



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 3160-3175

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pemanfaatan Media Video Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan
Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran TIK di Kelas X
SMA Al-Khairiyah 4 Cilegon

Suherni^{1✉}, Dewi Surani², Ade Fricticarani³

Universitas Bina Bangsa

Email: suherni@mahasiswa.binabangsa.ac.id[✉]

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya pemahaman siswa terhadap media edukasi pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sehingga kurangnya prestasi dan hasil belajar yang diperoleh dan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa pada berbagai mata pelajaran, termasuk TIK. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan siswa kelas X MIPA SMA Al-Khairiyah 4 Cilegon sebagai sample sebanyak 33 responden dan menggunakan uji statistik yaitu uji validitas, uji reliabel, uji normalitas, uji regresi linear sederhana, uji t dan uji koefisien determinasi (R²). Hasil penelitian yang diperoleh melalui pemanfaatan media video edukasi dapat meningkatkan kemampuan pemahaman, tingkat keterlibatan dan minat siswa dalam pembelajaran TIK yang signifikan dan positif secara bersama-sama (simultan) antara media pembelajaran (X) terhadap kemampuan pemahaman siswa (Y), Terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran menggunakan video edukasi dalam meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dengan dibuktikan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa uji T-Test menunjukkan bahwa Sig (2-tailed) $0,001 < 0,05$ sehingga media video edukasi (X) memiliki pengaruh terhadap kemampuan pemahaman siswa (Y). Dan dibuktikan dengan hasil dari penelitian ini yang menunjukkan bahwa uji koefisien determinasi (R²) menyatakan variabel independent (X) memiliki pengaruh terhadap variabel dependent (Y) sebesar 0,116 (11,6%), sehingga dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Video Edukasi dan Kemampuan Pemahaman.*

Abstract

This study is motivated by the lack of student understanding of educational media for Information and Communication Technology (ICT) learning so that the lack of achievement and learning outcomes obtained and this study aims to improve students' understanding abilities in various subjects, including ICT. This study uses a quantitative approach with X MIPA class students of Al-Khairiyah 4 Cilegon High School as a sample of 33 respondents and uses statistical tests, namely validity test, reliability test, normality test, simple linear regression test, t test and determination coefficient test (R²). The results of the research obtained through the utilization of educational video media can improve the ability to understand, the level of involvement and interest of students in ICT learning which is significant and positive together (simultaneously) between learning media (X) on students' ability to understand (Y), There is a significant influence between learning media using educational videos in improving students' ability to understand as evidenced by the results of this study which show that the T-Test test shows that Sig (2-tailed) 0.001 < 0.05 so that educational video media (X) has an influence on students' ability to understand (Y). And proven by the results of this study which show that the coefficient of determination (R²) test states that the independent variable (X) has an influence on the dependent variable (Y) of 0.116 (11.6%), so that in this study it can be concluded that H₀ is rejected and H_a is accepted.

Keywords: *Learning Media, Educational Video and Comprehension Ability.*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan kegiatan penting dalam pendidikan, dan semua interaksi siswa-guru ditujukan untuk memperoleh informasi dan pengetahuan, dengan tujuan mengantarkan siswa pada perubahan perilaku intelektual, moral dan sosial yang memungkinkan mereka untuk mandiri sebagai makhluk individu dan sosial. Perkembangan teknologi di Indonesia berkembang pesat setiap tahunnya.

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembentukan generasi yang berkualitas dan siap menghadapi persaingan global. dalam era teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang terus berkembang pesat, penting bagi siswa untuk memiliki pemahaman yang mendalam tentang TIK sebagai bagian penting dalam kehidupan modern. Mata pelajaran TIK di sekolah menengah atas (SMA) memiliki peran yang sangat vital dalam membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi dunia digital yang semakin kompleks.

Namun, dalam praktik pelaksanaan penelitian di SMA Al-Khairiyah 4 Cilegon diketahui pemahaman siswa terhadap materi TIK seringkali mengalami kendala. Banyak siswa yang menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar TIK, mengaplikasikan pengetahuan tersebut, atau mengikuti perkembangan terkini dalam teknologi. Beberapa

faktor yang memengaruhi pemahaman siswa diantaranya adalah metode pengajaran yang konvensional, kurangnya variasi media pembelajaran, dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, pemanfaatan media video edukasi yang peneliti buat melalui aplikasi Canva, telah menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada berbagai mata pelajaran, termasuk TIK. Media video edukasi memiliki keunggulan dalam menyajikan konten yang interaktif, visual, dan dapat diakses dengan mudah oleh siswa di berbagai tempat dan waktu. Dalam konteks pembelajaran TIK, media video edukasi dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep-konsep TIK secara lebih menarik dan praktis, menunjukkan aplikasi nyata, serta memberikan contoh pemecahan masalah dengan teknologi.

