rumus t.tabel setelah menemukan nilai dari hasil kedua rumus tersebut kemudian dibandingkan apabila rumus t.tes lebih besar (>) dari t.tabel maka ada pengaruh namun, apabila sebaliknya tidak ada pengaruh. Yang diperoleh dari rumus tersebut akan digunakan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Bila hasil pengolahan data yang diperoleh lebih besar dari batas penolakan hipotesis, maka hipotesis diajukan ditolak, akan tetapi jika hasil analisis datanya lebih kecil dari batas penolakan berarti hipotesis yang diajukan diterima.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian media

Pembelajaran di sekolah pada saat ini mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi khususnya internet, mempercepat aliran ilmu pengetahuan yang menembus batas-batas dimensi ruang, birokrasi, kemampuan, dan waktu. Program-program di internet bukan hanya menampilkan data dan informasi yang dapat ditransmisikan dengan kecepatan tinggi, tetapi juga ilmu pengetahuan yang dapat diakses secara cepat oleh penggunaannya. Dan tentu saja kondisi ini berpengaruh pada kebiasaan dan budaya pendidikan yang dikelola selama ini.

Kemajuan dan perkembangan teknologi sudah demikian menonjol, sehingga pengguna alat-alat bantu mengajar seperti alat-alat audio, visual serta perlengkapan sekolah disesuaikan dengan perkembangan jaman tersebut, dan juga harus disesuaikan dengan tuntutan kurikulum sesuai dengan materi, metode, dan tingkat kemampuan belajar siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik di sekolah.

Untuk itu, para pengajar mulai berusaha membiasakan diri untuk menggunakan peralatan-peralatan seperti LCD, CD, VCD, video, komputer dan internet dalam pembelajaran dikelas. Dengan program pembelajaran yang dikembangkan ini pengajar harus mempelajarinya agar mempermudah proses pembelajaran dan pendidikan, sehingga memudahkan pembelajaran berjalan dengan baik dikelas.

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti “perantara” atau “pengantar”, yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Jadi, dalam pengertian yang lain, media adalah alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut maka media merupakan sebuah komponen komunikasi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dalam istilah pendidikan, media berarti sumber belajar selain orang (suatu benda) yang dapat menyalurkan informasi dari materi ajar. Sumber-sumber belajar selain guru yang disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang akan diadakan atau di ciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik, biasanya dikenal sebagai “Media Pembelajaran”.(Daryanto,2011:4).

Oleh karena itu proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal. Jadi media pembelajara adalah komponen intergal dari sistem pembelajaran.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan

kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa

1. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar di dalam lingkungan belajar tertentu, sehingga terjadi perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Dalam pembelajaran tugas pendidik yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa.

2. Media pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat fisik seperti buku, film, kaset, video, yang dapat menyajikan informasi serta merangsang peserta didik untuk belajar. Jadi media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga proses belajar terjadi.

3. Pengertian Video

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video adalah gambar-gambar dalam frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Disamping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya. Video mampu merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi kedalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program. Pesan yang disampaikan melalui

media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain.

4. Pengertian Media Video

Menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Media video sangat bermanfaat bagi siswa, sebab siswa bisa melihat langsung pelajaran yang disampaikan oleh guru. Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media *Audio Visual Aids (AVA)* atau media yang dapat dilihat atau didengar, dan media audio motion visual (media audio visual gerak) yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat, media ini paling lengkap. Informasi yang disajikan melalui media ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dilayar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui project dapat didengar suaranya dan dapat dilihat gerakannya (video atau animasi).

5. Karakteristik Media Video

Karakteristik media video pembelajaran menurut Cheppy Riyana (2007:8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya.

Karakteristik media video pembelajaran yaitu:

- a. Clarity of Message (kejelasan pesan)
- b. Stand Alone (berdiri sendiri)
- c. User Friendly (bersahabat/akrab dengan pemakainya)
- d. Representasi Isi
- e. Visualisasi dengan media
- f. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

g. Dapat digunakan secara klasikal atau individual

6. Tujuan dan Fungsi Media Video

Menurut Cheppy Riyana (2007:6) media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk :

- a) Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur.

Dalam menggunakan media video ini selain mempunyai tujuan juga mempunyai fungsi sehingga proses dalam pembelajaran akan sesuai dengan yang diharapkan.

Fungsi-fungsi dari media video adalah sebagai berikut:

- a. Dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran
- b. Dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi.
- c. Membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca.

7. Kelebihan dan Kelemahan Media Video

Menurut Ronald Anderson (1987:105) media video memiliki kelebihan, antara lain:

- a. Dengan menggunakan video (disertai suara atau tidak), kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu.
- b. Dengan menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu.
- c. Dengan video, informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah penonton atau peserta yang tak terbatas dengan jalan menempatkan monitor di setiap kelas.
- d. Dengan video siswa dapat belajar secara mandiri.

Sedangkan kelemahan penggunaan media video, antara lain :

- a. Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya.
- b. Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak.
- c. Ketika akan digunakan, peralatan video harus sudah tersedia di tempat penggunaan.
- d. Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.

8. Manfaat Penggunaan Media Video

Manfaat media video menurut Andi Prastowo (2012 : 302), antara lain :

- a. Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik.
- b. Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat
- c. Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu.
- d. Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu.
- e. Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Penyajian data

Dari hasil penelitian yang dilaksanakan dengan menggunakan dokumentasi dan tes sebagai instrumen pengumpulan data, diperoleh hasil sebagai berikut :

- a. Data variabel X adalah data hasil belajar TIK siswa dengan menggunakan media video (Kelompok Eksperimen).
- b. Data variabel Y adalah data hasil belajar TIK siswa tanpa menggunakan media video (Kelompok Kontrol).

