



EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIDEO STREAMING* TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN GEOGRAFI SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 KENDAL TAHUN AJARAN 2013/2014

Dhimas Aries Prasetya[✉] Apik Budi Santoso, Sriyono

Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Desember 2014
Disetujui Januari 2015
Dipublikasikan Februari 2015

Keywords:

Effectiveness, Learning Media, Learning Achievement, Streaming Videos, Natural Resources

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas pembelajaran Geografi kompetensi dasar sumber daya alam dengan menggunakan media berbasis *Video Streaming* dibandingkan dengan menggunakan media *Slide Power Point* pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kendal. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kendal sejumlah 101 siswa. Sedangkan populasi yang digunakan adalah kelas XI IPS 1 dan Sampel dalam penelitian adalah 2 kelompok siswa kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol dan eksperimen. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas berupa pelaksanaan dengan menggunakan media pembelajaran dan variabel terikat berupa prestasi belajar. Metode penelitian menggunakan *pre experiment design*. Metode pengumpulan data menggunakan dokumentasi, observasi, tes, angket. Hasil penelitian menunjukkan persentase prestasi belajar yang terdiri dari ranah kognitif siswa kelompok eksperimen adalah 81,10 dan kelompok kontrol sebesar 76,69, dan hasil perhitungan *t-test* dengan taraf signifikansi 5% dan $dk_{(26)}$ diperoleh nilai $t_{hitung} (1,86) > t_{tabel} (1,71)$, sehingga berarti hipotesis alternatif "diterima". Kesimpulan, pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Video Streaming* berlangsung lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan *slide power point*.

Abstract

This study aimed to determine how the effectiveness of learning basic competencies Geography of natural resources by using media based streaming videos compared to using Slide Power Point media in class XI 1st Kendal senior high school. Subjects in this study were students of class XI Social 1st Kendal senior high school include of 101 students. While the population used is class XI IPS 1 and the sample is two groups in the study were students of class XI IPS 1 as a control group and the other one an experimental group. The variable in this study is the independent variable in the form of implementation using instructional media and the dependent variable in the form of learning achievement. The method uses a pre experiment research design. Methods of data collection using the documentation, observation, tests, questionnaires. The results showed that the percentage of the learning achievement of students cognitive domain consists of the experimental group was 81.10 and 76.69 for the control group, and the results of the calculation of the t-test with a significance level of 5 % and $dk_{(26)}$ obtained t value $(1.86) > t_{table} (1.71)$, so that means the alternative hypothesis "acceptable". In conclusion, learning to use the media streaming video based learning takes place more effectively than by using power point slides.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung C1 Lantai 2 FIS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: geografiunnes@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dapat menumbuhkan pemahaman, kreativitas, sikap, daya pikir, potensi, dan minat siswa. Kegiatan pembelajaran diarahkan kepada kegiatan-kegiatan yang mendorong siswa belajar aktif baik secara fisik, sosial maupun psikis. Agar tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai maka diperlukan inovasi pembelajaran untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar. SMA Negeri 1 Kendal merupakan salah satu SMA di Kabupaten Kendal yang memiliki fasilitas pembelajaran yang sangat memadai, tetapi kurang dimanfaatkan secara maksimal untuk mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan peninjauan pengamatan yang peneliti lakukan terhadap guru mata pelajaran geografi SMA Negeri 1 Kendal, guru masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana, seperti *slide power point* yang sederhana. Pada dasarnya, untuk menarik perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran harus dibuat tampilan media yang unik dan menarik baik warna, gambar, tulisan, bentuk dan ilustrasinya. Inovasi-inovasi baru sangat diperlukan untuk menarik serta menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran geografi kompetensi dasar sumber daya alam yang membutuhkan banyak animasi, ilustrasi maupun video-video interaktif untuk menjelaskan isi dan konsep materi pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan untuk memberikan materi pelajaran Geografi kompetensi dasar sumber daya alam adalah media pembelajaran berbasis *Video Streaming*.

