



## Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kerajinan Unimed

<sup>1</sup>Siti Sutanti,<sup>2</sup>Yuzia Eka Putri, <sup>3</sup>Ajeng Inggit Anugerah

<sup>1</sup>Faculty of Engineering, Universitas Negeri Medan, Medan-Indonesia

<sup>2</sup>Faculty of Engineering, Universitas Negeri Medan, Medan-Indonesia  
*sitisutanti27@gmail.com*

**Abstract.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah kerajinan Tahun Ajaran 2021/2022 di Program Studi Tata Boga Universitas Negeri Medan. Penelitian ini menggunakan metode Quasi Experimental design dengan rancangan penelitian Posttest-Only Design Control. Yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa kerajinan stambuk 2020/2021 dengan sampel kelas A sebagai kelas eksperimen dan mahasiswa kerajinan kelas B sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan data menggunakan metoda random sampling dimana sampel diambil secara acak. Data penelitian dikumpulkan dengan metode tes. Teknik analisis data menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwanilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Artinya dapat diindikasikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan kata lain terdapat pengaruh positif penggunaan video terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah kerajinan di Prodi Tata Boga Universitas Negeri Medan. Selanjutnya untuk tes hasil belajar diperoleh thitung 5,120 dan ttabel 1,661 yang menunjukkan bahwa thitung > dari ttabel. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar menggunakan media video lebih tinggi daripada tanpa menggunakan video.

**Keywords:** Video, .

**Article history:** Received:01-06-2023; Revised: 15-06-2023; Accepted:01-07-2023; Available online: 21-07-2023.

**How to cite this article:** Susanti, S., Putri, Y.E., Anugerah, A.I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kerajinan Unimed. *Journal of Community Research and Service*,7(0).

### 1. Introduction

Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang memiliki banyak penduduk sehingga diperlukan generasi-generasi yang berwawasan baik untuk bisa bersaing dengan negara belahan dunia dalam segi apapun termasuk pendidikan. Pendidikan mampu memberikan perubahan pengetahuan, karena orang yang memiliki ilmu pengetahuan dengan yang tidak, akan berbeda terutama dalam menjalani hidup yang semestinya.

Dewasa ini fokus dunia pendidikan adalah untuk memberikan keterampilan kerja bagi generasi muda..Keterampilan ini dapat diperoleh melalui pendidikan vokasi seperti di Sekolah Menengah Kejuruan dan Perguruan tinggi. Program studi Tata Boga Universitas Negeri Medan adalah salah satu program studi vokasi yang memiliki tujuan menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi akademik dan keterampilan wirausaha yang unggul dalam bidang tata boga. Keterampilan tambahan yang banyak diperoleh mahasiswa pada prodi ini adalah pada mata kuliah kerajinan.

Mata kuliah kerajinan telah ada sejak berdirinya program studi Tata Boga. Mata Kuliah kerajinan memberikan pengetahuan tentang seni kerajinan tangan, teknik pembuatan benda kerajinan dari tali, benang, kain fielt, manik-manik, dan pemanfaatan barang bekas.

Dalam proses belajar mengajar kerajinan dosen berperan sebagai salah satu sumber yang berkewajiban menyiapkan lingkungan belajar yang kreatif bagi mahasiswa. Dalam proses belajar mengajar agar sistem pembelajaran di dalam kelas dapat mencapai tujuan yang diinginkan, baiknya seorang dosen mampu menerapkan metode yang sesuai dengan mata kuliah yang diajarkan. Setiap metode mengajar ada kekurangan dan kelebihan, tetapi yang terpenting sebagai seorang dosen adalah metode mengajar manapun yang akan digunakan harus jelas dahulu tujuan yang akan dicapai bahan yang akan diajarkan, serta jenis kegiatan belajar mahasiswa yang diinginkan.

Selain metode mengajar, media pembelajaran juga bisa menjadi pendukung yang sangat mempengaruhi keberhasilan mahasiswa. Media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam mengajar (gambar, model, benda atau alat lainnya) yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, dan meningkatkan daya ingat siswa [1]. Tujuan dari media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu proses pembelajaran yang berguna untuk mempermudah suatu pembelajaran, membantu konsentrasi siswa dalam pembelajaran, dan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran[2]. Media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer [3]

Mata kuliah kerajinan belum menggunakan media video untuk memperagakan bagaimana membuat satu produk kerajinan dengan baik. Mata kuliah kerajinan hanya disajikan dengan metode ceramah. Metode ceramah merupakan metode tradisional yang hanya mengandalkan verbal saja. Dimana dosen hanya menjelaskan apa kerajinan yang akan dibuat tanpa memperagakannya cara membuatnya. Peran mahasiswa dalam metode ceramah adalah mendengarkan dengan seksama dan mencatat pokok-pokok penting yang dikemukakan oleh dosen. Akibatnya adalah mahasiswa hanya mengandalkan kemampuannya masing-masing walaupun disadari setiap kemampuan yang dimiliki mahasiswa berbeda-beda, termasuk ketajaman dalam menangkap materi pembelajaran melalui pendengaran dan hasil praktek kerajinan pun tidak sesuai yang diharapkan.

