BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai–nilai dalam masyarakat dan kebudayaan. Bila anak berprilaku sesuai dengan tuntutan kultural masyarakatnya maka dia katakan sebagi manusia terdidik. Dalam perkembangannya pendidikan tidak lagi bersifat natural–instinktif. Prosesnya dapat dimanipulasikan untuk mengoptimalkan hasil belajar. Usaha–usaha itu mendorong berkembangnya pendidikan sebagi ilmu yang sistematis.[1]

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:"pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagaman, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".[2]

Belajar merupakan kewajiban setiap manusia karena manusia diciptakan oleh Allah SWT dalam keadaan tidak berpengetahuan, namun Allah SWT memberikan manusia sarana-sarana baik itu berupa fisik maupun psikis. Agar dapat menggunakan sarana yang diberikan untuk

[1] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pusataka Belajar, 2016) cet.ke-7, hal. 19
[2] Darul Ilmi,*Dasar-Dasar Pendidikan dan Pembelajaran*,(Bukittinggi,2009) hal. 1

belajar dan mengembangkan ilmu dan teknologi untuk kepentingan dan kesejahteraan manusia.

Hal ini sejalan dengan apa yang telah dinyatakan dalam Al-Qur'an pada surat An-Nahl ayat 78 yang berbunyi:

وَٱللَّهُ أَخۡرَجَكُم مِّنۢ بُطُونِ أُمَّهَٰتِكُمۡ لَا تَعۡلَمُونَ شَيۡـٔٗا وَجَعَلَ لَكُمُ ٱلسَّمۡعَ وَٱلۡأَبۡصَٰرَ وَٱلۡأَفۡـِٔدَةَۙ لَعَلَّكُمۡ تَشۡكُرُونَ ٧٨

Artinya:

"Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur."[3]

Ayat diatas menjelaskan bahwa proses belajar dan mencari ilmu pengetahuan sangat penting karena manusia telah diberikan sarana fisik berupa indera seperti mata, telinga, serta sarana psikis daya nalar atau intelektual. Maka manusia diharapkan untuk belajar dan menuntut ilmu.

Pembelajaran merupakan aktivitas yang utama dalam keseluruhan proses pendidikan disekolah. Dalam usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan sistem lingkungan atau kondisi belajar yang lebih kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan mengajar yang merupakan proses membimbing kegiatan belajar.[4]

Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan elemen penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Unesco menyatakan bahwa semua negara maju dan berkembang perlumendapatkan akses TIK

[3]Departemen Agama RI,*Al-Qur'anulkarim, (Al-Qur'an dan Terjemahannya)* (Bandung:Syaamil Cipta Media,2004), hal. 275

[4]Sardiman,*Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar,*(Jakarta:Raja Grafindo Persada,2007) hal. 25

dan menyediakan fasilitas pendidikan yang terbaik, sehingga diperoleh generasi muda yang siap berperan penuh dalam masyarakat modern dan mampu berperan dalam negara pengetahuan.[5] Oleh karena itu sangatlah penting peningkatan kemampuan sumber daya manusia. Upaya penerapan teknologi informasi dan komunikasi di kehidupan masyarakat, seperti media yang merupakan perubahan radikal dalam aspek kehidupan masyarakat. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/AECT) di Amerika, membatasi media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.[6]

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar siswa.[7] Pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran kurang efektif karena guru hanya ceramah saja sehingga terkadang banyak peserta didik yang malas untuk mengikuti pelajaran, pelajaran yang diajarkan guru menjadi monoton.

---

[5] Deni Kurniawan(dkk), *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi*, (Jakarta: rajawali Pers, 2011) cet.1, hal. 87

[6] Arie Arief S.Sadiman (dkk), *Media Pendidikan:Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya,* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014) cet. 12, hal. 6

[7] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hal. 10

Salah satu media pembelajaran yang ada yaitu media pembelajaran berbasis video tutorial. Video totorial adalah suatu metode pentransferan ilmu pengetahuan yang dikrimkan atau dibentuk dalam format gambar bergerak. Pengertian tersebut memperjelas bahwa video tutorial akan membuat suatu penjelasan atas materi menjadi lebih mudah.[8]

Hasil kajian penggunaan media pembelajaran oleh para ahli kemudian dituangkan dalam berbagai teori media pembelajaran yang tetap berakar pada berbagai teori belajar. Menurut Teori sistem simbol pertama kali digagas oleh G. Salomon (1977) dan merupakan teori yang ditujukan untuk menjelaskan dampak media terhadap hasil belajar. Menurut Salomon, setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi melalui sistem simbol tertentu[9].

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek pada tanggal 01 Maret 2018 penulis melihat bahwa dalam pembelajaran guru lebih sering menggunakan pembelajaran konvesional seperti lebih sering memaparkan pelajaran dipapan tulis tanpa menggunakan media apapun. Pada umumnya pembelajaran yang berlangsung disekolah masih didominasi oleh guru (*teacher centered),* siswa hanya menerima dari guru dan siswa jarang berinteraksi dengan guru. Selain itu guru belum menggunakan media yang cocok/tepat dengan karateristik siswa. Terutama penggunaan media yang berbasis komputer. Padahal

[8] Ajeng Wind, *Jago Membuat Video Tutorial Secara otodidak* (Jakarta : Dunia Koumpte, 2014) hal. 3

[9]ISSN: 2354-6441. Diakses dari jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol.2, No.2, hal 127 – 144

sekolah tersebut sudah ada fasilitas berupa *infocus, laptop* dan komputer. Kondisi ini akan mengakibatkan sulit tercapainya tujuan pendidikan yang mengharapkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Adapun informasi yang penulis peroleh dari salah satu guru Teknologi Informasi dan Komunikasi yaitu ustazah Novitri pada tanggal 01 Maret 2018 di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dikarenakan media yang digunakan masih kurang menarik, selain itu peneliti juga melakukan wawancara dari salah satu siswa yang bernama Sintia Febriani, alasan mereka kurang suka belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi karena menganggap pelajaran ini tidak begitu penting dari pelajaran yang lainnya dan media yang digunakan dalam belajar kurang menarik. Hal tersebut dibuktikan dengan data persentase ketuntasan hasil Ulangan Harian pada mata Pelajaran teknologi Informasi dan komunikasi pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1 Persentase Ketuntasan Belajar Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII Pesantren Sumatera Thawalib Parabek.

Kelas	Jumlah siswa	KKM	Hasil Ulangan Harian Semester 1		Presentase Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
VIII 1	28	75	9	19	32%	67%
VIII 2	28		11	17	39%	61%
VIII 3	28		10	18	36%	64%
VIII 4	27		9	18	33%	67%
VIII 5	30		12	18	40%	60 %
VIII 6	30		12	18	40%	60 %
VIII 7	28		9	19	32%	67%

(sumber:guru TIK Pesantren Sumatera Thawalib Parabek)

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sangat rendah dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. Rendahnya hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa ini bisa dipengaruhi oleh banyak hal diantaranya kurang efektifnya siswa untuk mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu penulis mencoba menawarkan sebuah solusi dari masalah diatas dengan penggunaan Media video tutorial dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Media video tutorial diasumsi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa karena pembelajaran dengan menggunakan video tutorial akan lebih baik dan dapat membantu peserta didik memahami materi dengan gambaran yang nyata bukan konsep atau tulisan-tulisan saja. Karena apa yang kita lihat biasanya lebih mudah untuk kita cerna dan pahami secara cepat sehingga peserta didik memperoleh pengalaman yang konkret dan keberadaan video tutorial bukan hanya sebagai pelengkap penjelasan, melainkan mampu membuat pemahaman lebih mendalam atas sesuatu yang dibahas[10]. Proses pembelajarannya juga akan menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran kurang efektif karena guru hanya ceramah saja sehingga terkadang banyak peserta didik yang malas untuk mengikuti pelajaran sehingga pelajaran yang diajarkan guru menjadi monoton.

[10] Ajeng Wind, *Jago Membuat Video Tutorial Secara otodidak* (Jakarta : Dunia Koumpte, 2014) hal. 1

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian lebih lanjut dan menuangkan dalam bentuk skripsi dengan judul "**Pengaruh Penggunaan Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar TIK Siswa di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek"**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi sebagai masalah yang ada diantaranya:

1. Persentase ketuntasan belajar siswa rendah pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, masih dibawah KKM yaitu ≤ 75.
2. Pembelajaran yang masih terpusat pada guru (*teacher centered*)
3. Media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang menarik sehingga perhatian siswa tidak terpusat pada mata pelajaran yang sedang disampaikan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi diatas penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Melihat pengaruh penggunaan video tutorial terhadap hasil belajar siswa.
2. Penelitian ini hanya untuk siswa kelas VIII di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek.
3. Materi yang akan dilihat dalam penelitian ini yaitu tentang *microsoft word.*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dalam penelitian dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

"Apakah terdapat pengaruh penggunaan video tutorial terhadap hasil belajar Tik siswa kelas VIII di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek" ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui pengaruh video tutorial terhadap hasil belajar Tik siswa kelas VIII di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

   Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana (S1) dan menambah wawasan peneliti tentang pembelajaran dengan menggunakan video tutorial dan sebagai tambahan pengetahuan dan pengalaman yang dapat diterapkan dalam menjalankan profesi mengajar nantinya.

2. Bagi guru

   Sebagai bahan masukan bagi guru-guru Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam mengajarkan materi dengan menggunakan media pembelajaran.

3. Bagi kepala sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran alternative dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama mata pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi disekolah.