Media pembelajaran berbasis *Video Streaming* merupakan salah satu produk media pembelajaran dari Bamboo Media, yang merupakan *software* pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru maupun siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas pada mata pelajaran Geografi. Media ini dapat menjadi media komunikasi yang lebih menarik, komunikatif, variatif dan efektif untuk menggambarkan suatu objek nyata yang

dapat membantu memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut rumusan masalah yang diajukan adalah bagaimana efektivitas pembelajaran Geografi kompetensi dasar sumber daya alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Video Streaming* dibandingkan dengan menggunakan media *Slide Power Point* pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kendal?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana efektivitas pembelajaran Geografi kompetensi dasar sumber daya alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Video Streaming* dibandingkan dengan menggunakan media *Slide Power Point* pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kendal.

Pengertian belajar sangat beragam, antara ahli satu dengan yang lain mendefinisikan pengertian belajar berbeda-beda. Pengertian belajar itu sendiri memiliki definisi secara umum maupun khusus. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Gagne dalam Slameto (2010:13) belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan, dan tingkah laku.

Media pembelajaran berbasis *Video Streaming* merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi sumber daya alam dimana materi ini membutuhkan banyak sekali video-video maupun film dokumenter dikarenakan siswa dapat menghubungkan apa yang didapat dengan apa yang ada dilapangan (kontekstual).

Rohman (2012:70) menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif memberikan hasil yang lebih baik terhadap prestasi belajar siswa. Dengan menggunakan multimedia konvensional seperti *power point* siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebesar 76,6% sedangkan dengan menggunakan multimedia *website* interaktif siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 93,3 %. Dengan adanya perbedaan hasil perbedaan hasil belajar ini,

menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan multimedia *website* interaktif terhadap prestasi belajar siswa. Media pembelajaran berbasis *video streaming* ini merupakan salah satu contoh dari multimedia *website* interaktif (*e-learning*).

Max Darsono (2000:32) berpendapat “tujuan belajar secara umum adalah untuk mencapai perubahan dalam tingkah laku orang yang belajar”. Perubahan yang dimaksud tentu yang bersifat positif yang membantu proses perkembangan, barangkali tujuan seperti ini disebut sebagai tujuan jangka panjang. Hasil belajar atau prestasi belajar seseorang juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya faktor *ekstern*. Faktor *ekstern* yang dimaksud

adalah dari sekolah sendiri yaitu mencakup metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pengajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah. Menurut Winkel (2003:102), prestasi belajar adalah hasil suatu penilaian di bidang pengetahuan, ketrampilan dan sikap sebagai hasil belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif tipe *pre experiment (quasi experiment)*, dengan rancangan *One Group Pretest and Posttest Design*.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelompok	<i>Pre Test</i>	Perlakuan	<i>Post Test</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	T ₂
Kontrol	O ₁	X ₂	T ₂

Keterangan :

O : *Pre test* dengan materi pokok sumber daya alam

T : *Post test* dengan materi pokok sumber daya alam

X₁ : Pembelajaran menggunakan media berbasis *Video Streaming*.

X₂ : Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *slide power point*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kendal sebanyak 101 siswa. Sampel ditentukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling* yang menghasilkan dua kelas pada subjek penelitian yaitu kelas XI IPS 1, yang kemudian dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kendal pada semester genap tahun ajaran 2013/ 2014, yaitu dalam rentang bulan Desember 2013 sampai Januari tahun 2014. Variabel penelitian yang digunakan ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah variabel proses pembelajaran menggunakan media *slide power point* untuk kelas