SMA Al-Khairiyah 4 Cilegon sebagai salah satu sekolah menengah atas di kota Cilegon, memiliki mata pelajaran TIK yang diajarkan di kelas X. Namun, di tengah tantangan perkembangan teknologi yang begitu cepat, pendekatan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah mungkin tidak cukup efektif lagi dalam memfasilitasi pemahaman siswa. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk memanfaatkan media video edukasi sebagai alternatif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran TIK di kelas X SMA Al-Khairiyah 4 Cilegon.

Dengan memanfaatkan media video edukasi yang menarik dan relevan, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran, memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep TIK, dan mengembangkan keterampilan praktis yang dapat mereka aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan observasi yang ada Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media video edukasi dalam meningkatkan kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran TIK di Kelas X SMA Al-Khairiyah 4 Cilegon, dengan harapan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif di bidang TIK.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa latar belakang penelitian ini adalah untuk mengetahui Pemanfaatan Media Video Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di Kelas X SMA Al-Khairiyah 4 Cilegon. Rumusan Masalah yang akan diteliti yaitu 1) Apakah media video edukasi berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman siswa. 2) Seberapa besar pengaruh media video edukasi terhadap kemampuan pemahaman siswa?

Tujuan penelitian Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media video edukasi terhadap kemampuan pemahaman siswa dan Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media video edukasi terhadap kemampuan pemahaman siswa

Berdasarkan uraian masalah dan dukungan dari hasil penelitian tersebut, maka peneliti

tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pemanfaatan media video edukasi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran TIK di kelas X SMA alkhairiyah 4 Cilegon"

METODE PENELITIAN

Peneliti ini menggunakan metode kuantitatif . Menurut Sugiono, metode kuantitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang menggunakan pendekatan ilmiah dan mengandalkan data kuantitatif dalam pengumpulan, analisis, dan interpretasi data. Metode ini didasarkan pada logika dan matematika dengan tujuan untuk menjelaskan, mengukur, dan memprediksi fenomena yang diteliti secara objektif. Dalam metode kuantitatif, peneliti mengumpulkan data melalui instrumen seperti kuesioner, angket, atau pengukuran langsung, dan kemudian menganalisis data tersebut menggunakan teknik statistik.

Sugiyono (2019) Populasi adalah area umum yang terdiri dari objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang diidentifikasi oleh peneliti untuk melakukan penelitian dan menarik kesimpulan. Berdasarkan pengertian populasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa populasi dalam penelitian ini seluruh jumlah siswa kelas X di SMA Al-Khairiyah 4 Cilegon yaitu sebanyak 89 siswa. Yang terdiri dari 52 siswa laki-laki dan 37 siswa perempuan.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan untuk menentukan sampel yang digunakan dalam penelitian. Non-probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan atau kesempatan yang sama kepada setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih sebagai sampel. Berdasarkan data diatas dengan jumlah populasi atau peserta didik kelas X di SMA Al-Khairiyah 4 Cilegon sebanyak 89 siswa. Dalam penelitian ini peneliti hanya mengambil sampel sebanyak 33 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Menurut Sugiyono (2019) pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian, yaitu : (1) Studi dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari dokumen untuk mendapatkan data atau informasi yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Dalam metode ini peneliti mengumpulkan data-data kelas X SMA Al-Khairiyah 4 Cilegon dan mengamati sejauh mana pemahaman siswa pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. (2) Observasi Sebagai metode pengumpulan data, observasi biasa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian. Metode ini digunakan untuk melihat dan mengamati secara langsung keadaan dilapangan agar peneliti memperoleh gambaran yang lebih luas tentang permasalahan yang diteliti.

Alat nontes umumnya berupa angket, pedoman wawancara, dan pedoman observasi.

Instrumen non tes dapat disusun dalam bentuk check list sehingga responden, pewawancara, dan observer dapat mencentang kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan sebenarnya, baik keadaan terwawancara maupun keadaan terwawancara. objek yang diamati. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan instrumen : Observasi, Validasi Ahli dan Validasi Ahli Materi

Tujuan validasi ini adalah untuk mendapatkan masukan mengenai kekurangan materi pembelajaran yang menyangkut aspek penilaian materi. Masukan tersebut kemudian dianalisis dan digunakan untuk merevisi materi dalam media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian.