4. Bagi siswa

Membantu mengembangkan kemampuan kognitifnya dalam belajar agar dapat menemukan pengetahuannya sendiri sehingga dapat meningkatkan hasil belajar terutama pada mata pelajaran Teknologi informasi dan komunikasi(TIK)

G. Defenisi Operasional

Untuk lebih jelas agar tidak terjadi kesalahan dalam mengambil pengertian yang terkandung dalam judul, maka penulis memberikan penjelasan sebagai berikut :

1. Pengaruh

Adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Jadi dalam penulisan proposal skripsi ini penulis ingin mengetahui apakah pengaruh penggunaan video tutorial pada mata pelajaran Tenologi Informasi dan Komunikasi di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek.

2. Video

Adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari gambar bergerak.

3. Tutorial

Merupakan metode pentransferan ilmu pengetahuan yang lebih efektif dari buku maupun guru.

4. Hasil belajar

merupakan proses dalam diri individu yang berintekrasi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya.

H. Sitematika Penulisan

Untuk mendapatkan gambaran yang utuh dan terpadu dari hasil penelitian ini disusun sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I, berisi pendahuluan yang terdiri atas latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, penjelasan judul dan sistematika penulisan.

BAB II, merupakan landasan teori yang berisikan tentang media yang terdiri dari pengertian media, perkembangan media, jenis media pembelajaran, kriteria pemilihan media, fungsi media pembelajaran, pengertian tutorial, pengertian video, pengertian hasil belajar, penelitian yang relevan, kerangka konseptual dan hipotesis.

BAB III, memuat metode penelitian yang berisikan jenis penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, jenis dan sumber data, desain perlakuan, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisa data.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich, media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium"* yang secara harfiah berarti "*perantara"* yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan.[11] Media adalah pengantar pesan dari pengirim kepenerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

NationalmEducation Association (NEA) atau Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan Amerika mendefenisikan: 'media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.'

Banyak batasan atau pengertian yang dikemukakan para ahli tentang media, diantaranya adalah :

Gagne menyatakan bahwa " media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar".[12]

---

[11] Rusman dkk.*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011). hal. 169

[12] *Ibid*., hal. 170

Seperti yang telah dikemukakan Gegne, penggunaan media pembelajaran juga dapat memberi rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar. Pendapat Miarso bahwa: "media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.[13]

Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap. [14] Henich, dan kawan-kawan mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.[15] Hamidjojo memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan dan menyebar ide, gagasan, atau pendapat hingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.[16]

Selain sebagai batasan atau perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan informasi, media pembelajaran juga sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar siswa,dan merupakan salah satu sumber belajar agar membantu guru dalam memperkaya wawasan anak didik. Media pembelajaran dapat dipahami merupakan alat bantu dalam proses belajar

[13] *Ibid*., hal. 170
[14] Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada,2011). hal. 3
[15] *Ibid*,. hal. 4
[16] *Ibid*,. hal. 4

mengajar. Dan guru menggunakannya untuk mengajarkan kepada anak didik untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Ciri – Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efesien) melakukannya.

1. Ciri Fiksatif

   Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek.

2. Ciri Manipulatif *(Manipulative Property*)

   Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki cirri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording.*

3. Ciri Distributif (*Distributive Property)*

   Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.[17]

[17] *Ibid.*, hal. 15

3. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media didalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar.[18]

Ada beberapa fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran diantaranya yaitu:

a. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat diperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada para siswa. Disamping itu, melalui alat bantu belajar ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinenstetiknya.
b. Sebagai komponen dari subsistem pembelajaran. Pembelajaran merupakan sustu system yang mana didalamnya memiliki sub-sub komponen diantaranya adalah komponen media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan sub komponen yang dapat menentukan keberhasilan proses maupun hasil pembelajaran.
c. Sebagai pengarah dalam pembelajaran. Salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai pengarah pesan atau materi apa yang akan disampaikan, atau kompetensi apa yang akan dikembangkan untuk dimiliki siswa.

[18] Rusman dkk. *Op. Cit,*. hal. 171

d. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa. Media pembelajaran dapat membangkitkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar, karena media pembelajaran dapat mengakomodasi semua kecakapan siswa dalam belajar. Media pembelajaran dapat memberikan bantuan pemahaman kepada siswa yang kurang memiliki kecakapan mendengar atau melihat atau yang kurang memiliki konsentrasi dalam belajar. Dapat pula alat bantu pembelajaran ini menimbulkan gairah belajar, interaksi secara langsung antara murid dengan sumber belajar.
e. Meningkatkan hasil belajar dan proses pembelajaran. Secara kualitas dan kuantitas media pembelajaran sangat memberikan kontribusi terhadap hasil maupun proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penggunaan media pemebelajaran harus memperhatikan rambu-rambu mekanisme media pembelajaran.
f. Mengurangi terjadinya verbalisme. Dalam pelajaran sering terjadi siswa mengalami verbalisme karena apa yang diterangkan atau dijelaskan guru lebih bersifat abstrak atau tidak ada wujud, tidak ada ilustrasi nyata. Sehingga siswa hanya bisa mengatakan tetapi tidak memahami bentuk,wujud, atau karakteristik objek. Dengan demikian media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat yang efekti dalam memperjelas pesan yang disampaikan.
g. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Sering terjadi dalam pembelajaran menjelaskan objek pembelajaran yang sifatnya sangat luas, besar, atau sempit, kecil atau bahaya, sehingga

memerlukan alat bantu untuk menjelaskan, mendekatkan pada objek yang dimaksud.[19]

Menurut Hamalik fungsi media pembelajaran yaitu:

a. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
b. Penggunaan media merupakan bagian integral dalam system pembelajaran
c. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
d. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
e. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.[20]

Levie & Lentz dalam buku Arsyad mengemukakan empat fungsi media pembelajaran antara lain :

a) Fungsi *atensi* media visual, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.
b) Fungsi *efektif* med
    c) ia visual, yaitu dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.

[19] *Ibid*., hal. 175
[20] *Ibid,*. hal. 172

d) Fungsi *kognitif* media visual, yaitu terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
e) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lema dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.[21]

Menurut Kempt & Dayton, fungsi utama media pembelajaran adalah:

a. Memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
b. Menyajikan informasi, digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa.
c. Memberikan instruksi, informasi yang dapat dalam media harus melibatkan siswa.[22]

4. Manfaat Media Pembelajaran

Dale mengemukakan bahwa bahan-bahan audio-visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran.[23] Hubungan guru- siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam system pendidikan modern saat ini. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pembelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaat berikut ini dapat terealisasi:

[21] Azhar Arsyad. *Op. Cit.*, hal. 16
[22] Rusman dkk. *Op. Cit.*, hal. 172
[23] Azhar Arsyad. *Op. Cit.*, hal. 23

a. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas
b. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa
c. Menunjukkkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa
d. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa
e. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa
f. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar
g. Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari[24]

Encyclopedia of Educational Research Hamalik dalam buku Arsyad merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

a. Meletakkan dasar-dasar konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
b. Memperbesar perhatian siswa.
c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, melalui gambar hidup.

[24] *Ibid.,* hal. 23

f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efesiensi dan keragaman yang lebuh banyak dala belajar.[25]

Dari uraian dan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
c. Media pembelajaran dapat menmbatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
    1. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio atau model.
    2. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan microskop, film, slide, atau gambar.

[25] *Ibid*.,hal. 25

3. Kejadian langka yang terjadi dimasa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, disamping secara verbal.
4. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi computer.
5. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti computer, film, dan video.
6. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan teknik-teknik rekaman seperti *time – lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi computer.

d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan kemuseum atau kebun binatang.[26]

Sudjana & Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

[26] *Ibid*., hal. 25

b. Bahan pembelajaran akak lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh sisiwa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

5. Prinsip Media Pembelajaran

Dalam menentukan maupun memilih media pembelajran, seseorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Prinsip- prinsip tersebut diantaranya adalah:

a. Efektifitas

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatgunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi. Guru harus dapat berusaha agar media pembelajaran yang diperlukan untuk membentuk kompetensi secara optimal dapat digunakan dalam pembelajaran.

b. Relevansi

Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karekteristik materi pembelajaran, potensi dan perkembangan siswa, serta dengan waktu yang tersedia.

c. Efesiensi

Pemilihan dan pengguaan media pembelajaran harus benar-benar memerhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksukan, persiapan dan penggunaan relative memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.

d. Dapat digunakan

Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

e. Kontekstual

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa. [27]

6. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Dari berbagai ragam dan bentuk dari media pembelajaran, pengolompokan atas media dan sumber belajar dapat juga ditinjau dari jenisnya, yaitu dibedakan menjadi media audio, media visual, media audio-visual.[28]

Ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

[27] Rusman dkk. *Op. Cit.*, hal. 175
[28] *Ibid*., hal. 62

a. Media visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.

b. Media audio

Medio audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.

c. Media audio-visual

Media audio-visual adalah media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audio-visual adalah program video/televisi pendidikan, video/ televisi instruksional, dan program slide suara.

d. Kelompok media penyaji

Media kelompok penyaji ini sebagaimana diungkapkan Donald T. Tosti dan John R. Ball dikelompokkan kedalam tujuh jenis, yaitu:

a) Kelompok satu: grafis, bahan cetak, dan gambar diam.
b) Kelompok dua: media proyeksi diam.
c) Kelompok tiga: media audio.
d) Kelompok empat: media audio.
e) Kelompok lima: media gambar hidup/film.

f) Kelompok enam: media televise.

g) Kelompok tujuh: multimedia.

e. Media objek dan media interaktif berbasis computer.

Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui cirri fisik sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya,dan sebagainya.