kontrol dan pembelajaran menggunakan media berbasis *Video Streaming* untuk kelas eksperimen. Variabel terikat adalah prestasi belajar berupa hasil belajar yang meliputi 3 ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengambil data adalah metode tes, observasi, dokumentasi, dan angket. Tes diberikan kepada kedua kelas dengan soal yang sama. Data hasil tes tersebut digunakan untuk mengolah data akhir penelitian. Metode analisis data yang digunakan untuk menjawab hipotesis yang telah dikemukakan adalah analisis deskriptif persentase, uji normalitas, uji homogenitas, uji perbedaan dua rata-rata (*t-test*) dan uji proporsi (uji ketuntasan).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Lokasi penelitian adalah SMA Negeri 1 Kendal yang beralamat di Jalan Soekarno-Hatta Kelurahan Purwokerto Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal Jawa Tengah. Secara astronomis Kecamatan Banyumanik berada pada 6° 53' - 6° 57' LS dan 110° 9' - 110° 14' BT. Lokasi Kecamatan Patebon memiliki batas administratif sebagai berikut:

sebelah utara : Laut Jawa
 sebelah timur : Kecamatan Kendal
 sebelah selatan : Kecamatan Ngampel
 sebelah barat : Kecamatan Cepiring

Secara umum sarana dan prasarana yang terdapat di SMA Negeri 1 Kendal antara lain : laboratorium kimia, laboratorium biologi, laboratorium fisika, laboratorium komputer, laboratorium bahasa, ruang multimedia, ruang UKS, perpustakaan, koperasi sekolah, kantor kepala sekolah, kantor guru, kantor BK, ruang tamu, kantor TU, ruang OSIS, mushola, lapangan basket, dapur, kamar mandi dan WC guru dan murid, parkir dan gudang. Semua sarana dan prasarana tersebut masih dalam keadaan baik dan layak digunakan.

Tenaga pengajar merupakan salah satu komponen utama dalam kegiatan belajar mengajar. Jumlah tenaga pengajar di SMA Negeri 1 Kendal berjumlah 68 tenaga pendidik/guru yang terdiri dari 53 guru tetap dan 15 guru tidak tetap. Staf karyawan SMA Negeri 1 Kendal Semarang berjumlah 40 yang masing-masing bekerja di bagian tata usaha, perpustakaan, satpam, koperasi, laboran, penjaga

malam dan petugas kebersihan. Guru Geografi di SMA Negeri 1 Kendal Semarang berjumlah 2 orang.

Proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Kendal Semarang masih mengacu pada kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) untuk kelas XI dan XII, sedangkan untuk kelas X sudah menggunakan kurikulum 2013. Walaupun saat ini sudah diterapkan Kurikulum 2013, namun belum sepenuhnya SMA Negeri 1 Kendal mengimplementasikan kurikulum tersebut dikarenakan kurikulum 2013 masih dalam tahap uji coba.

Perbandingan Kinerja Guru Kelas Kontrol dan Eksperimen

Hasil penilaian hasil kinerja guru pada saat proses pembelajaran pada kelas kontrol dari pertemuan pertama mempunyai rata-rata persentase 77% dan pada pertemuan kedua kelas eksperimen sebesar 83%. Dengan demikian kinerja guru pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Video Streaming* lebih baik dibandingkan menggunakan media *slide power point*.

Tabel 2. Hasil kinerja guru kelas kontrol dan eksperimen

No	Aspek yang diamati	Skor pertemuan ke 1 (kelas Kontrol)	Keterangan (Media yang digunakan <i>Slide Power Point</i>)	Skor pertemuan Ke 2 (kelas Eksperimen)	Keterangan (Media yang digunakan <i>Video Streaming</i>)
1.	Pendahuluan				
	Pembuatan RPP	3	Baik	3	Baik
	Penentuan alokasi waktu	3	Baik	3	Baik
	Menyediakan alat bantu media pembelajaran	3	Baik	4	Sangat Baik
2.	Kegiatan awal				
	Kemampuan membuka pelajaran	3	Baik	3	Baik
	Penyampaian materi pembelajaran dalam	3	Baik	3	Baik
	Peran guru sebagai fasilitator dalam menggunakan media	3	Baik	4	Sangat Baik
		3	Baik	3	Baik

