



EFEKTIFITAS MEDIA *VIDEO* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PEMBUATAN SMOCK JEPANG SISWA SMK NEGERI 03 PATI

Dhesy Saschia ✉

Jurusan Teknik Jasa Produksi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima April 2014

Disetujui Mei 2014

Dipublikasikan Juni 2014

Keywords:

Effectiveness, Video Media, Learning outcome, Japanese Smock.

Abstrak

Smock jepang adalah salah satu pokok bahasan praktek yang diajarkan di SMK N 03 Pati. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan adalah 75, diharapkan nilai pokok bahasan *smock* jepang dapat melebihi dari nilai KKM yang ditentukan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui validitas pembuatan media *video* pada pokok bahasan *Smock* Jepang untuk siswa SMK Negeri 03 Pati dan mengetahui keefektifan media *video* dalam meningkatkan hasil belajar pokok bahasan *Smock* Jepang untuk siswa SMK Negeri 03 Pati. Metodologi penelitian yang diterapkan antara lain: Studi Pendahuluan, Tahap Pengembangan Media menggunakan desain penelitian R&D, dan Tahap Ujicoba Media dengan desain penelitian *Quasi Experiment*. Evaluasi kelayakan media dinilai baik oleh pakar media 1 dengan pencapaian 76% dan dinilai sangat baik oleh pakar media 2 dengan pencapaian 90% dan evaluasi isi materi dinilai baik oleh guru dengan pencapaian 75%. Hasil belajar kognitif siswa saat pretest memperoleh nilai rata-rata 44,52, sedangkan hasil belajar saat postes dengan nilai rata-rata 77,1. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari pretest ke posttest yang dihitung dengan rumus *N gain* yaitu terdapat 26 siswa yang peningkatannya berkriteria sedang dan terdapat 2 siswa yang peningkatannya berkriteria tinggi. Hasil belajar ranah psikomotor terdapat 27 siswa berkriteria sangat baik dan 1 siswa berkriteria baik dengan nilai rata-rata sebesar 79,21.

Abstract

Japanese Smock is one of the subject in SMKN 03 Pati. Minimum Completeness Criteria (MCC) specified is 75, the expected value of the subject in the Japanese smock may exceed the value specified MCC. The purpose of this study are: To determine the validity of making a video media on the subject of Japanese Smock for students of SMK N 03 Pati and determine the effectiveness of video media in improving learning outcomes Smock Japanese subjects for students of SMK N 03 Pati. The research methodology applied in this study is: Preliminary Study, Development Media Stage using R & D research design, and Trials Media Phase with Quasi-Experiment research design. Evaluate the feasibility of media rated as good by 1st media expert with the achievement of 76% and was rated excellent by 2nd media expert with the achievement of 90% while the content of the material evaluation assessed both by the teacher with the achievement of 75%. Cognitive achievement pretest students obtain an average value of 44.52. While the results of the current study posttest with an average value of 77.1. This shows an increase from pretest to posttest were calculated with the *N gain* formula is there are 26 students who achieved moderate improvement criteria and there are 2 student who achieved high improvement criteria. Psychomotor domains of learning results showed that there were 27 students and 1 student criteria both criteria quite well with the average value of 79.21.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung E10 Lantai 2 FT Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: sashier_rose@yahoo.com