Media interaktif berbasis computer adalah media yang menurut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan. Contoh media interaktif berbasis computer adalah program interaktif dalam pembelajaran berbasis computer.[29]

B. Video Tutorial

1. Video

Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakili gambar bergerak[30]. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap[31]. Aplikasi umum dari video adalah televisi, tetapi penggunaan video saat ini tidak terbatas pada pertelevisian. Video juga merambah ilmu pengetahuan, teknik, produksi, dan keamanan. Dalam dunia pendidikan, video digunakan untuk mendukung proses pembelajaran karena dengan menggunakan media

[29] *Ibid*.,hal. 62

[30] Iwan Binanto, *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya* (Yogyakarta: Andi Offset, 2010) hal. 179

[31]Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran; Manual dan digital Edisi Kedua* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013) hal. 64

video seolah-olah pelajaran yang diberikan dapat mempunyai nilai lebih dibanding hanya menggunakan metode ceramah.

Dengan penayangan video, peserta didik dapat merasa seolah-olah mereka berada dalam suasana yang ditayangkan. Pengaruh media video akan cepat masuk ke dalam diri manusia dari pada media lainnya. Karena penayangannya berupa titik fokus, sehingga dapat mempengaruhi fikiran dan emosi manusia. Dalam kegiatan belajar mengajar, fokus mempengaruhi emosi dan psikologi peserta didik sangat diperlukan. Karena dengan hal tersebut peserta didik akan lebih mudah memahami pelajarannya. Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi dan stimulan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Pembelajaran

1) Kelebihan

a) Mengatasi ruang waktu

Kemampuan video untuk memanipulasi ruang dan waktu dapat mengajak peserta didik untuk melanglang buana kemana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas. Obyek-obyek yang terlalu kecil terlalu besar, berbahaya atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh peserta didik karena lokasinya di belahan bumi lain, dapat dihadirkan melalui media video[32].

[32] Hamzah B.Uno, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014) hal. 135

b) Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara relisitis dalam waktu yang singkat.

c) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.

2) Kekurangan

a) Terlalu menekankan pentingnya materi dari pada pengembangan materi.

b) Pemakaian media ini terkesan memakan biaya yang tidak murah.

3. Tutorial

Tutorial adalah bimbingan dalam pemebelajaran dalam bentuk pemberian arahan, bantuan, petunjuk, dan motivasi agar para siswa belajar dengan efektif dan efisien.[33] Pemberian bantuan berarti membantu siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Petunjuk berarti memberikan informasi tentang cara belajar secara efisien dan efektif. Arahan berarti mengarahkan para siswa untuk mencapai tujuan masing-masing. Motivasi berati menggerakkan kegiatan para siswa dalam mempelajari materi, mengerjakan tugas-tugas, dan mengikuti penilaian.Dalam tutorial selalu disertakan contoh langsung, baik pengoperasian atau kasus nyata, sehingga dalam proses pemahaman akan menjadi lebih baik.

4. Fungsi Tutorial

Adapun fungsi tutorial yaitu:[34]

---

[33] Rusman, *Model-Model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014) hal. 300

[34] Rusman, *Model-Model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014) hal. 301

1) Kurikuler

Kurikuler berfungsi sebagai pelaksana kurikulum sebagaimana telah dibutuhkan bagi masing-masing modul dan mengkomunikasikannya kepada siswa.

2) Pembelajaran

Berfungsi untuk melaksanakan proses pembelajaran agar para siswa aktif belajar mandiri melalui program interaktif yang telah dirancang dan ditetapkan.

3) Diagnosis Bimbingan

Befungsi membantu para siswa yang mengalami kesalahan, kekeliruan, kelambanan, masalah dalam pembelajaran sehingga mampu membimbing diri sendiri.

4) Administratif

Berfungsi untuk melaksanakan pencatatan, pelaporan, penilaian, dan teknik administratif lainnya.

5) Personal

Berfungsi untuk memberikan keteladanan kepada siswa seperti penugasan mengorganisasikan materi, cara belajar, sikap dan perilaku yang secara tidak langsung menggugah motivasi belajar mandiri dan motif berprestasi yang tinggi.

5. Tujuan Tutorial

Tujuan tutorial yaitu:

1) Untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan para siswa sesuai dengan yang dimuat dalam *software* pembelajaran.
2) Untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa tentang cara memecahkan masalah, mengatasi kesulitan atau hambatan agar mampu membimbing diri sendiri.
3) Untuk meningkatkan kemampuan siswa tentang cara belajar mandiri dan menerapkannya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran tutorial bertujuan untuk memberikan "kepuasan" atau pemahaman secara tuntas kepada peserta didik mengenai materi/bahan pelajaran yang sedang dipelajari. Tutorial dalam pembelajaran ditujukan sebagai pengganti sumber belajar yang proses pembelajarannya diberikan lewat teks, grafik, animasi, audio dan video.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003, belajar dimaknai sebgai bagian dari proses berkegiatan menciptakan sebuah pembanguna pencerahan.[35] Tujuan belajar sesungguhnya mengarahkan setiap manusia untuk dapat berprilaku dan bertindak secara lebih baik, menggunakan logika befikir yang konstruktif bagi kehidupan yang bermartabat.

[35] Moh. Yamin. *Teori dan Metode Pembelajaran.* (Malang:Madani, 2015), hal. 5

Proses belajar merupakan proses yang unik dan kompleks. Keunikan itu disebabkan karena hasil belajar hanya terjadi pada individu yang belajar, tidak pada orang lain, dan setiap individu menampilkan prilaku belajar yang berbeda. Perbedaan penampilan itu disebabkan karena setiap individu mempunyai karakteristik individual yang khas.

Menurut Suprijono dalam buku M. Thobroni , hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa hal-hal berikut:

a. Infomasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis . Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan.
b. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterempilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
c. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
d. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.[36]

Menurut Bloom dalam buku M. Thobroni, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, efektif, psikomotorik.

1. Domain Kognitif (pengetahuan, ingatan)
   a. *Knowledge* (pengetahuan, ingatan)
   b. *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh)
   c. *Application* (menerapkan)
   d. *Analisis* (menguraikan, menentukan hubungan)
   e. *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk banguna baru)
   f. *Evaluating* (menilai)
2. Domain Afektif mencakup:
   a. *Receiving* (sikap menerima)
   b. *Responding* (memberikan respons)
   c. *Valuing* (nilai)
   d. *Organization* (organisasi)
   e. *Characterization* (karakterisasi)
3. Domain Psikomotor mencakup:
   a. *Initiatory*
   b. *Pre-routine*

[36] M. Thobroni. *Belajar & Pembelajaran teori dan praktik*. (Yogyakarta:Ar-Ruzz Media,2005). hal. 20

c. *Rountinizet*

d. Keterampilan produktif, teknik, fisik, social, manjerial dan intelektual.[37]

Selain itu, menurut Lindgren, hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil belajar yang dikategorisasikan oleh para pakar pendidikan sebagaimana disebutkan diatas tidak dilihat secara terpisah, tetapi secara komprehensif.[38]

2. Klasifikasi Hasil Belajar

Dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni:

1) Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual.

a. Tipe hasil belajar : Pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dalam taksonomi Bloom. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual disamping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, defenisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota. Dilihat dari segi proses belajar, istilah-istilah tersebut

[37] *Ibid*., hal. 21
[38] *Ibid*., hal. 22

memang perlu dihafal dan diingat agar dapat dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya.

b. Tipe hasil belajar: Pemahaman

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, member contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.

c. Tipe hasil belajar: Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstrak pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstrak tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis.

d. Tipe hasil belajar: Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya.

e. Tipe hasil belajar: Sintesis

Penyatuan unsure-unsur atau bagian-bagian kedalam bentuk menyeluruh disebut sintesis.

f. Tipe hasil belajar: Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materil, dll. Dilihat dari segi tersebut maka dalam evaluasi perlu adanya suatu kriteria atau standar tertentu.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai.

Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang komplek.

3) Ranah Psikomotoris

Hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. [39]

3. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan terjadinya perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku dan kecakapan. Menurut purwanto (2002:102),berhasil atau tidaknya perubahan tersebut dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yang dibedakan menjadi dua golongan sebagai berikut:

1. Faktor yang ada pada diriorganisme tersebut yang disebut faktor individual.

Faktor individual meliputi hal-hal berikut.

a. Faktor Kematangan atau Pertumbuhan

Faktor ini berhubungan erat dengan kematangan atau tingkat pertumbuhan organ-organ tubuh manusia. Misalnya, anak usia enam bulan dipaksa untuk belajar berjalan meskin pun dilatih dan dipaksa anak tersebut tidak akan mampu melakukannya. Hal tersebut dikarenakan untuk dapat

[39] Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bnadung:PT Remaja Rosdakarya, 1999). hal. 22

berjalan anak memerlukan kematangan potensi-potensi jasmaniah maupun rohaniah.

b. Faktor Kecerdasan dan Inteligensi

Disamping faktor kematangan, berhasil atau tidaknya seseorang mempelajari sesuatu dipengaruhi pula oleh faktor kecerdasan. Misalnya, anak umur empat belas tahun keatas umumnya telah matang untuk belajar ilmu pasti, tetapi pada kenyataannya tidak semua anak-anak tersebut panda dalam ilmu pasti.

c. Faktor Latihan dan Ulangan

Dengan rajin berlatih,sering melakukan hal yang berulang-ulang,kecakapn dan pengetahuan yang dimiliki menjadi semakin dikuasai dan semakin mendalam. Selain itu, dengan seringnya berlatih, akan timbul minat terhadap sesuatu yang dipelajari itu. Semakin besar minat,semakin besar pula perhatiannya sehingga memperbesar hasratnya untuk mempelajarinya. Sebaliknya,tanpa latihan, pengalaman-pengalaman yang telah dimilikinya dapat menjadi hilang atau berkurang.

d. Faktor Motivasi

Motif merupakan pendorong bagi suatu organisme untuk melakukan sesuatu. Seseorang tidak akan mau berusaha mempelajari sesuatu dengan sebaik-baiknya jika ia tidak mengetahui pentingnya dan faedahnya dari hasil yang akan dicapai dari belajar.

e. Faktor Pribadi

Setiap manusia memiliki sifat kepribadian masing-masing yang berbeda dengan manusia lainnya. Ada orang yang mempunyai sifat keras hari, halus perasaannya, berkemauan keras, tekun dan sifatsebaliknya. Sifat-sifat kepribadian tersebut turut berpengaruh dengan hasil belajar yang dicapai. Termasuk kedalam sifat-sifat kepribadian ini adalah faktor fisik kesehatan dan kondisi badan.