Salah satu karakteristik utama penelitian kuantitatif ialah penggunaan test-test statistik. Dalam bagian ini secara umum dijelaskan tentang berbagai test statistik yang digunakan, yaitu : Uji Validitas, Uji ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah instrumen atau pertanyaan yang digunakan dalam angket tersebut secara tepat mengukur konstruk yang ingin diukur. Uji Reliabilitas Uji ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana semua item atau pertanyaan dalam angket secara konsisten mengukur konstruk yang sama. Metode yang umum digunakan adalah koefisien alpha Cronbach. Koefisien alpha Cronbach yang tinggi (biasanya di atas 0,70) menunjukkan reliabilitas internal yang baik. Uji Asumsi Klasik, Uji Regresi Uji regresi linier sederhana merupakan salah satu uji regresi yang memprediksi hubungan linier dua variabel, yaitu bila hanya satu variabel independennya maka digunakan regresi linier sederhana. dapat dilakukan untuk mengevaluasi hubungan antara pemanfaatan media video edukasi (variabel independen) dan kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran TIK (variabel dependen). Uji Statistik T-Test Uji T dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh dari masing-masing variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode analisis data dalam penelitian ini adalah dengan teknik analisis kuantitatif menggunakan data primer yaitu berupa angket kuisioner. Responden yang dianalisis dalam penelitian ini berjumlah 33 siswa dan penyajian data mengenai identitas responden dengan memberikan gambaran tentang keadaan diri responden. Dalam proses menghitung peneliti menggunakan bantuan program *computer IBM SPSS Statistic Version 26 For Windows*.

SPSS menurut Jonathan Sarwono (2006) adalah program aplikasi yang digunakan untuk melakukan perhitungan statistik dengan menggunakan komputer. Kelebihan dari program ini yaitu peneliti bisa melakukan perhitungan statistik secara cepat dari yang sederhana hingga yang rumit, yang jika dilakukan secara manual akan memerlukan waktu yang lebih lama. Analisis ini menggunakan teknik statistik deskriptif, uji validitas, uji reabilitas, uji asumsi klasik, dan uji hipotesis. Hasil identifikasi dari klasifikasi diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.1 Data Responden

Jenis kelamin	Jumlah responden	Presentase (%)
Laki-laki	19	67
Perempuan	14	33
Total	33	100

Sumber : Data Primer (diolah), 2023

Pengumpulan data ini dilakukan dengan mengisi angket yang sudah disediakan peneliti untuk masing-masing validator. Hasil dari angket yang diperoleh kemudian dihitung untuk mengetahui kelayakan media dan materi.

Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kevalidan kuesioner dalam mengumpulkan data dan menggunakan rumus korelasi bivariabel person dengan alat bantu program SPSS versi 27, butiran kuesioner dalam uji validitas dikatakan valid jika hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sebaliknya, butiran kuesioner dikatakan tidak valid jika hasil $r_{hitung} < r_{tabel}$ pada nilai signifikansi 5%. Dalam penelitian ini uji validitas dilakukan kepada 33 responden dengan jumlah 10 butir soal, yang ada dalam satu kelas di X MIPA dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.4 Uji Validitas percobaan terhadap 33 Responden

Indikator	r hitung	r table	Keterangan
Indikator 1	0,431	0,34	Valid
Indikator 2	0,685	0,34	Valid
Indikator 3	0,685	0,34	Valid
Indikator 4	-0,018	0,34	Tidak Valid
Indikator 5	0,685	0,34	Valid
Indikator 6	0,421	0,34	Valid
Indikator 7	0,391	0,34	Valid
Indikator 8	0,737	0,34	Valid
Indikator 9	0,355	0,34	Valid
Indikator 10	- 0,082	0,34	Tidak Valid

Sumber : Data Primer (diolah), 2023

Berdasarkan tabel di atas terdapat pernyataan yang tidak valid pada variabel X butir instrument nomor 4 dan 10 yang berisi "media video edukasi membantu saya mengatasi kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang rumit dalam mata pelajaran TIK, dan media video edukasi sebaiknya digunakan secara rutin dalam pembelajaran TIK dikelas", karena beberapa responden mengatakan untuk memahami pembelajaran bukan hanya dengan video Edukasi sehingga jumlah kuesioner valid pada variabel X adalah 8 pernyataan, maka untuk menguji konsistensi kevalidan indikator dilakukan pengujian kedua dengan memanfaatkan media video edukasi dalam pembelajaran. berikut penjelasan uji validitas tahap ke dua.