ISSN 2252-6803

PENDAHULUAN

Smock Jepang adalah salah satu materi pokok bahasan praktek yang diajarkan di SMK N 03 Pati. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan adalah 75. Model pembelajaran di SMK N 03 Pati menggunakan metode ceramah dan demonstrasi. Sesuai dalam buku Perencanaan Pembelajaran, metode ceramah merupakan bentuk penjelasan yang digunakan oleh guru untuk menginformasikan hal-hal yang baru kepada siswa, dan demonstrasi merupakan metode pembelajaran dimana guru dapat memperlihatkan suatu proses atau mencontohkan pelaksanaan suatu keterampilan (Nur'aini, 2008:33). Metode ceramah dan demonstrasi biasa digunakan di SMK dimana guru di depan kelas memberikan informasi dan menjelaskan secara gamblang kepada siswa dan mendemonstrasikan keterampilan di depan kelas, akan tetapi model pembelajaran ceramah dan demonstrasi yang selama ini diterapkan kurang menarik sehingga siswa menjadi bosan dan kurang termotivasi. [Sesuai pendapat Nugrahaini, semua mata pelajaran di SMK memerlukan media untuk memudahkan guru dalam mengajar, terutama pada mata pelajaran praktek keterampilan.](#) Oleh sebab itu, perlu dipikirkan untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti *Video*. Untuk membantu menyelesaikan masalah sesuai kondisi di lapangan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “EFEKTIVITAS MEDIA *VIDEO* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PEMBUATAN *SMOCK* JEPANG SISWA SMK NEGERI 03 PATI”.

Permasalahan yang dapat dirumuskan dari latar belakang tersebut, diantaranya adalah bagaimana validitas pembuatan media *video* pada pokok bahasan *Smock* Jepang untuk siswa SMK Negeri 03 Pati dan bagaimana keefektifan media *video* dalam meningkatkan hasil belajar pokok bahasan *Smock* Jepang untuk siswa SMK Negeri 03 Pati.

Terkait dengan rumusan permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas pembuatan media *video* pada pokok bahasan *Smock* Jepang untuk siswa SMK Negeri 03 Pati dan untuk mengetahui keefektifan media *video* dalam meningkatkan hasil belajar pokok bahasan *Smock* Jepang untuk siswa SMK Negeri 03 Pati.

METODE PENELITIAN

Objek penelitian yaitu siswa kelas X TB2 dengan jumlah 28 siswa. Kelas X TB2 SMK Negeri 03 Pati termasuk populasi dan sampel

Variabel yang menjadi titik pusat perhatian suatu peneliti dalam obyek ini yaitu efektivitas media *video* dalam meningkatkan hasil belajar pembuatan *smock* Jepang siswa SMK negeri 03 pati.

Metode pengumpulan data adalah cara untuk memperoleh data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian (Arikunto, 2010). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes, metode observasi dan metode angket. Metode tes yaitu untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti (Arikunto, 2010:266). Tes dilaksanakan bertujuan untuk mengungkap tentang kemampuan dan penguasaan siswa membuat *smock* Jepang. Sedangkan metode observasi bertujuan untuk memantau kinerja siswa saat pembelajaran di kelas eksperimen. Instrumen ini berupa tabel *rating scale* berisi 12 butir kriteria penilaian. Metode Angket, metode ini digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa dan refleksi siswa pada media tersebut setelah pembelajaran di kelas.

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2006:168). Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Pengujian instrumen

penelitian dilaksanakan di kelas X B1 SMK N 03 Pati dengan jumlah 28 siswa. Uji validitas instrumen yang digunakan untuk butir tes menggunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson, dengan hasil uji coba validitas soal tes pilihan ganda yaitu dari 45 soal yang diujikan terdapat 30 soal yang dinyatakan valid dan 15 soal dinyatakan tidak valid. Kemudian reabilitas data dihitung dengan rumus alpha dengan hasil perhitungan reliabilitas soal tes tersebut dinyatakan reliabel karena r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} di mana r_{hitung} sebesar 0,888 dan r_{tabel} sebesar 0,325. Tes kinerja siswa dinyatakan reliabel, karena sesuai dengan perhitungan antar rater yaitu dengan hasil $r_{xx'}$ adalah 0,987 dan hasil $\bar{r}_{xx'}$ adalah

0,975, dimana pemberian rating yang diberikan oleh masing-masing rater adalah konsisten satu sama lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi media dilakukan oleh pakar media, pakar teknologi pendidikan dan pakar materi yang ahli dibidangnya. Proses evaluasi media pembelajaran pada pakar media 1 tahap awal ditemukan banyak yang harus direvisi. Setelah direvisi dan diujicobakan lagi, media Total skor 38 dan prosentase 76% dan termasuk kriteria **Baik** dan dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Skor dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Kelayakan Media Pembelajaran *Video* oleh Pakar Media 1