2. Faktor yang ada diluar individu yang disebut faktor sosial. Termasuk kedalam faktor diluar individual atau faktor sosial antara lain:
    a. Faktor keluarga dan keadaan rumah tangga
    b. Suasana dan keadaan keluarga yang bermacam-macam turut menentukan bagaimana dan sampai dimana belajar dialami anak-anak.
    c. Faktor guru dan cara mengajarnya. Saat anak belajar disekolah, faktor guru dan cara mengajarnya merupakan faktor yang penting. Sikap dan kepribadian guru,tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki guru dan bagaimana cara guru mengajarkan pengetahuan tersebut kepada peserta didiknya turut menentukan hasil belajar yang akan di capai.
    d. Faktor alat-alat yang digunakan dalam belajar mengajar. Faktor guru dan cara mengajarnyaberkaitan erat dengan ketersediaan alat-alat pelajaran yang tersedia disekolah.sekolah yang memiliki peralatan dan perlengkapan yang diperlukan dalam belajar

ditambah dengan guru yang berkualitas akan mempermudah dan mempercepat belajar anak-anak.

e. Faktor lingkungan dan kesempatan yang tersedia. Seorang anak yang memiliki inteligensi yang baik, dari keluarga yang baik, bersekolah di sekolah yang keadaan guru-guru nya, dan fasilitasnya baik belum tentu pula dapat belajar dengan baik.ada faktor yang,mempengaruhi hasil belajarnya, seperti kelelahan karena jarak rumah dan sekolah cukup jauh,tidak ada kesempatan karena sibuk bekerja,serta pengaruh lingkungan yang buruk yang terjadi diluar kemampuannya.

f. Faktor Motivasi sosial. Motivasi sosial dapat berasal dari orangtua yang selalu mendorong anak untuk rajin belajar, motivasi dari orang lain, seperti dari tetangga, sanak saudara, teman-teman sekolah, dan teman sepermainan.[40]

4. Tipe-Tipe Hasil Belajar

Kegiatan belajar memiliki tipe sesuai penggolongan beberapa pakar berikut:

1. John Travers

Kegiatan belajar digolongkan menjadi belajar gerakan, belajar pengetahuan, dan belajar pemecahan masalah. Adapula yang menggolongkan kegiatan belajar menjadi belajar informasi, belajar konsep, belajar prinsip, belajar keterampilan dan belajar sikap. Secara ekletis,kategorisasi kegiatanbelajar yang bermacam-macam tersebut dapat

[40] Thobroni. *Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta:AR-Ruzz Media,2015) , hal. 28

dirangkum menjadi tipe kegiatan belajar(Suprijono, 2009:8-10) sebagai berikut :

a. Keterampilan

Kegiatan belajar keterampilan berfokus pada pengalaman belajar melalui gerak yang dilakukan peserta didik. Kegiatan belajar ini merupakan paduan gerak , stimulus, dan respons yang tergabung dalam situasi belajar.

b. Pengetahuan

Kegiatan belajar pengetahuan merupakan dasar bagi semua kegiatan belajar. Kegiatan belajarpengetahuan termasuk ranah kognitif yang mencakup pemahaman terhadap suatu pengetahuan,perkembangan , kemampuan dan keterampilan berpikir.

c. Informasi

Kegiatan belajar Informasi adalah kegiatan peserta didik dalam memahami simbol,seperti kata, istilah, pengertian dan peraturan. Kegiatan belajar informasi wujudnya berupa hafalan. Peserta didik mengenali, mengulang, ,mengatakan fakta atau pengetahuan yang dipelajari. Belajar informasi yang terbaik adalah dengan memformulasikan informasi ke dlam rangkaian bermakna bagi peserta didik dalam kehidupannya.

d. Konsep

Kegiatan belajar konsep adalah belajar mengembangan inferensi logika atau membuat generalisasi dari fakta ke konsep. Konsep adalah ide atau pengertian umum yang disusun dengan kata, simbol, dan tanda. Konsep

dapat diartikan sebagai suatu jaringan hubungan dalam objek kejadian, dan lain-lain yang mempunyai ciri-ciri tetap dan dapat di observasi.

e. Sikap

Kegiatan belajar sikap atau yang dikenal dengan kegiatan belajar afektif diartikan sebagai pola tindaan peserta didik dalam merespos stimulus tertentu. Sikap merupakan kecendrungan atau prediposisi perasaan dan perbuatan yang konsisten pada diri seseorang. Sikap berhubungan dengan minat, nilai, penghargaan, pendapat, dan prasangka.

f. Pemecahan masalah

Kegiatan belajar pemecahan masalah merupakan tipe belajar dalam usaha mengembangkan kemampuan berfikir. Berfikir adalah aktivitas kognitif tingkat tinggi yang melibatkan asimilasi dan akomodasi berbagai pengetahuan dan struktur kognitif atau skema kognitif yang dimiliki peserta didik untuk memecahkan persoalan.[41]

D. Penelitian Yang Relevan

1. Skripsi Syafiq Agung Ruswandi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif hidayatullah 2014 dengan judul "pengaruh penggunaan media audio/video dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Al-Mubarak Pondok Aren" hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa dengan pembelajaran menggunakan media audio video membuat siswa menjadi lebih aktif dan bersikap kritis terhadap materi yang diajarkan. Hal ini dapat dilihat

[41] *Ibid*,. hal. 22

dari respon siswa dan hasil wawancara yang melibatkan siswa yang menunjukan bahwa siswa menjadi lebih bersemangat dan tidak mudah merasa bosan sehingga membuat hasil belajarnya mengalami peningkatan yang signifikan.

2. Ardian Dika Rahman (2011) berjudul *"*Efektivitas Penggunaan Video Tutorial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*"*. Dalam penelitian ini terdapat kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan media video tutorial dan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian yang ditunjukkan dalam penelitian ini menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini juga dijelaskan peningkatan hasil belajar (*N-Gain*) yang diperoleh untuk siklus I dan siklus II secara berurutan adalah sebesar 0,84, dan 0,88 yang berarti bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media video tutorial termasuk pada kategori dengan interpretasi tinggi.

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilaksanakan. Persamaannya terletak pada salah satu indikator yang dijadikan parameter pada penelitian, yaitu dengan melihat hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan digunakan terletak pada materi yang diajarkan.

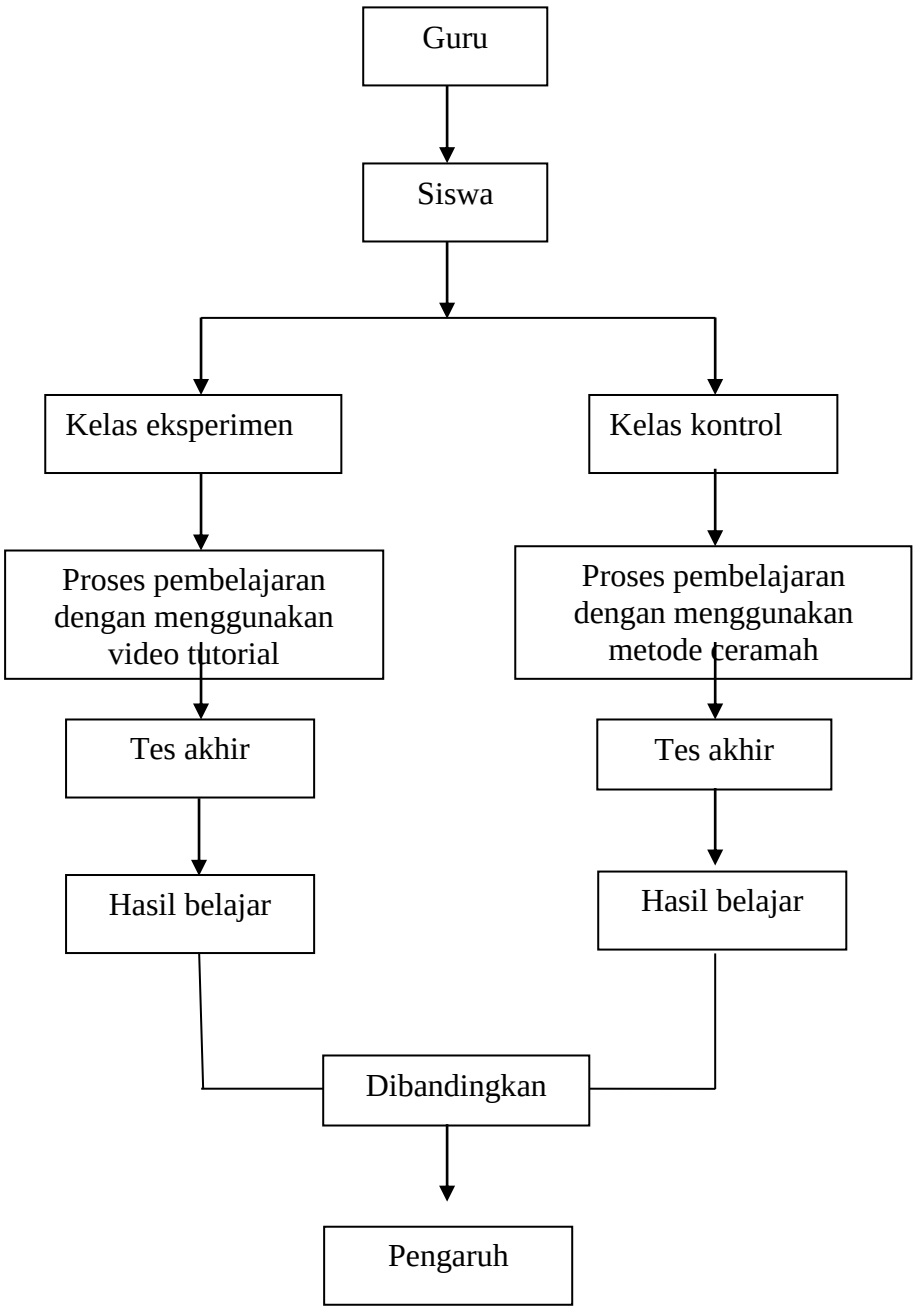
E. Kerangka konseptual

Pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi(TIK) banyak sekali faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, salah satunya adalah

Kurang bervariasinya penggunaan media pembelajaran sehingga menyebabkan pelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan. Banyak cara yang bisa dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mendorong siswa untuk lebih serius dan memiliki motivasi yang besar untuk mengerti akan pembelajaran. Namun kenyataannya masih banyak siswa yang malas untuk belajar teknologi informasi dan komunikasi dan menganggap itu adalah mata pelajaran yang tidak begitu penting.

Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media ini menempatkan siswa sebagai pusat dari proses pembelajaran yaitu sebagai subyek pendidikan. media yang digunakan yaitu menggunakan media video tutorial yang dapat membantu anak didik untuk bisa mengerti kekuatan dan kelebihan mereka yang sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing. Mereka akan belajar cara belajar yang benar, sesuai dengan keunikan dan kepribadian mereka masing-masing.

Untuk lebih jelasnya kerangka konseptual dari penelitian ini dapat dilihat pada skema berikut:



Gambar 2.2. Kerangka Konseptual

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

"Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar TIK siswa kelas VIII dengan menggunakan video tutorial".

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Ditinjau dari jenis permasalahan serta tujuan penelitian yang telah dikemukakan maka jenis penelitian ini adalah *Penelitian Eksperimen*.[42] " Eksperimen merupakan metode yang mengungkapkan hubungan antara dua variabel atau lebih untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan".[43]

Tujuannya adalah untuk menyelidiki kemungkinan hubungan sebab akibat dengan cara mengenakan pada satu atau lebih kondisi perlakuan dan membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenai kondisi perlakuan. Pada penelitian ini, penelitian eksperimen yang digunakan adalah penelitian *pra eksperimen* yaitu penelitian yang mengandung ciri eksperimental dalam jumlah yang kecil.[44]

Dalam pelaksanaan penelitian ini digunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *The Static Group Comparison Design*. Sampel dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen adalah penggunaan video tutorial. Sedangkan pada kelas kontrol diterapkan pembelajaran konvensional.

---

[42]Sadjana Metode Statistik, (Bandung :PT. Tarsito, 2),hal.19015

[43]Prof. Dr. Sugiyono, (Bandung:CV. Alfabeta, 2015), hal.107

[44]Sumadi suryabrata, Metodologi Penelitian, (jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hal.99

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian Static Group Comparison Design[45]

Kelas	**Treatment**	**Test**
Eksperimen	X_1	O
Kontrol	X_2	O

Ket X1 = Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen, yaitu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan video tutorial.

X2 = Perlakuan yang diberikan pada kelas kontrol, yaitu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kovensional.

O = es akhir yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di akhir penelitian

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan juli 2018, penulis menetapkan lokasi penelitian ini di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek untuk kelas VIII, pemelihan lokasi ini sebagai tempat penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa lokasi ini penulis menemukan gejala–gejala atau fenomena yang menjadi perrmasalahan yang akan diteliti.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Adapun yang dimaksud dengan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karateristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi bukan hanya orang , tetapi juga obyek dan benda – benda alam yang lain adapun yang menjadi populasi dalam

[45] ibid., hal.103

penelitian ini adalah seluruh siswa Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek kelas VIII.

Tabel 3.2 Jumlah siswa kelas VIII Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek tahun ajaran 2018/2019

Kelas	Kelas	Jumlah siswa
VIII	VIII 1	31
	VIII 2	34
	VIII 3	29
	VIII4	30
	VIII5	30
	VIII6	30
	VIII7	29
	VIII8	30
Jumlah		**214**

(sumber:guru TIK Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek)

2. Sampel

Arikunto berpendapat bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sedangkan menurut Sugiyono sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik yang dilakukan dalam pengambilan sampel yaitu menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu Sugiyono. Sampel yang dipilih dengan melihat karakteristik yang sama yaitu memiliki rata-rata nilai ulangan yang hampir sama atau memiliki prestasi belajar yang setara dan diampu oleh guru sama.

Dengan melihat kriteria tersebut dapat ditentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Karena penelitian ini berbentuk eksperimen, maka memerlukan dua kelas yang akan diperbandingkan yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dua kelas yang ada dijadikan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol.

D. Variabel Penelitian

Variabel yang ada dalam penelitian ini terdiri dari Variabel bebas (*Independen*) dan Variabel terikat (*Dependen*).

1. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas terletak pada pembelajaran menggunakan video tutorial (X).
2. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat terletak pada hasil belajar siswa (Y).

E. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

   Data dalam penelitian ini diambil dari hasil tes belajar siswa. Dimana data tersebut didapatkan setelah melakukan exsperimen.

2. Sumber Data

   Sumber data yang diperoleh dari sampel yang menjadi objek dalam penelitian.

F. Desain Perlakuan

Desain perlakuan adalah suatu rancangan pembelajaran yang akan penulis lakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun pola desain perlakuannya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3.3 Pola desain Perlakuan

No	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	**Pendahuluan** a) Guru mengucapkan salam b) Membimbing siswa berdo'a bersama ***Apersepsi*** c) Guru mengingatkan kembali materi pelajran yang sebelumnya ***Motivasi*** d) Guru memotivasi siswa tentang pentingnya materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari	**Pendahuluan** ***Apersepsi*** a) Guru mengecek kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran ***Motivasi*** a) Guru memotivasi siswa tentang pentingnya mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari hari
2.	**Kegiatan inti** ***Eksplorasi*** a) Guru menjelaskan materi tentang microsoft word b) Guru menampilkan media video tutorial tentang mengidentifkasi menu dan ikon padaperangkat lunak pengolah kata dan siswa memperhatikan tampilan media tersebut ***Elaborasi*** a) Guru membimbing peserta didik dengan membagi dalam kelompok kecil b) Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang diajarkan	**Kegiatan inti** ***Eksplorasi*** a) Siswa mengamati penjelasan dari guru mengenai materi pembelajaran ***Elaborasi*** a) Guru menanyakan tentang penjelasan yang telah diberikan ***Konfirmasi*** a) Guru bersama dengan siswa mendiskusikan dan menjawab pertanyaan yang diberikan

	konfirmasi a) Guru meminta siswa untuk mendiskusikan jawaban dari pertanyaan dengan kelompok masing masing b) Guru meminta satu persatu anggota diskusi untuk mempraktekan hasil diskusi	
3	**Penutup** a) Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan Guru menugaskan siswa untuk membaca atau memahami materi selanjutnya b) Guru menutup pemebelajaran dan memberikan tugas rumah	**Penutup** a. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi

G. Teknik Pengumpulan Data.

Data merupakan kumpulan dari nilai–nilai yang mencerminkan karakterisitik individu dari suatu populasi. Data bisa berupa angka, huruf, suara, maupun gambar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa. Tes dilakukan pada akhir pembelajaran pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Jenis tes pada penelitian ini berupa objektif dalam bentuk pilihan ganda.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan suatu alat teknis untuk mengumpulkan data, dalam peneltian ini peneliti menggunakan instrumen berupa tes. Tes ini betujuan untuk mengukur hasil belajar Sistem Komputer siswa. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menyusun tes hasil belajar adalah :

1. Penyusunan Tes

a. Menyusun kisi-kisi soal dengan berpedoman pada silabus pembelajaran

b. Menyusun item tes

c. Melaksanakan tes

2. Uji Coba Tes

Dalam suatu penelitian, hasilnya dapat dipercaya apabila data yang digunakan benar-benar akurat atau berkualitas, maka terlebih dahulu dilakukan uji coba tes. Uji coba tes ini dilakukan untuk mendapatkan soal yang valid, akan digunakan untuk tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum tes diberikan kepada siswa kelas sampel, terlebih dahulu soal diuji cobakan pada kelas selain kelas sampel yaitu kelas VIII 1. Uji coba dilakukan untuk menentukan validitas, reabilitas, tingkat keksukaran dan daya beda soal agar tes yang akan diberikan mempunyai kualitas yang baik.

3. Analisis Data

Untuk mendapatkan kualitas soal baik, maka hal-hal yang perlu dianalisis setelah melakukan uji coba tes yaitu :

1. Validitas

Suharsimi Arikunto menyatakan “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen”. Untuk memperoleh instrumen tes yang valid, maka instrumen tes dibuat berdasakan kurikulum. Tes dinyatakan valid apabila telah dapat mengukur

apa yang hendak diukur. Tes yang dikatakan memiliki validitas isi apabila mengukur tujuan khusus tertentu sejajar dengan materi isi pelajaran.

Untuk mendapatkan indeks validitas tes digunakan rumus teknik korelasi product moment adalah sebagai berikut :[46]

$$\mathbf{r_{xy}} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Validitas yang dicari

N : Jumlah butir soal

X : Skor yang diperoleh

Y : Skor total

Dengan kriteria :

$0.80 \leq r_{xy} \leq 1.00$: Validitas sangat tinggi

$0.60 \leq r_{xy} \leq 0.80$: Validitas tinggi

$0.40 \leq r_{xy} \leq 0.60$: Validitas cukup

$0.20 \leq r_{xy} \leq 0.40$: Validitas rendah

$0.00 \leq r_{xy} \leq 0.20$: Validitas sangat rendah

[46] Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Jakarta: Bumi Akasara, 2007), hal.72

Tabel 3.4 validitas soal

No Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,612	0,36	Tinggi
2	0,438	0,36	Cukup
3	0,461	0,36	Cukup
4	0,571	0,36	Cukup
5	0,452	0,36	Cukup
6	0,508	0,36	Cukup
7	0,452	0,36	Cukup
8	0,582	0,36	Cukup
9	0,452	0,36	Cukup
10	0,422	0,36	Cukup
11	0,620	0,36	Cukup
12	0,435	0,36	Tinggi
13	0,438	0,36	Cukup
14	0,424	0,36	Cukup
15	0,532	0,36	Cukup
16	0,429	0,36	Cukup
17	0,490	0,36	Cukup
18	0,489	0,36	Cukup
19	0,477	0,36	Cukup
20	0,462	0,36	Cukup

Perhitungan validitas soal uji coba dapat dilihat pada lampiran IX

a. Indeks Kesukaran

Indeks kesukaran adalah suatu angka yang menunjukan tngkat kesukaran tiap butir soal. Butir soal yang baik adalah soal yang memiliki proporsi yang seimbang. Semakin tinggi indeks kesukaran maka semakin mudah soal-soal tersebut.

Dengan kriteria :[47]

P < 0,30 : Soal Sukar

0,30 < P < 0,70 : Soal Sedang

P > 0,70 : Soal Mudah

[47] ibid., h.212-215

Adapun cara mencari indeks kesukaran adalah dengan rumus :[48]

$P = \frac{B}{JS}$ Dimana :

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab benar

JS = Jumlah Siswa Peserta

Tabel 3.5 tingkat kesukaran soal (p)

NO	Indek Kesukaran	Keterangan
1	0,52	Sedang
2	0,61	Sedang
3	0,71	Mudah
4	0,65	Sedang
5	0,61	Sedang
6	0,61	Sedang
7	0,68	Sedang
8	0,61	Sedang
9	0,68	Sedang
10	0,61	Sedang
11	0,58	Sedang
12	0,61	Sedang
13	0,61	Sedang
14	0,58	Sedang
15	0,58	Sedang
16	0,65	Sedang
17	0,58	Sedang
18	0,55	Sedang
19	0,58	Sedang
20	0,55	Sedang

Perhitungan tingkat kesukaran soal uji coba dapat dilihat pada lampiran IX

b. Daya Pembeda

Menurut Suharsimi, menemukan daya beda adalah kamampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai dengan siswa yang kurang pandai. Cara menetukan daya pembeda (D) untuk kelompok kecil adalah seluruh kelompok tes dibagi dua, 50% kelompok atas dan 50% kelompok bawah, sedangkan kelompok besar biasanya diambil 27% skor teratas sebagai kelompok atas 27% skor terbawah sebagai kelompok bawah.

Menetukan daya pembeda digunakan rumus sebagai berikut :[49]

$$D = \frac{B_A}{J_A} = \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Dimana :

J = Jumlah peserta tes

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A= Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

B_B= Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

PA= $\frac{B_A}{J_A}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (ingat, P sebagai indeks kesukaran)

[49] ibid., hal.218

PB= $\frac{B_B}{J_B}$ = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

Denga kriteria :

0,70 < D < 1,00 : Baik sekali

0,40 < D < 0,70 : Baik

0,20 < D < 4,40 : Cukup

0,00 < D < 0,20 : Jelek

Tabel 3.5 daya beda

No	Daya Beda	Keterangan
1	0,22	Cukup
2	0,15	Jelek
3	0,08	Jelek
4	0,08	Jelek
5	0,02	Jelek
6	0,02	Jelek
7	0,15	Jelek
8	0,15	Jelek
9	0,02	Jelek
10	0,15	Jelek
11	0,02	Jelek
12	0,02	Cukup
13	0,28	Cukup
14	0,28	Cukup
15	0,35	Cukup
16	0,21	Cukup
17	0,35	Cukup
18	0,15	Jelek
19	0,22	Cukup
20	0,15	Jelek

Perhitungan tingkat kesukaran soal uji coba dapat dilihat pada lampiran IX

c. Reliabilitas

Reliabilitas adalah apakah ters tersebut dapat dipercaya, untuk menentukan indeks reliabilitas tes digunakan rumus KR sebagai berikut :

$$r_{ii} = \left[\frac{n}{n-1}\right]\left[\frac{S^2 - \sum pq}{S^2}\right]$$

Keterangan :

r_{ii} : Reliabilitas tes secara keseluruhan

P : Proporsi subjek yang menjawab benar

Q : Proporsi seubjek yang menjawab salah

$\sum pq$: Jumlah hasil kali p dan q

N : Banyaknya item

S : Standar deviasi (akar varians)

Suharsimi, mengklasifikasikan nilai koefisien reliabilitas sebagai berikut :

0,00 $\leq$ rii $\leq$ 0,20 : Sangat rendah

0,20 < rii $\leq$ 0,40 : Rendah

0,40 < rii $\leq$ 0,60 : Cukup tinggi

0,60 < rii $\leq$ 0,80 : Tinggi

0,80 < rii $\leq$ 1,00 : Sangat Tinggi

Perhitungan validitas soal uji coba dapat dilihat pada lampiran X

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes-t, sebelum melakukan uji tes-t ada dua syarat yang harus dipenuhi yaitu:

1. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan suatu uji statistik untuk melihat apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji Normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan Uji Liliefors.[50] Jika $L_0 < L_{tabel}$, maka tabel berdistribusi normal, sebaliknya jika $L_0 > L_{tabel}$ maka sampel berdistribusi tidak normal. Langkah untuk melihat data berdistribusi normal atau tidak sesuai sebagai berikut :

a. Data diurut dari terendah ke yang tinggi
b. Tentukan harga x (nilai rata-rata dan s (standar deviasi)

   $X = \frac{\sum x}{n}$ dan $s = \sqrt{\frac{\sum(xi-x)2}{n-1}}$

c. Tentukan harga Z_i dengan rumus : $Z_i = \frac{x_i -}{s}$
d. Tentukan harga P (Z_i dengan cara mengkonsultasikan harga Z_i dengan tabel Z
e. Tentukan $S(Z_i)$ = nilai Z_i yang kecil atau sama dengan dirinya.
f. Tentukan harga mutlak dari P (Z_i) – S (Z_i)
g. Tentukan nilai yang tertinggi dari nilai mutlak P (Z_i) – S (Z_i) = disebut dengan L_o
h. Uji L_o dengan tabel Liliefors dengan taraf nyata (α) tertentu : 0,01 atau 0,05.

[50] Nana Sudjana. *op.cit* .hal. 466

i. Jika L_{tab} > L0 maka disimpulkan data sampel berdistribusi normal pada taraf α 1%[12]

Perhitungan Normalitas soal uji coba dapat dilihat pada lampiran XI

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah uji kedua kelompok sampel homogen atau tidak.

Hipotesis yang diajukan adalah :

H_0 = Sampel berdistribusi homogen

H_1 = Sampel berdistribusi tidak homogen

Varians kelompok data dicari dengan menggunakan rumus :

$$F_{hit} = \frac{S2_1}{S2_2}$$

Keterangan :

F = Varians kelompok data

S = Varians hasil belajar

S = Varians hasil belajar terkecil

Setelah harga F_{hitung} diperoleh maka dibandingkan dengan harga F_{tabel} pada taraf nyata α – 0,05. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka kedua kelas sampel tersebut mempunyai variasi yang homogen.

Perhitungan Normalitas soal uji coba dapat dilihat pada lampiran XIII

c. Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji hipotesis dilakukan untuk menentukan apakah hasil belajar Sistem Komputer siswa kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

Hipotesis yang akan diuji :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$

H_0 = Hipotesis Nol

H_0 = Hipotesis Alternative

μ_1 = Nilai Rata – rata Kelas Eksperimen

μ_2 =Nilai Rata-rata Kelas Kontrol

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas diperoleh data berdistribusi normal dari variabel yang homogeni. Karena digunakan uji-t untuk melihat perbedaan rata-rata dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\overline{X_1} - \overline{X_2}}{S\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan rumus :

$$S_2 = \sqrt{\frac{(n_1-1)S_1 1 + (n_2-1)S_2 2}{(n_1+n_2)-2}}$$

Keterangan :

$\overline{X_1}$ = Rata – rata nilai kelas eksperimen

$\overline{X_1}$ = Rata-rata nilai kelas kontrol

n_2 = Jumlah siswa

S_1 = Simpangan baku kelas eksperimen

S_1 = Simpangan baku kelas kontrol

S = Simpangan baku gabungan

Perhitungan Hipotesis soal uji coba dapat dilihat pada lampiran XIV

Kriteria pengujian adalah terima H0 Jika *t hitung* < *t tabel*, H0 ditolak jika *t hitung* > *t tabel* dengan dk (derajat kebebasan)= $((n_1 + n_2) - 2)$.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

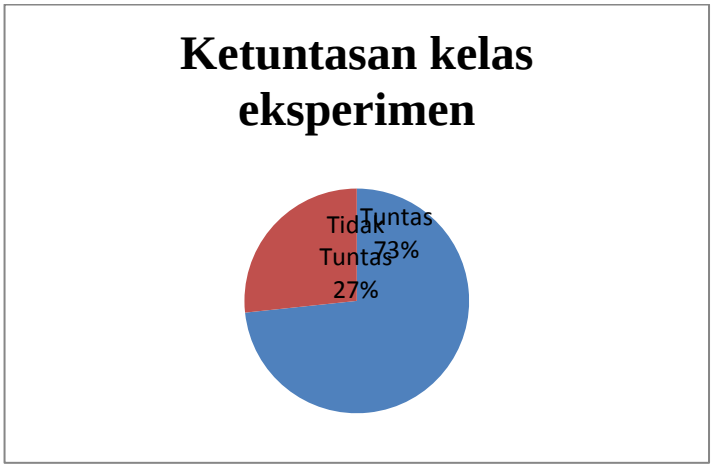
Pada bab ini akan dikemukakan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, yaitu pengaruh penggunaan video tutorial terhadap hasil belajar Tik siswa di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek.

Data yang diperoleh terdiri dari dua kelas yaitu pembelajaran dengan cara konvensional sebagai kelompok kontrol dan pembelajaran berbasis video tutorial sebagai kelompok eksperimen pada mata pelajaran TIK.

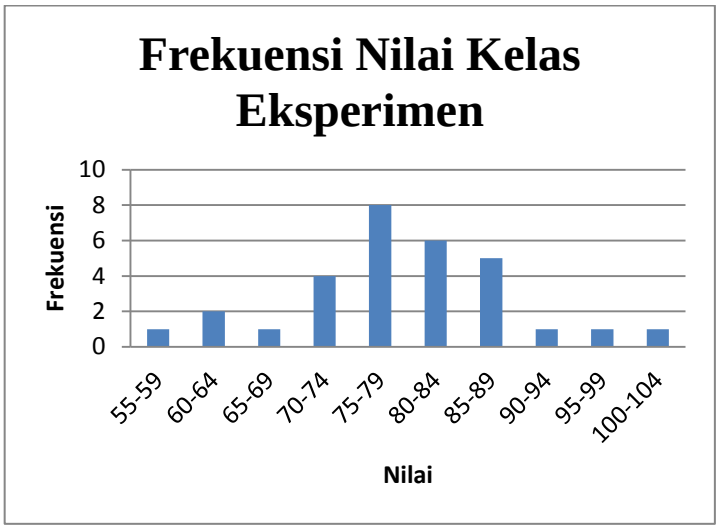
1. Hasil belajar TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) kelas eksperimen dengan pembelajaran berbasis *video tutorial*.

   Dari kegiatan pembelajaran berbasis *tutorial* diperoleh hasil belajar siswa kelas kelas VIII^4 di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek. Berdasarkan tes yang dilakukan, nilai yang tertinggi diperoleh nilai siswa adalah 100 sedangkan nilai terendah adalah 55.

   Dari skor yang diperoleh siswa diketahui bahwa jumlah siswa yang berhasil mencapai ketuntasan adalah sebanyak 22 orang siswa dengan persentase 73%, sedangkan yang belum mencapai nilai ketuntasan berjumlah 8 orang siswa dengan persentase 27%. Dimana kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan 75. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dan tabel dibawah ini.



Grafik 4.1. Persentase Kelas Eksperimen



Grafik 4.2. Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi data hasil test kelas eksperimen

kelas	frekuensi	frekuensi kumulatif	%
55-59	1	1	3%
60-64	2	3	7%
65-69	1	4	3%
70-74	4	8	14%
75-79	8	16	27%
80-84	6	22	20%
85-89	5	27	17%
90-94	1	28	3%
95-99	1	29	3%
100-104	1	30	3%
Total	30	168	100%

Dari grafik dan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai siswa berkisar antara 55 sampai dengan 100, yang mana nilai terbanyak diperoleh pada rentangan 75 sampai dengan 79.

1. Hasil belajar TIK kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional

Dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran konvensional diperoleh hasil belajar siswa kelas kelas VIII^{8} di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek. Berdasarkan tes yang dilakukan, nilai yang tertinggi diperoleh nilai siswa adalah 95 sedangkan nilai terendah adalah 45.

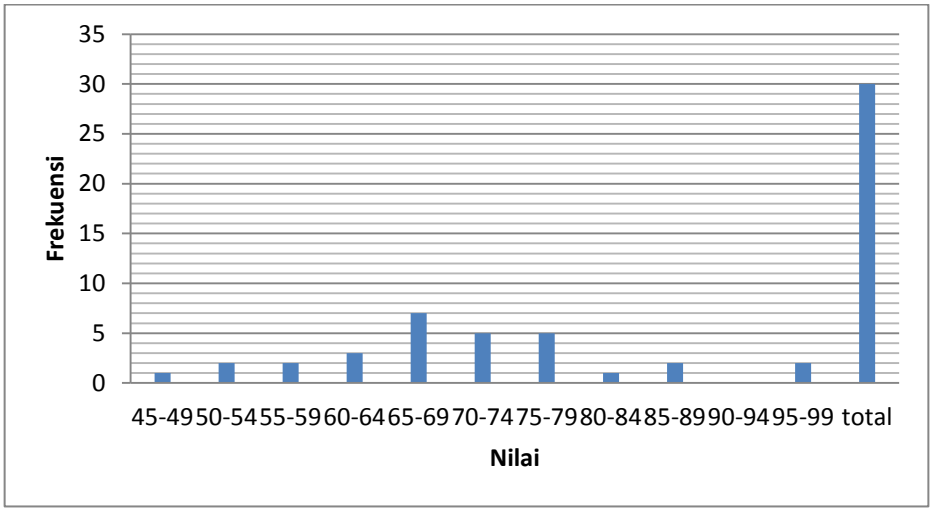
Dari skor yang diperoleh siswa diketahui bahwa jumlah siswa yang berhasil mencapai ketuntasan adalah sebanyak 10 orang, sedangkan yang

belum mencapai nilai ketuntasan berjumlah 20 orang dengan kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan 75. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dan tabel dibawah ini.



Grafik 4.3. Persentase Kelas Kontrol

Pada grafik diatas jelas bahwa pada kelas kontrol terdapat 33% siswa yang mencapai ketuntasan dan 67% siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan.



Grafik 4.4 Frekuensi Nilai Kelas Kontrol

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi data hasil test kelas kontrol

Kelas Kontrol

kelas	frekuensi	frekuensi kumulatif	%
45-49	1	1	3%
50-54	2	2	6%
55-59	2	4	7%
60-64	3	8	10%
65-69	7	14	23%
70-74	5	21	17%
75-79	5	25	17%
80-84	1	26	3%
85-89	2	28	7%
90-94	0	28	0%
95-99	2	30	7%
total	30	187	100%

Data yang diolah dalam penelitian ini adalah data tes akhir yang diperoleh melalui perhitungan rata-rata, standar deviasi dan varians dari skor dari nilai siswa kelas VIII^4 dan VIII^8 di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek. Untuk hasil perhitungan rata-rata, standar deviasi dan varians tes akhir dari dua kelas sampel dapat digambarkan pada tabel berikut:

Tabel. 4.3 Perhitungan Rata-rata, Standar Deviasi Varians Tes Akhir

No	**Kelas Sampel**	**F(xi)**	**N**	$\bar{x}$	**SD**	S^2
1	Eksperimen	2310	30	77	9,87	97,58
2	Kontrol	2055	30	68,5	12,04	1333,9

Keterangan : F(xi) = Jumlah seluruh nilai siswa

N = Jumlah siswa

$\bar{x}$ = Rata-rata nilai siswa

SD = Standar deviasi

S^2 = Varians

Dari perhitungan rata-rata, standar deviasi dan varians tes akhir pada tabel di atas maka dapat dilihat Standar Deviasi kelas Eksperimen yaitu 9,87

Dengan rata-rata nilai siswa 77 sedangkan pada kelas kontrol standar deviasinya yaitu 12,04 dan rata-rata nilai siswa 68,5. Untuk perhitungannya dapat dilihat pada lampiran XI.

B. Pengujian Persyaratan

Sebelum melakukan analisa data, terlebih dahulu diadakan uji normalitas dan uji homogenitas varians terhadap skor data tes akhir.

1. Uji Normalitas

Tabel. 4.4 Tabulasi Data Penelitian Kelas VIII^4 (Kelas Eksperimen)

No	Nilai
1	80
2	85
3	65
4	75
5	85
6	70
7	70
8	80
9	80
10	75
11	85
12	55
13	75

14	85
15	60
16	95
17	75
18	70
19	75
20	70
21	90
22	80
23	75
24	80
25	100
26	75
27	80
28	85
29	60
30	75

Uji normalitas untuk melihat apakah data sampel distribusi normal atau tidak. Untuk melihat normalitas maka digunakanlah uji lilliefors. Berdasarkan uji liliefors pada kelas eksperimen yang terdapat dalam lampiran diperoleh L_0 = 0,00773dan L_{tabel} = 0,161.

Data dikatakan berdistribusi normal pada taraf kepercayaan 99% apabila $L_0 < L_{tabel}$ dan jika $L_0 > L_{tabel}$ maka data berdistribusi tidak normal.

Karena $L_0 < L_{tabel}$ (0,00773< 0,161), maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen berdistribusi **normal** yang terlihat dalam lampiran XI

Pada kelas sampel lain yaitu kelas kontrol dilakukan tabulasi data terhadap nilai tes akhir yang telah dilakukan,yang dapat dilihat pada table berikut :

Tabel. 4.5 Tabulasi Data Penelitian Kelas VIII[8] (Kelas Kontrol)

no	**Nilai**
1	70
2	60
3	50
4	70
5	55
6	65
7	60
8	65
9	70
10	75
11	75
12	60
13	70
14	70
15	60

16	65
17	55
18	65
19	75
20	70
21	75
22	80
23	65
24	70
25	85
26	65
27	95
28	85
29	95
30	70

Uji normalitas untuk melihat apakah data sampel distribusi normal atau tidak. Untuk melihat normalitas maka digunakanlah uji lilliefors. Berdasarkan uji lilliefors pada kelas kontrol yang terdapat dalam lampiran diperoleh L_0 = 0,0122 dan L_{tabel} = 0,161. Data dikatakan berdistribusi normal pada taraf kepercayaan 99% apabila jika $L_0 < L_{tabel}$ dan jika $L_0 > L_{tabel}$ maka data berdistribusi tidak normal. Karena $L_0 < L_{tabel}$ (0,0122 < 0,161), maka dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol berdistribusi **normal** yang terlihat dalam lampiran XII

Tabel 4.6. Hasil Perhitungan Uji Normalitas dengan uji Liliefors

No	Kelas	L_0	L_{tabel}	Kesimpulan	Keterangan
1.	Eksperimen	0,00773	0,161	$L_0 < L_{tabel}$	Data Normal
2.	Kontrol	0,0122	0,161	$L_0 < L_{tabel}$	Data Normal

2. Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan uji F pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dengan kelas kontrol dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{S_1^{\ 2}}{S_2^{\ 2}}$$

Keterangan:

F = uji F

S_1^2 = Varians besar

S_2^2 = Varians kecil

Hasil uji homogenitas variabel penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7. Uji Homogenitas untuk Tes Akhir

No	**Kelas**	**F_{Hitung}**	**F_{Tabel}**	**Keterangan**	**Kesimpulan**

1	Eksperimen & Kontrol	3,64	3,84	$F_{hitung} \leq F_{Tabel}$	Homogen

Diperoleh hasil analisis perhitungan dengan menggunakan analisis uji-F untuk melihat kesetraan kedua kelompok, F_{hitung} = 3,64 dan F_{tabel} = 3,84. Karena $F_{hitung} \leq F_{tabel}$; maka terima H_0 dan tolak H_1, artinya data kedua kelompok adalah homogen. Hasil perhitungan homogenitas kedua kelompok pada lampiran XIII.

C. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas seperti telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa kedua sampel terdistribusi normal dan kedua kelas mempunyai variansi homogen. Oleh karena itu, uji untuk melihat kesamaan rata-rata hasil belajar tik kedua kelas sampel dapat dilakukan dengan menggunakan uji t. Rumus yang digunakan adalah :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$S = \sqrt{\frac{(n_1-1)S_1{}^2 + (n_2-1)S_2{}^2}{(n_1+n_2)-2}}$$

Dengan:

$\bar{x}_1$ = skor rata-rata kelas eksperimen

$\bar{x}_2$ = skor rata-rata kelas kontrol

s = standar deviasi perbedaan rata-rata

n_1 = jumlah Siswa kelas eksperimen

n_2 = jumlah Siswa kelas kontrol

s_1^2 = variansi kelas eksperimen

s_2^2 = variansi kelas control

Langkah – langkah Pengujian Hipotesis :

Hipotesis yang akan digunakan adalah

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$

Keterangan :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan video tutorial terhadap hasil belajar TIK siswa

H_1 : Terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan video tutorial terhadap hasil belajar TIK siswa .

μ_1 : Nilai rata-rata kelas eksperimen

μ_2 : Nilai rata-rata kelas kontrol

μ_1 : 77

μ_2 : 68,83

$H_0 : 77 \geq 68,83$

H_1 : 77 < 68,83

H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

dengan dk= $(n_1 + n_2) - 2$

dk = (30+30) – 2 = 58=2,70

Kesimpulan

$t_{hitung} > t_{tabel}$

9,10 > 2,70

Berdasarkan kriteria pengujian adalah terima H_0, jika $t < t_{1-\alpha}$ dimana $t_{1-\alpha}$ didapat dari daftar distribusi t dengan derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2$ - 2 dan peluang $(1-\alpha)$.

Berdasarkan perhitungan pada lampiran diperoleh t_{hitung} = 9, 10 dan harga t_{tabel} = 2,70 untuk peluang 0,99 dan derajat kebebasan dk = 9,10. Ternyata harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ (9.10 > 2,70) sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu terdapat pengaruh penggunaan video tutorial terhadap hasil belajar tik siswa di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek. Jadi, hasil belajar TIK dengan menggunakan video tutorial lebih tinggi dari pada hasil belajar TIK siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional seperti ceramah.

Artinya terdapat perbedaan yang *signifikan* diantara menggunakan video tutorial terhadap hasil belajar TIK siswa di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek, dengan pembelajaran konvensional. Dengan

demikian dalam penelitian ini H_0 ditolak, dan H_1 diterima yaitu **Hipotesis diterima**. Dapat dilihat perhitungan pada lampiran XIV.

Tabel 4.8 Hasil perhitungan Uji Hipotesis

Data	**t_{hitung}**	**t_{tabel}**	**Kesimpulan**	**Keterangan**
Tes Akhir	9,10	2,70	$t_{hitung} > t_{tabel}$	ada perbedaan

D. Pembahasan

Menyadari pentingnya perkembangan peserta didik, maka dalam pembelajaran TIK di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek telah dilakukan suatu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video tutorial terhadap hasil belajar TIK siswa di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek.

Pada pelaksanaan penelitian, jumlah waktu pembelajaran yang diberikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sama. Jadi perlakuan yang berbeda hanya pada media pembelajaran yang digunakan. Pada kelompok eksperimen pembelajaran dengan menggunakan video tutorial sedangkan kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional.

Pengaruh pembelajaran dengan menggunakan video tutorial dapat meningkatkan hasil belajar pada kelas eksperimen sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa pembelajran dengan menggunakan video tutorial berpengaruh terhadap hasil belajar TIK siswa diterima.

Tingginya rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol dapat disebabkan oleh pembelajran dengan menggunakan video tutorial karena peserta didik menjadi tertarik dan dapat memusatkan perhatian pada pembelajaran. Pada pembelajaran ini peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan pada kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengoptimalkan potensinya. Guru lebih menekankan pada upaya bagaimana peserta didik dapat menguasai materi yang dipelajari. Pembelajaran konvensional yang monoton membuat peserta didik menjadi kurang tertarik, bosan, tidak terfokus perhatiannya dan tidak termotivasi untuk belajar.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik kelas kontrol tidak banyak mengajukan pertanyaan, hal ini bukan jaminan bahwa peserta didik telah memahami materi tetapi dapat menjadi suatu tanda bahwa peserta didik tidak tertarik pada materi yang disampaikan oleh guru yang hanya menggunakan materi ceramah dan tanya jawab. Peserta didik tidak menemukan hal baru yang dapat didiskusikan dengan guru maupun teman.

Hasil belajar pada mata pelajaran TIK di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek dengan menggunakan video tutorial yang mana secara keseluruhan memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dari pada siswa yang belajar dengan konvensional. Hal ini terlihat pada nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 77 dan nilai rata-rata untuk kelas kontrol sebesar 68,83.

Dari analisis data yang diperoleh melalui pengujian hipotesis di atas, dapat dilihat bahwa secara keseluruhan pembelajran dengan menggunakan video tutorial memberikan pengaruh yang lebih tinggi terhadap hasil belajar TIK siswa dari pada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Hal ini disebabkan oleh:

a. Siswa lebih tertarik, dengan pembelajran menggunakan video tutorial sehingga dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.
b. Dengan pembelajran menggunakan video tutorial guru dan siswa akan selalu berusaha untuk menggunakan hal-hal yang baru dalam pembelajaran, sehingga antara siswa dan guru tidak ada lagi yang buta dengan teknologi dan mereka bisa mengikuti perkembangannya

Berdasarkan kajian teori yang dikemukakan dan dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan mengunakan video tutorial lebih baik dari kelas kontrol terlihat bahwa hasil belajar TIK siswa dengan pembelajran mengunakan video dapat meningkat, peningkatan yang dicapai lebih besar dari pada pembelajaran konvensional. Ini berarti hipotesis diterima, yaitu terdapat pengaruh pembelajran dengan

menggunakan video tutorial terhadap hasil belajar TIK siswa kelas VIII Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar antara pembelajaran menggunakan video tutorial (kelas eksperimen dengan metode konvensional (kelas kontrol) memiliki varians yang sama.
2. Ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran dengan siswa yang menggunakan sistem konvensional setelah diberi perlakuan. Dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran lebih besar nilainya (rata-rata = 77) dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional (rata-rata =68,5).
3. Hipotesis nol (H_0) yang berbunyi tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran menggunakan video tutorial terhadap hasil belajar TIK siswa hasilnya tidak terbukti, yang berarti hipotesis nol tidak diterima, sedangkan hipotesis a (H_a) yang berbunyi terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran menggunakan video tutorial terhadap hasil belajar TIK siswa hasilnya terbukti atau dapat diterima.
4. Pembelajaran menggunakan video tutorial dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran TIK siswa kelas VIII Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Terdapatnya pengaruh positif dengan menggunakan video tutorial terahadap hasil Tik siswa, diharapkan kepada guru di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek menggunakan video tutorial dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Hasil penelitian ini hendaknya dapat di gunakan oleh guru TIK dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar mendapatkan hasil yang lebih baik.
3. Hasil penelitian ini hendaknya dapat dilaksanakan bagi peneliti apabila kelak telah mengabdikan diri di dunia pendidikan.