Hasil observasi dan pengamatan pada pembelajaran mata kuliah kerajinan terlihat mahasiswa kurang menikmati saat dosen menjelaskan, mengakibatkan hasil yang didapatkan menjadi kurang baik karena kemampuan. Oleh sebab itu, perlu sebuah alat bantu agar mahasiswa menjadi lebih tertarik saat dosen memaparkan sebuah materi, penggunaan alat bantu seperti video akan membuat mahasiswa menjadi lebih tertarik dalam menyimak materi pembelajaran sehingga hasil belajar setiap mahasiswa menjadi maksimal. Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh hasil tes mengenai sejumlah materi pembelajaran tertentu[4]. Konsep hasil belajar menurut ahli selanjutnya bahwa hasil belajar berpendapat adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, serta apresepsi dan abilitas[5]. Hasil belajar mata kuliah kerajinan dua tahun terakhir menunjukkan masih banyak nilai yang belum mencapai tingkat yang sangat kompeten. Hal ini dapat dilihat dari presentase nilai akhir 98 mahasiswa dengan nilai A 67%, B 15%, C 8% dan E 6%.

## **2 Activity Method**

Penelitian ini digolongkan pada penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh antar variabel. Variabel pada penelitian ini tidak semua kondisiekperimen dapat diatur dan dikontrol dengan ketat sehingga penelitian ini dikelompokkan pada penelitian eksperimen sem (quasi eksperimen). Populasi penelitian berjumlah 98 orang mahasiswa yang tersebar dalam dua kelas. Penentuan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik random sampling di mana setiap kelas memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel. Sebelum dilakukan pengambilan sampel secara acak, akan dilakukan uji kesetaraan dengan menggunakan Analisis Varians (ANOVA) satu jalur. Uji kesetaraan ini dilakukan untuk memperlihatkan

bahwa kelas-kelas pada populasi yang digunakan setara.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah posttest-only control design yang terdiri dari dua kelompok yang dipilih secara random. Kelas yang akan diberi perlakuan adalah kelas eksperimen yang menggunakan media video, sebaliknya untuk kelas yang tidak diberi perlakuan disebut kelas kontrol tidak diberikan media video. Berikut gambaran desain kelas eksperimen dan kelas kontrol seperti Tabel 1 dibawah ini:

**Tabel 1** Desain Penelitian

Kelompok	Treatment	Post-test
Eksperimen	X	O <sub>2</sub>
Kontrol		O <sub>4</sub>

Kemudian kedua kelas tersebut diberikan post-test, sesuai dengan tujuannya tes akhir yang digunakan untuk mengukur dan membandingkan peningkatan rata-rata hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah kerajinan. Soal tes yang disebar adalah soal yang telah lulus uji kevalidan. Setelah diperoleh hasil tes berupa skor maka tahap selanjutnya adalah analisis hipotesa melalui pengujian hipotesis. Sebelum dilaksanakan pengujian hipotesis, data yang diperoleh harus memenuhi uji asumsi, yaitu: 1) Uji normalitas untuk hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah kerajinan dengan menggunakan teknik statistik Kolmogorov-Smirnov Test dan Shapiro-Wilk Test. Uji normalitas sebaran data dimaksudkan untuk meyakinkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal, sehingga uji hipotesis dapat dilakukan. Uji normalitas sebaran data menggunakan statistik Kolmogorov-Smirnov Test dan Shapiro-Wilk Test. Data berdistribusi normal apabila angka signifikansi yang dihasilkan lebih besar dari 0,05. Perhitungan uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 16,0 for windows. 2) Uji homogenitas varians untuk kedua kelompok dengan menggunakan uji F. Uji homogenitas varians antar kelompok digunakan untuk mengukur apakah sebuah kelompok mempunyai varians yang sama diantara anggota kelompok tersebut.

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji hipotesis satu arah dengan taraf signifikan 0,05. Perhitungan uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 24,0 for windows. Dalam penelitian ini, teknik analisis data dimaksudkan untuk mendeskripsikan hasil belajar mahasiswa sebagai akibat dari perbedaan pembelajaran yang dilakukan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Data hasil belajar siswa dianalisis dengan statistik inferensial, yaitu t-test.