Tabel 4.5 Uji Validitas percobaan terhadap 33 Responden

Indikator	r hitung	r table	Keterangan
Indikator 1	0,541	0,34	Valid
Indikator 2	0,432	0,34	Valid
Indikator 3	0,345	0,34	Valid
Indikator 4	0,443	0,34	Valid
Indikator 5	0,765	0,34	Valid
Indikator 6	0,533	0,34	Valid
Indikator 7	0,871	0,34	Valid
Indikator 8	0,381	0,34	Valid
Indikator 9	0,512	0,34	Valid
Indikator 10	0,312	0,34	Tidak Valid

Sumber : Data Primer (diolah), 2023

Berdasarkan tabel di atas terdapat pernyataan yang tidak valid pada variabel X butir instrument nomor 10 yang berisi media video edukasi sebaiknya digunakan secara rutin dalam pembelajaran TIK dikelas. sehingga jumlah kuesioner valid pada variabel X adalah 9 pernyataan, maka dari itu penulis menyebarkan kuesioner yang berisikan pernyataan yang valid tersebut kepada responden untuk dilakukan uji realibilitas instrumen.

Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan SPSS 26 dan suatu variabel dikatakan *reliabel* jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* > ,60(Ghozali,2006). Pada penelitian uji reliabilitas dilakukan dua kali dimana pada uji reliabilitas yang pertama dilakukan sebagai percobaan kepada 33 responden dengan belajar tanpa menggunakan video Edukasi, dan dependent hasil belajar menggunakan video Edukasi, dengan hasil sebagai berikut :

Variabel X (Independent)

Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabel Percobaan variabel x terhadap 33 Responden

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,065	10

Nilai *Cronbach's Alpha* adalah $0,65 > 0,60$. Maka dapat dinyatakan bahwa instrumen variabel X sudah reliabel.

Variabel Y (Dependent)

Tabel 4.7. Hasil Uji Reliabel Percobaan variabel Y terhadap 33 Responden

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,703	10

Reliability

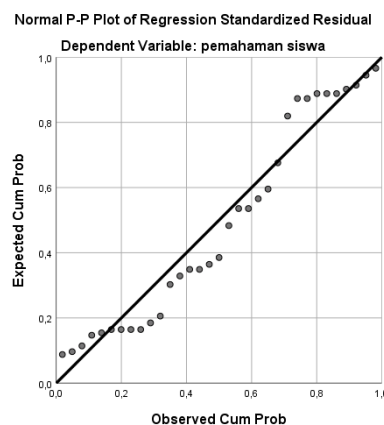
Statistics

Nilai *Cronbach's Alpha* adalah $0,703 > 0,60$. Maka dapat dinyatakan bahwa instrumen variabel X sudah reliabel.

Uji Asumsi Regresi atau Klasik

1) Hasil Uji Normalitas Secara Grafik

Distribusi normal akan membentuk suatu garis lurus diagonal dan *ploting* data residual akan dibandingkan dengan garis diagonal. Hasil penghitungan uji normalitas penelitian ini dengan melihat dari segi grafik yang ditunjukkan pada gambar grafik p-p plot berikut ini.



Gambar 4.1. Hasil Uji Normalitas P-P Plot

Pada gambar 4.1 dapat dilihat bahwa data penelitian memiliki penyebaran dan distribusi yang normal karena data memusat pada nilai rata-rata dan median atau nilai plot PP terletak digaris diagonal, maka dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

2) Hasil Uji Normalitas Kolmogrov-Smirnov

Ketentuan untuk menguji normalitas yaitu dengan mengecek nilai residual pada bagian *Asymp. Sig. (2-tailed)*. Bila nilainya $> 0,05$ (atau nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 5%), maka dikatakan residual berdistribusi normal. Namun apabila nilainya $< 0,05$ (atau *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 5%), maka dikatakan residual berdistribusi tidak normal.

Tabel 4.8 Uji Normalitas kolmogrov-smirnovOne-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	7,81353548
Most Extreme Differences	Absolute	,150
	Positive	,132
	Negative	-,150
Test Statistic		,150
Asymp. Sig. (2-tailed)		,011 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Sumber : Data Primer (diolah), 2023

Dari hasil yang diperoleh, maka residual penelitian yang terdiri atas variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) yaitu pada nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* lebih besar dari 5% dengan nilai $0,11 > 0,05$. Maka hasil yang diperoleh adalah normal (terdistribusi secara merata).

Analisis Regresi Linier Sederhana

Regresi linier merupakan salah satu metode di dalam statistik untuk menggambarkan efektifitas antara variabel yang satu dengan variabel lainnya, dimana salah satu variabel

merupakan bebas dan variabel lain merupakan variabel terikat. Pengujian regresi linier sederhana untuk mengukur seberapa besar tingkat keefektifitasan variabel independen yaitu media pembelajaran *Video Edukasi* (X) terhadap variabel dependen yaitu kemampuan pemahaman siswa(Y).

Tabel 4.9 Uji Regresi Linier terhadap 33 Responden

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	64,288	2,805		22,918	,000
	kelas	4,224	1,024	,340	4,124	,000

a. Dependent Variable: Pemahaman Siswa

a. Dependent Variable: DTARIK

Persamaan linier nya : $\hat{Y} = a + bX$

b. angka konstan dari unstandarized coefficients dengan nilai sebesar 64,288, jika media pembelajaran di anggap nol (0), maka skor kemampuan pemahaman akan sama dengan 64,288

bX. angka koefisin regresi dengan nilai 0.11, jika skor media pembelajaran meningkat 1 poin, maka skor Kemampuan pemahaman akan meningkat sebesar 0.11. Berdasarkan data diatas maka media pembelajaran (X) berpengaruh positif terhadap (Y) dengan persamaan regresi $\hat{Y} = 64,288 + 0.11 X$.

Hasil Uji T-Test

Pengujian T-Test bertujuan untuk mengukur besarnya pengaruh variabel bebas secara terhadap variabel terikatnya. Hasil hipotesis dalam pengujian ini adalah:

Tabel 4.10 Uji T-Test terhadap 33 Responden

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2944,297	1	2944,297	17,008	,000 ^b
	Residual	22504,673	130	173,113		
	Total	25448,970	131			
a. Dependent Variable: Pemahaman Siswa						
b. Predictors: (Constant), kelas						

Pada tabel 10 ditampilkan hasil uji T-Test yang dapat dipergunakan untuk memprediksi kontribusi aspek- aspek media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. Dari penghitungan didapat *Sig (2-tailed)* sebesar 0,000. Karena nilai *Sig (2-tailed)* $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran (X) dengan signifikan memberikan pengaruh yang besar terhadap minat belajar (Y). Sehingga model regresi yang didapatkan layak digunakan untuk memprediksi. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima

Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh media pembelajaran (X) terhadap kemampuan pemahaman (Y) yang dilihat melalui *R Square* atau (R^2). Adapun hasil uji determinasi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11 Uji Koefisien Determinasi terhadap 30 Responden

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,340 ^a	,116	,109	13,157
a. Predictors: (Constant), kelas				

Predictors: (Constant), MEDPEM

Tabel di atas didapat nilai *R Square* 0,116 (11,6%), ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model regresi yang didapatkan dimana variabel independen yaitu media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap variabel dependen Kemampuan pemahaman sebesar 11,6%. Sedangkan sisanya 89,4% dijelaskan oleh faktor atau variabel lain yang tidak diketahui dan tidak termasuk dalam analisis regresi ini.

Pembahasan

Berdasarkan Hasil penelitian yang diperoleh melalui pemanfaatan media video edukasi dapat meningkatkan kemampuan pemahaman, tingkat keterlibatan dan minat siswa dalam pembelajaran TIK. Dengan hasil uji koefisien determinasi (R^2) menyatakan media pembelajaran (X) memiliki tingkat kemampuan terhadap kemampuan pemahaman siswa (Y) sebesar 11,6% sehingga kesimpulan dalam penelitian ini dapat dinyatakan ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran menggunakan *Video Edukasi* terhadap kemampuan pemahaman siswa dengan pernyataan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penelitian ini dilakukan uji validitas dan uji reliabel sebanyak dua kali dimana uji validitas dan uji reliabel pertama dilakukan untuk percobaan kepada 33 responden dengan hasil 90% valid dan reliabel dan uji validitas dan uji reliabel yang kedua kepada 33 responden terdapat satu pernyataan pada variabel (X) yang berbunyi Video Edukasi media yang membantu untuk memahami pembelajaran dengan nilai t yaitu -0,02 lebih kecil dari 0,05 sehingga pernyataan ini dikatakan tidak valid karena untuk siswa memahami pembelajaran tidak hanya tergantung pada Video Edukasi yang digunakan saja bisa jadi melalui media yang lainnya.

Ada tidaknya pengaruh Media Video Edukasi Terhadap Kemampuan Pemahaman siswa Penelitian ini berhasil membuktikan adanya pengaruh media Video Edukasi terhadap kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran TIK di Kelas X SMA Al-Khairiyah 4 Cilegon dengan dibuktikan uji nilai R *Square* 0,116 (11,6%), ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model regresi yang didapatkan dimana variabel independen yaitu media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap variabel dependen Kemampuan pemahaman sebesar 11,6%. Sedangkan sisanya 89,4% dijelaskan oleh faktor atau variabel lain yang tidak diketahui dan tidak termasuk dalam analisis regresi ini.

Penelitian ini berhasil membuktikan adanya pemanfaatan media Video Edukasi terhadap pemahaman siswa dikelas X MIPA SMA Al-Khairiyah 4 Cilegon. Hasil penelitian ini selaras dengan Penelitian Kusumastuty (2021) yang berjudul "pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar bahasa indonesia pada materi cerita anak sd kelas v sd inpres lasepang kabupaten bantaeng" Penelitian ini melibatkan populasi sebanyak 30 siswa. Sampel terdiri dari 15 siswa kelas kontrol dan 15 siswa kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai rata-rata siswa. Pada siswa kelas kontrol tanpa menggunakan video animasi memperoleh nilai rata-rata 69,4. Pada siswa kelas eksperimen dengan menggunakan video animasi memperoleh nilai rata-rata 80,13 berarti sudah memenuhi standar KKM. Diketahui bahwa pada nilai t hitung = 2,662 dengan Sig (2-tailed) = 0.013 dan nilai t tabel = 1,70113 maka, t hitung = 2,662 > t tabel = 1,70113 berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Berdasarkan temuan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar bahasa indonesia Kelas V SD Inpres Lasepang Tahun ajaran

2016/2017. Media ini mampu membuat siswa merasa antusias dalam mengikuti pembelajaran dikelas sehingga termotivasi untuk memperhatikan apa yang di sampaikan oleh guru.

Seberapa Besar Pengaruh Media Video Edukasi Terhadap Kemampuan Pemahaman siswa

Penelitian ini berhasil membuktikan adanya peningkatan kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran TIK dengan menggunakan media video edukasi di kelas X SMA Al-Khairiyah 4 Cilegon dengan dibuktikan uji statistik uji koefisien determinasi (R^2) menyatakan media pembelajaran (X) memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan pemahaman siswa (Y) sebesar nilai $R\ Square$ 0,116 maka terbukti bahwa media pembelajaran menggunakan video edukasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemahaman siswa.

Hasil penelitian ini selaras dengan Hasil penelitian ini selaras dengan Penelitian Kusumastuty (2021) yang berjudul "pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar bahasa indonesia pada materi cerita anak sd kelas v sd inpres lasepang kabupaten bantaeng" Penelitian ini melibatkan populasi sebanyak 30 siswa. Sampel terdiri dari 15 siswa kelas kontrol dan 15 siswa kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai rata-rata siswa. Pada siswa kelas kontrol tanpa menggunakan video animasi memperoleh nilai rata-rata 69,4. Pada siswa kelas eksperimen dengan menggunakan video Diketahui bahwa pada nilai hitung= 2,662 denganSig (2- tailed)= 0.013 dan nilai ttabel =1,70113 maka, thitung= 2,662 > ttabel =1,70113 berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Berdasarkan temuan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar bahasa indonesia Kelas V SD Inpres Lasepang Tahun ajaran 2016/2017. Video animasi memperoleh nilai rata-rata 80,13 berarti sudah memenuhi standar KKM.

Kutipan dan Acuan

Penelitian Kusumastuty (2021) yang berjudul "Pemanfaatan Video Edukasi Dalam Perbaikan Pengetahuan Gizi Pada Remaja" Penelitian ini dilakukan pada 155 siswa SMP sederajat dikota malang dimana mayoritas berjenis kelamin perempuan dan berada di kelas 8 (delapan). Rata-rata tingkat pengetahuan sebelum edukasi adalah 39.35 ± 13.6 . Setelah edukasi diberikan melalui media video terjadi peningkatan pengetahuan dengan rata-rata sebesar 65.68 ± 21.8 . hasil Uji statistik menunjukkan p 0.000 yang artinya terdapat perbedaan tingkat pengetahuan gizi pada remaja secara signifikan setelah diberikan edukasi melalui video penelitian ini memiliki persamaan dengan judul yang akan peneliti lakukan yaitu pada pengolahan data menggunakan uji validitas dan uji realibilitas menggunakan SPSS. Penelitian ini memiliki perbedaan yaitu Instrumen dalam pengumpulan data disusun dalam bentuk google form.

Penelitian Eddy Supriyadinata Gorda & Gauri Bhargo (2021) yang berjudul "Pemanfaatan Video Edukasi Untuk Meningkatkan Ketertiban Dalam Menjalankan Protokol Kesehatan Di Desa Pemecutan Kelod" pemberian edukasi secara digital melalui sebuah video edukasi dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat yang berada di lingkungan desa ini, serta masyarakat membantu mengedukasi orang sekitar sehingga dapat memutus rantai penyebaran virus dan telah tercapai target sasaran yaitu pemakaian masker, pada penelitian ini relevan dengan judul penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu menggunakan video edukasi namun perbedaannya penelitian ini mengukur dalam aspek peningkatan ketertiban masyarakat. Sedangkan penelitian yang akan penulis teliti adalah pada peningkatan pemahaman siswa.

Penelitian Rini Dwi Septiyani, Iron Fajrul Aslami dan Dewi Surani (2022) yang berjudul "Developing ESP E-Module Course Design Based on Canva for Law Students" bahwa penilaian kelayakan tergolong "Sangat Layak", penilaian kepraktisan yang berasal dari angket kepraktisan dosen dan mahasiswa tergolong "Sangat Praktis", dan penilaian keefektifan yang berasal dari kegiatan evaluasi tergolong "Sangat Efektif". Penelitian ini memiliki persamaan pada penggunaan aplikasi canva, dan perbedaannya penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif.

Penelitian Dewi Surani (2019) yang berjudul "studi literatur : peran teknolog pendidikan dalam pendidikan 4.0" bahwa teknologi pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam era pendidikan 4.0, terlihat dari pemanfaatan produk teknologi pendidikan seperti E-learning, aplikasi pembelajaran, platform self study yang selaras dengan tuntutan pendidikan 4.0. Penelitian berikutnya yang menarik untuk dikembangkan sebagai riset adalah peran teknologi pendidikan lebih banyak memfasilitasi proses pengajaran dan pembelajaran di era pendidikan 4.0. Penelitian ini memiliki persamaan meneliti tentang peran penggunaan teknologi di dunia pendidikan dan perbedaan peneliti ini menggunakan metode kualitatif deskriptif sedangkan yang akan ditulis oleh peneliti menggunakan metode kuantitatif.

Penelitian Nurrahmayantia (2017) yang berjudul "pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar bahasa indonesia pada materi cerita anak sd kelas v sd inpres lasepang kabupaten bantaeng" bahwa ada pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar bahasa indonesia Kelas V SD Inpres Lasepang Tahun ajaran 2016/2017. Media ini mampu membuat siswa merasa antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas sehingga termotivasi untuk memperhatikan apa yang di sampaikan oleh guru. Penelitian ini memiliki persamaan terdapat media yang digunakan peneliti yaitu media video, dan perbedaannya yaitu metode yang digunakan metode eksperimen

Penelitian Diva Ardhia Rahmania, Mochammad Farchan Agil, Sela Aulia Siswanto dan Arwin Datumaya Wahyudi (2022) yang berjudul "pemanfaatan video edukasi untuk meningkatkan literasi digital masyarakat pada e-wallet di masa pandemi" bahwa menyebarkan

video literasi tentang e-wallet dapat membantu dalam mengedukasi masyarakat tentang manfaat dan cara penggunaan e-wallet. Selain menggunakan video, literasi dapat dilakukan dengan menyebarkan poster atau pamflet yang menarik serta melakukan seminar atau penyuluhan tentang manfaat e-wallet sehingga masyarakat dapat teredukasi untuk menggunakan e-wallet dalam melakukan transaksi melalui sarana digital. Penelitian ini memiliki persamaan terdapat media yang digunakan pada penelitian yang peneliti buat yaitu media video edukasi.

perbedaanya penelitian ini fokus pada masalah transaksi menggunakan e-wallet sebagai solusi alternatif pembayaran modern dengan tujuan memberikan literasi kepada masyarakat perihal pemanfaatan e-wallet di era pandemi melalui sarana video.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data diatas, peneliti memperoleh kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian mengenai pengaruh penggunaan media video edukasi dalam meningkatkan kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran TIK kelas X SMA Al-Khairiyah 4 Cilegon bahwa :

Terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran menggunakan video edukasi dalam meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dengan dibuktikan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa uji T-Test menunjukkan bahwa Sig (2-tailed) $0,001 < 0,05$ sehingga media video edukasi (X) memiliki pengaruh terhadap kemampuan pemahaman siswa (Y).