Kemampuan guru sebagai fasilitas dalam diskusi	3	Baik	3	Baik
kemampuan guru dalam mengendalikan proses pembelajaran				
3. Kegiatan Penutup				
Menutup pelajaran	4	Baik	4	Sangat baik
Jumlah skor	28		30	
Skor Maksimal	36		36	
Presentase	77%		83%	
Kriteria	Baik		Baik	

Sumber : Data Primer, 2014

Perbandingan Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Aktivitas belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen secara umum sudah dikatakan baik, Aktivitas belajar pada penelitian ini terdiri dari 2 ranah yaitu afektif dan psikomotorik. Kelas kontrol memperoleh 65% pada ranah afektif,

62% pada psikomotorik. Sedangkan pada kelas eksperimen mendapatkan 80% pada ranah afektif dan 75 % ranah psikomotorik. Dengan demikian aktivitas belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis Video Streaming lebih baik dibandingkan aktivitas belajar kelas kontrol yang menggunakan media slide power point.

Tabel 3. Hasil pengamatan Aktivitas Belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen

No.	Kelas Kontrol				No.	Kelas Eksperimen			
	Afektif	Skor	Psikomotorik	Skor		Afektif	Skor	Psikomotorik	Skor
1.	Aspek Penerimaan	3	Aspek Meniru	2	1.	Aspek Penerimaan	4	Aspek Meniru	3
2.	Aspek Penghayatan	3	Aspek Memanipulasi	2	2.	Aspek Penghayatan	2	Aspek Memanipulasi	2
3.	Aspek Tanggapan	2	Aspek Pengalamiah	3	3.	Aspek Tanggapan	4	Aspek Pengalamiah	4
4.	Aspek Pengelolaan	3	Aspek Artikulasi	3	4.	Aspek Pengelolaan	3	Aspek Artikulasi	3
5.	Aspek Penilaian	2			5.	Aspek Penilaian	3		
	Jumlah Skor	13	Jumlah Skor	10		Jumlah Skor	16	Jumlah Skor	12
	Total Skor	20	Total Skor	16		Total Skor	20	Total Skor	16

Presentase	65%	Presentase	62%	Presentase	80%	Presentase	75%
Keterangan	Baik	Keterangan	Kurang baik	Keterangan	Baik	Keterangan	Baik

Sumber: Data Primer, 2014

Perbedaan Tanggapan Siswa Terhadap Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran berbasis *Video Streaming* dan *Slide Power Point* Tanggapan siswa mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *Video Streaming* sebanyak 50 % menyatakan sangat tertarik dibandingkan dengan media *slide power point* yang mendapat 7,1 % menyatakan tertarik

Tabel 4. Tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran

Kriteria	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Jumlah responden	Persentase (%)	Jumlah responden	Persentase (%)
Sangat tertarik	7	50%	1	7,1%
Tertarik	5	35,7%	8	57,1%
Cukup tertarik	2	14,2%	5	35,7%
Tidak tertarik	0	0%	0	8,3%

Sumber: Data Primer, 2014

Perbedaan Hasil Belajar Kognitif pengumpulan data berupa tes, Untuk menguji perbedaan dua rata-rata hasil belajar geografi digunakan uji t satu pihak.
 Penilaian prestasi belajar ranah kognitif siswa dilakukan dengan menggunakan teknik

Tabel 5. Hasil uji perbedaan dua rata-rata geografi

Kelas	Kelas	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Kriteria
XI IPS 1	Kontrol	76,69	1,86	1,71	Ha diterima
XI IPS 1	Eksperimen	81,10			

Sumber: Data Primer, 2014

Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh nilai t_{hitung} ($1,86 > t_{tabel}$ ($1,67$)) dapat ditarik kesimpulan H_1 yang berbunyi rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dibandingkan rata-rata hasil belajar kelas kontrol "diterima". Jadi, terdapat perbedaan hasil belajar antara pembelajaran menggunakan media berbasis *Video Streaming* dengan pembelajaran yang menggunakan media *slide power point*, walaupun selisih nilai rata-rata akhir kelas eksperimen dan kontrol tidak begitu besar. Sehingga dapat dikatakan, prestasi belajar ranah kognitif siswa kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *Video Streaming* lebih baik dibandingkan prestasi belajar siswa kelas kontrol pada materi sumber daya alam yang menggunakan media *slide power point*.