### 3 Results And Discussion

#### 3.1. Descriptive Analysis Results

Hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar mahasiswa kerajinan akan dipaparkan pada bagian ini. Data hasil penelitian disajikan berupa (1) hasil belajar mahasiswa, (2) uji asumsi dan (3) uji hipotesis. Data hasil belajar yang diperoleh berupa nilai post test antar kelompok mahasiswa yang pada proses pembelajaran menggunakan media video dengan kelompok siswa yang dalam proses pembelajarannya tidak menggunakan media video namun sama-sama dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional. Berikut disajikan nilai rata-rata post-test, skor tertinggi, skor terendah, dan standar deviasi pada Tabel 2.

**Tabel 2** Perolehan Nilai Post test

Statistik	Nilai Post-test	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	50	75

ndar deviasi	4	4
or tertinggi		
or terendah		

Berdasarkan data pada Tabel 2 diperoleh nilai rerata post-test kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol dengan perbandingan angka  $83,50 > 61,75$ . Merujuk kepada nilai eksperimen diperoleh nilai maksimal terdapat pada skor 93 dan minimal yaitu 76. Kemudian perolehan nilai standar deviasi, untuk kelas eksperimen mendapat nilai lebih rendah yaitu 6,74 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai 8,24 ( $6,74 < 8,24$ ). Dalam hal dapat diindikasikan bahwa sebaran data pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen tidak memiliki perbedaan yang terlalu jauh yaitu hanya terdapat selisih 1,5.

### 3.2.Hipotesis Analysis

Data pada penelitian ini sebelum dilakukan uji hipotesis menggunakan independent sample t-test, data yang diperoleh harus melewati uji prasyarat analisis. Uji prasyarat tersebut terdiri dari uji normalitas dan homogenitas varians antar kelompok data. Hasil uji normalitas menggunakan nilai signifikansi Kolmogorof-smirnov dan shapiro-wilk secara berturut-turut mendapat nilai 0,212 dan 0,197. Selanjutnya untuk kelas kontrol secara berturut-turut memperoleh nilai 0,199 dan 0,188. Berdasarkan hasil tersebut lebih besar dari nilai signifikansi sehingga dapat disimpulkan data terdistribusi normal.

Selanjutnya untuk uji homogenitas diperoleh nilai  $F = 0,883$  dengan signifikansi 0,237. Hasil ini menunjukkan  $0,237 > 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data penelitian adalah homogen sehingga dapat dilakukan analisis lebih lanjut ke uji-t. Berikut disajikan hasil analisis uji t-test pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil uji t-test

	Levenes's Statistic		t-test for equality of means		
	F	Sig	t	df	sig. (2-tailed)
Equal varians assumed	83	37	20		00
ual varians not assumed			29	228	00

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada Tabel 3 di atas dengan nilai sig. (2-tailed) diperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Artinya dapat diindikasi bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan kata lain terdapat pengaruh positif penggunaan video terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah kerajinan di Prodi Tata Boga Universitas Negeri Medan. Selanjutnya untuk tes hasil belajar diperoleh thitung 5,120 dan ttabel 1,661 yang menunjukkan bahwa thitung  $>$  dari ttabel. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar menggunakan media video lebih tinggi daripada tanpa menggunakan video. Hal ini sejalan dengan penelitian yang Nurwinda,dk (2022) terdapat pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA Kelas V SD Negeri Tanrogi Kabupaten Wajo[6]. Media berupa video dapat dijadikan penunjang pembelajaran sesuai pendapat Fitriani (2018) mengatakan media pembelajaran merupakan sebuah alat atau sarana penunjang yang dapat digunakan seorang guru dalam menyampaikan informasi agar diterima dengan baik[7]. Media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan mampu mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal[8]. Dosen harus lebih memperhatikan tujuan penggunaan media seperti halnya jenis ransangan dan ranah apa yang akan dikembangkan pada mahasiswa. Dengan banyaknya jenis media yang ada akan membantu mahasiswa lebih mudah dalam menerima materi yang di sampaikan dosen.

## References

- [1] Pakpahan, A. F., dkk. (2021). *Metodologi Penelitian Ilmiah*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

- [2] Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [3] Cahyana, dkk. (2017). *Relasi Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Kemampuan Literasi Sains Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Sekolah Dasar, Tahun 26, Nomor 1, Mei
- [4] Nawawi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya*. Cilacap: Ihya Media.
- [5] Hamalik, Oemar. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- [6] Nurwinda, dkk. (2022). *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V Sd Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo*. <https://journal.unismuh.ac.id>
- [7] Fitriani, et al. (2018). *Pengaruh pendidikan kesehatan terhadap tingkat pengetahuan ibu tentang imunisasi dasar pada bayi 0-12 bulan di Desa Lajer Penawangan 82 Kabupaten Grobogan*. [Ejournal.annurpurwodadi.ac.id>view](http://ejournal.annurpurwodadi.ac.id/view).
- [8] Pratiwi, Ade (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Srimulyo Natar*. Disertasi, Sekolah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP). Lampung: Universitas Lampung. Sumber: <http://digilib.unila.ac.id>