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa menggunakan media video adalah salah satu sarana yang dapat meningkatkan hasil belajar TIK siswa kelas X Madrasah Aliyah Pesantren Al-Urwatul Wutsqaa Kabupaten Sidenreng Rappang.

Hal tersebut terbukti pada pencapaian nilai kelompok eksperimen lebih besar daripada nilai kelompok kontrol. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata yaitu $M_x = 92 > M_y = 66,3$. Analisis data menjelaskan bahwa nilai empiris $4,296 >$ nilai tabel 5% yaitu 2,000 begitu juga nilai empiris $4,296 >$ nilai tabel 1% yaitu 2,660 atau $4,296 > 2,000$ (5%) dan $4,296 > 2,660$ (1%).

Berdasarkan kenyataan-kenyataan tersebut di atas, maka hipotesis kerja atau hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa: “Ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar TIK siswa kelas X Madrasah Aliyah Pesantren Al-Urwatul Wutsqaa Kabupaten Sidenreng Rappang tahun ajaran 2015/2016”, *diterima*.

Sedangkan hipotesis nol atau nihil yang menyatakan bahwa “Tidak ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar TIK siswa kelas X Madrasah Aliyah Pesantren Al-Urwatul Wutsqaa Kabupaten Sidenreng Rappang tahun ajaran 2015/2016”, *ditolak*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang disajikan dalam bab IV, maka diperoleh kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian, sesuai dengan pengujian hipotesis melalui analisis data diperoleh hasil nilai kelompok eksperimen (x) lebih tinggi dari pada hasil nilai kelompok kontrol (y) yakni $M_x = 92 > M_y = 66,3$. Perbedaan hasil nilai tersebut menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar TIK siswa kelas X Madrasah Aliyah Pesantren Al-Urwatul Wutsqaa Kabupaten Sidenreng Rappang.
2. Hasil analisis menjelaskan bahwa nilai eksperimen adalah 4,296 lebih besar dari pada nilai tabel baik pada taraf signifikansi 5% yaitu 2,000 maupun pada taraf signifikansi 1% yaitu 2,660. Untuk jelasnya $4,296 > 2,000$ (5%) dan $4,296 > 2,660$ (1%) membuktikan bahwa siswa yang diajar dengan

menggunakan media video berpengaruh.

Saran

1. Objek penelitian ini adalah siswa Madrasah Aliyah Pesantren Al-Urwatul Wutsqaa yang berada di kelas X dan terbatas hanya pada salah satu mata pelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini belum tentu sama jika diberlakukan pada siswa sekolah lain. Oleh karena itu peneliti menyarankan kepada para peneliti selanjutnya terkhusus rekan-rekan mahasiswa yang dalam tahap penyelesaian studi, kiranya dapat melaksanakan penelitian lanjutan dengan lokasi berbeda dengan materi yang sama atau pada siswa yang berbeda dengan materi yang berbeda pula begitu juga sebaliknya. Sehingga hasil penelitian tentang penggunaan media dan hasil belajar semakin bervariasi.
2. Penambahan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran terutama media video. Meningkatkan komunikasi dan koordinasi antara pihak sekolah, orang tua, siswa dan pemerintah untuk sama-sama membimbing peserta didik dalam menggunakan media video sebagai media pembelajaran.
3. Perlu dilakukan upaya sosialisasi terkait penggunaan media video sebagai salah satu media pembelajaran, khususnya mata pelajaran TIK.
4. Penggunaan media video ini sangat membantu dalam proses pembelajaran karena memudahkan semua pihak, baik pengajar maupun siswa. Maka dengan peran pentingnya ini, maka elemen pendidikan baik itu pengajar maupun siswa harus dengan baik pula dalam pemanfaatannya, jangan sampai ada guru yang malah menjadi malas menulis materi di papan tulis sejak ada media ini. Siswa pun harus lebih aktif dan agresif untuk mengkritik guru yang bergantung pada media ini sehingga proses belajar mengajar tidak berada di luar jalur, apalagi di luar jalur pendidikan yang masih kental dengan papan tulis, spidol atau kapur.

REFERENSI

- Anderson, Ronald. H, 1987 *Pemilihan dan Pengembangan media Untuk Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers,
- Arikunto, Suharsimi, 2006, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Cipta
- Arsyad, Azhar, 2010, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
www.pengertianahli.com/2014/07/pengertian-media-dan-jenis-media.html?m=1. diakses tanggal 26 september 2014
- Koentjaraningrat (1985). *Variabel penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- kusniawati, rina. 2010. *Penarikan Sample*. <http://rinakusniawati.blogspot/> Diakses tanggal 27 september 2014
- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran : Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud
- Mufarokah, Anissatul, 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Teras. 104
- Nasional Education Association (1969) dalam buku Anitah Sri. *Media pembelajaran* Surakarta: Yuma Pustaka
- Sanjaya, Wina, 2008. *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. 216
- Sudjana, Nana, 2010. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, Bandung: CV. Alfabeta
- Syukur, Fatah, 2008. *Teknologi Pendidikan*, Semarang: Rasail.
- Yunus, Rasyid. 2007. *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Kemampuan Pengukuran Dasar Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Panca Rijang Kabupaten Sidenreng Rappang*. Rappang : STKIP
<http://eprints.walisongo.ac.id/773/>. Diakses tanggal 9 september 2014