Seberapa besar peningkatan minat belajar siswa dibuktikan dengan hasil dari penelitian ini yang menunjukkan bahwa uji koefisien determinasi (R^2) menyatakan variabel independent (X) memiliki pengaruh terhadap variabel dependent (Y) sebesar 0,116 (11,6%), sehingga dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W. dan Krathwohl, D. R. "Kerangka Landasan untuk Pembelajaran Pengajaran, dan Assesmen Penerjemah: Agung Prihantoro". (Yogyakarta: Pustaka Pelajar,2010).
- Anderson, L. W. dan Krathwohl, D. R.(2010). Kerangka Landasan untuk Pembelajaran Pengajaran, dan Assesmen Penerjemah: Agung Prihantoro. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. hal. 106-114.
- Benyamin S. Bloom (2022) "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom".
- Budiarta, dkk (2017) "Inovasi Media Raih Sukses Mengajar"
- Diva Ardhia Rahmania, Mochammad Farchan Agil, Sela Aulia Siswanto dan Arwin Datumaya Wahyudi (2022). Pemanfaatan video edukasi untuk meningkatkan literasi digital
- Copyright @ Suherni, Dewi Surani, Ade FricticaraniT

masyarakat pada e-wallet di masa pandemi”.

Dewi Surani (2019) yang berjudul “studi literatur : peran teknolog pendidikan dalam pendidikan 4.0”

Eko Putro Widoyoko. 2012. Teknik Penyusunan Instrumen, Yogyakarta : Pustaka pelajar

Eddy Supriyadinata Gorda & Gauri Bhargo (2021) “Pemanfaatan Video Edukasi Untuk Meningkatkan Ketertiban Dalam Menjalankan Protokol Kesehatan Di Desa Pemecutan Kelod”

Ghozali, Imam. 2006. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS (Edisi Ke 4). Semarang:Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hamzah B. Uno, Nurdin Mohamad (2022) “Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik”

Kusumastuty (2021). “Pemanfaatan Video Edukasi Dalam Perbaikan Pengetahuan Gizi Pada Remaja. Smart Society Empowerment Journal. scholar.google.co.id <https://scholar.google.co.id> > citati...inggita kusumastuty - Google Scholar. 1 (3), 76-80,

Permana, Y. (2010). Mengembangkan Kemampuan Pemahaman, Komunikasi dan Disposisi Matematis Siswa Sekolah Menengah Atas melalui Model Aliciting Activities.

Putra, dkk (2017) “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Materi IPA Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis-Jenis Makananya Kelas V Sdn Katerban 2”

Purwanto, (2009). Evaluasi Hasil Belajar, (Surakarta:Pustaka Pelajar, 2009),

Riyana (dalam Rukayah, dkk. 2020) “Inovasi Media Raih Sukses Mengajar ”

Sarwono. Jonathan. (2006). Metode penelitian Kuantitatif & kualitatif. Yogyakarta:Graha ilmu Sekaran (2003). Metodologi penelitian untuk bisnis. Edisi 4 buku 1. Jakarta. Salemba Empat.

Sugiyono, 2010, Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D., Bandung:Alfabeta

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung :Alfabeta, CV

Susanto, (2016). Teori Belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar. (Jakarta:Prenamedia Group,2016),

Sugihartono, et.al., (2013) Psikologi Pendidikan, (Yogyakarta: UNY Press, 2013) Kemampuan pemahaman adalah kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan

S. C. Utami Munandar,(1999). Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah, (Jakarta: Grasindo, 1999) Kemampuan sering diartikan secara sederhana sebagai kecerdasan.

Rini Dwi Septiyani, Iron Fajrul Aslami dan Dewi Surani (2022) yang berjudul “ *Developing ESP E-Module Course Design Based on Canva for Law Students*”

Uno, H. B. & Mohamad, N. (2015). .Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Henrik. (Jakarta: Bumi Aksara, 2015).