No	Variabel	Indikator	Item Soal	Skor	%	Kriteria
1	Tampilan Program	Tampilan layar	3	11	73%	B
		Pemilihan warna, bentuk dan ukuran font	2	6	60%	CB
		Kualitas suara	2	7	70%	B
2	Kualitas Teknik	Reaksi pemakai	2	9	90%	SB
		Tampilan keseluruhan media	1	5	100%	SB
Jumlah Total			10	38	76%	B

(Hasil penelitian tahun 2014)

Evaluasi media *video* oleh pakar media 2 pada tahap 1 terdapat banyak kekurangan yang harus diperbaiki. Setelah media diperbaiki dan diujikan kembali, skor yang diperoleh yaitu

Total skor 45 dengan prosentase 90% dan masuk kriteria **Sangat Baik** dan dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Skor dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Kelayakan Media Pembelajaran *Video* oleh pakar media 2

No	Variabel	Indikator	Item Soal	Skor	%	Kriteria
1	Tampilan Program	Tampilan layar	3	14	93%	SB
		Pemilihan warna, bentuk dan ukuran font	2	9	90%	SB
		Kualitas suara	2	9	90%	SB
2	Kualitas Teknik	Reaksi pemakai	2	8	80%	B
		Tampilan keseluruhan media	1	5	100%	SB
		Jumlah Total	10	45	90%	SB

(Hasil penelitian tahun 2014)

Berdasarkan evaluasi kelayakan isi materi media pembelajaran *video* oleh guru diklat menghias kain di SMK N 03 Pati dengan jumlah total skor 34 dengan Prosentase 75%

dan masuk pada kriteria **Baik** dan isi materi dalam media pembelajaran *video* tersebut dinyatakan sudah layak sebagai media pembelajaran. Skor dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Isi Materi Media Video Pembelajaran Smock Jepang

No.	Indikator	Item Soal	Skor	%	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum	3	12	80%	B
2	Penggunaan untuk pembelajaran	1	3	60%	CB
3	Isi materi	4	15	75%	B
4	Penilaian Keseluruhan Isi Media	1	4	80%	B
Jumlah Total		9	34	75%	B

(Hasil penelitian tahun 2014)

Hasil Belajar ranah Kognitif dan Psikomotor

Pelaksanaan penelitian, pada tahap awal siswa mengerjakan soal pretest di awal pembelajaran, dan mengerjakan posttest di akhir pembelajaran untuk mengukur hasil belajar siswa. Hasil belajar yang diukur dalam

penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif dan ranah psikomotor. Hasil belajar ranah kognitif yaitu hasil belajar siswa yang berupa pengetahuan dan pemahaman materi yang disampaikan oleh guru berupa teori. Hasil belajar kognitif dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Deskripsi Hasil Belajar Ranah Kognitif

No.	Interval Nilai	Kriteria	Frekuensi	
			Pretest	Posttest
1	0 – 40	Tidak Baik	12	0
2	41 – 55	Kurang Baik	14	0
3	56 – 70	Cukup Baik	2	4
4	71 – 85	Baik	0	22
5	86 – 100	Sangat Baik	0	2
N			28	28
Jumlah Nilai			1247	2160
Rata-rata			44,52	77,1
Nilai Tertinggi			56,7	86,7
Nilai Terendah			33,3	66,7

(Hasil penelitian tahun 2014)

Hasil belajar ranah psikomotor yaitu hasil belajar siswa yang berupa keterampilan. Hasil belajar ranah psikomotor diambil dari

nilai praktik membuat fragmen smock jepang. Hasil belajar psikomotor dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Deskripsi Hasil Belajar Ranah Psikomotor