Uji Ketuntasan Hasil Belajar
 Dalam uji ketuntasan belajar siswa dikatakan memenuhi ketuntasan belajar jika telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 76.

Tabel 6. Hasil uji ketuntasan belajar

Kelas	Kelas	t_{hitung}	t_{tabel}	Kriteria
XI IPS 1	Kontrol	0,40	2,14	Tidak Tuntas
XI IPS 1	Eksperimen	2,83	2,14	Tuntas

Sumber: Data Primer, 2014

Berdasarkan analisa pada tabel diatas, pada dk⁽¹³⁾ dengan taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ untuk kelas eksperimen, sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen mencapai ketuntasan belajar individu. sedangkan untuk kelas kontrol belum mencapai ketuntasan individu dikarenakan $t_{hitung} < t_{tabel}$ (Sugiyono, 2005:99). Berdasarkan ketuntasan klasikal, dinyatakan tuntas jika lebih dari 75% dari seluruh jumlah siswa. Pada kelas XI IPS 1, kelas eksperimen yang berhasil mencapai ketuntasan kalsikal sebesar 79 %, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 43%

sehingga kelas kontrol belum mencapai ketuntasan klasikal. Perhitungan menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.

Analisis Akhir

Analisis akhir bertujuan untuk mengumpulkan semua hasil penelitian dari aspek kinerja guru dan ketuntasan klasikal, sehingga dapat dilihat perbandingan kelas eksperimen yang dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Video Streaming* dan kelas kontrol yang menggunakan media *Slide Power Point*

Tabel 7. Tabel Analisis Akhir

Aspek	Eksperimen	Kontrol
Kinerja Guru	83 %	73 %
Aktivitas Belajar Siswa	77,5 %	63,5 %
Tanggapan Siswa	50 %	7,1 %
Ketuntasan Klasikal	79 %	43 %
Rata Rata Hasil Akhir (%)	72,37 %	46,65 %

Sumber: Data Primer, 2014

Dengan demikian dapat dilihat bahwa dari aspek kinerja guru, aktivitas belajar siswa, tanggapan siswa dan hasil ketuntasan klasikal, kelas eksperimen lebih tinggi persentasenya (72,37%) dibandingkan dengan persentase kelas kontrol (46,65%). Dapat disimpulkan dari aspek kinerja guru, aktivitas belajar siswa dan ketuntasan klasikal kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Video Streaming* lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan media *slide power point* pada kelas kontrol.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah pelaksanaan

pembelajaran menggunakan media berbasis *Video Streaming* berlangsung lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan *slide power point* serta ada perbedaan prestasi belajar yang cukup signifikan pada 3 ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik antara pembelajaran menggunakan media berbasis *Video Streaming* dibandingkan dengan media *slide power point*. Saran yang dapat peneliti berikan adalah perlu adanya pelatihan sekaligus pengaplikasian penggunaan media pembelajaran berbasis *Video Streaming* dibandingkan dengan media *slide power point* dan optimalisasi sarana prasarana seperti komputer, LCD proyektor, laptop atau koneksi internet agar lebih mudah dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *Video Streaming*.

DAFTAR PUSTAKA

- Darsono, Max. 2000. *Belajar dan Pembelajaran* : CV. IKIP Semarang Press.
- Slameto, 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sudjana, N, 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Rosdakarya
- Sugiyono, 2004. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Winkel, W.S. 2003. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta : Media Abadi