No.	Interval Nilai	Kriteria	Frekuensi
			Postest
1	0 – 30	Tidak Baik	0
2	31 – 45	Kurang Baik	0
3	46 – 60	Cukup Baik	0
4	61 – 75	Baik	1
5	76 – 90	Sangat Baik	27
N			28
Jumlah Nilai			2218
Rata-rata			79,21
Nilai Tertinggi			84
Nilai Terendah			74

(Hasil penelitian tahun 2014)

Pembahasan

Validitas Media *Video* pada Pokok Bahasan Smock Jepang untuk Siswa SMK Negeri 03 Pati

Evaluasi kelayakan media dilaksanakan oleh dua pakar media. Validasi dengan pakar media 1 yaitu sebanyak dua kali karena pada tahap awal masih banyak yang harus diperbaiki. Pada tahap ke dua, media dinyatakan **Baik** dan layak sebagai media *video*. Validasi dengan pakar media 2 yaitu sebanyak dua kali karena evaluasi kelayakan media step yang pertama masih banyak yang harus diperbaiki. Evaluasi media step ke dua, media dinyatakan **Baik** dan layak sebagai media. Evaluasi materi dilaksanakan satu kali dan dinyatakan sudah layak sebagai media pembelajaran *Smock Jepang*.

Efektivitas Media *Video* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pokok Bahasan *Smock Jepang* untuk Siswa SMK Negeri 03 Pati Ujicoba pemakaian media *Video* dilaksanakan dengan metode eksperimen quasi satu kelas. Hasil belajar siswa diukur dengan pretest dan posttest ranah kognitif. Hasil pretest kognitif menunjukkan hasil yang tidak baik, hal ini dikarenakan siswa belum pernah diberi pembelajaran mengenai smock jepang. Hasil posttest kognitif setiap siswa menunjukan peningkatan. Hasil perhitungan N-gain menunjukkan bahwa ada peningkatan pada ranah kognitif setiap anak dengan rata-rata peningkatan sebesar 0,6 yaitu sesuai kriteria

Ngain $0,3 < 0,6 < 0,7$ ber kriteria peningkatan **Sedang**. Pada uraian diatas, menunjukkan setelah penggunaan media *video* hasil belajar siswa posttest ranah kognitif meningkat dan pada ranah psikomotor hasil belajar siswa menunjukkan hasil yang baik yaitu dengan nilai rata-rata 79,21. Dengan demikian, Media *Video* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pokok Bahasan Smock Jepang untuk Siswa SMK Negeri 03 Pati dikatakan efektif.

SIMPULAN

Simpulan pada hasil penelitian ini yaitu Media *Video* “How to Make Smock Jepang” dinyatakan valid berdasarkan skor yang diperoleh dari pakar media 1 yaitu sebesar 38 dan dengan prosentase 76% termasuk dalam kriteria **Baik** dan dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Skor yang diperoleh dari pakar media 2 yaitu 45 dengan prosentase 90% masuk kriteria **Sangat Baik** dan layak sebagai media pembelajaran. Hasil evaluasi kelayakan isi materi media yang dievaluasi oleh Guru materi pelajaran *smock jepang* yaitu skor yang diperoleh sebesar 34 dengan prosentase 75% dan masuk dalam kriteria **Baik** dan dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Media *Video* “How to Make Smock Jepang” dinyatakan efektif sebagai media pembelajaran. Hal ini berdasarkan dari hasil belajar siswa yang mengalami kenaikan setelah diberikan

treatment, nilai rata-rata pretest sebesar 44,52 dengan nilai tertinggi sebesar 56,7 dan nilai terendah 33,3 dan nilai rata-rata posttest yaitu sebesar 77,1 dengan nilai tertinggi 86,7 dan nilai terendah 66,7.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta
- Nugrahani R. 2007. [Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah. Lembaran Ilmu Kependidikan ISSN : 0216-0847. Vol.36 01 Juni 2007 Semarang : Ilmu Kependidikan UNNES](#)
- Nuraini. 2008. Perencanaan Pembelajaran. Yogyakarta : Cipta Media
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta