



Agus Nurjaman¹
 Arif Yudianto²
 Isma Nastiti
 Maharani³

PENERAPAN VIDEO PEMBELAJARAN SISTEM KOMPUTER DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI KELAS VII SMP NEGERI 6 SURADE

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika, khususnya materi Sistem Komputer, di kelas VII SMP Negeri 6 Surade melalui penerapan video pembelajaran. Masalah yang mendasari penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep abstrak dalam sistem komputer, yang seringkali dianggap sulit dan berakibat pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & McTaggart yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus melibatkan tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, dengan peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penerapan metode ini juga membantu siswa memahami materi yang kompleks melalui visualisasi yang lebih konkret. Temuan ini mendukung teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa penggunaan media visual seperti video dapat memperkuat pemahaman konseptual siswa. Dengan demikian, penggunaan video pembelajaran dapat dijadikan alternatif metode pengajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman konseptual yang mendalam.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Abstract

This study aims to improve student learning outcomes in Informatics subjects, especially Computer Systems material, in class VII of SMP Negeri 6 Surade through the application of learning videos. The problem underlying this study is the low understanding of students towards abstract concepts in computer systems, which are often considered difficult and result in unsatisfactory learning outcomes. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method with the Kemmis & McTaggart model consisting of two cycles. Each cycle involves the stages of planning, action, observation, and reflection. The results of the study indicate that the application of learning videos can significantly improve student learning outcomes. The average student score increased from cycle I to cycle II, with increased student motivation and involvement in the learning process. The application of this method also helps students understand complex material through more concrete visualization. These findings support the theory of multimedia learning which states that the use of visual media such as videos can strengthen students' conceptual understanding. Thus, the use of learning videos can be used as an alternative effective teaching method to improve student learning outcomes, especially in materials that require deep conceptual understanding.

Keywords: Learning Outcomes, Instructional Media, Classroom Action Research (CAR).

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kunci utama dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Di era digital ini, teknologi telah menjadi bagian integral dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang semakin banyak diterapkan di sekolah adalah penggunaan video pembelajaran sebagai media bantu untuk meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Di SMP Negeri 6 Surade, terutama pada kelas VII, siswa dihadapkan pada materi sistem

^{1,2,3} Pendidikan Teknologi Informasi, FKIP, Universitas Muhammadiyah Sukabumi
 Email: agusspd159@guru.smp.belajar.id¹, arif.yudianto01@ummi.ac.id², isma358@ummi.ac.id³

komputer yang kompleks dan sering dianggap sulit karena sifatnya yang abstrak dan memerlukan pemahaman konseptual yang mendalam. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi ini, yang tercermin dari rendahnya partisipasi dalam kelas dan rendahnya hasil belajar yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP).

Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu diterapkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Salah satu alternatif yang diusulkan adalah penggunaan video pembelajaran sebagai media pembelajaran interaktif. Video pembelajaran memiliki kelebihan dalam menyajikan informasi melalui kombinasi visual dan auditori, yang dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks. Dengan memanfaatkan visualisasi yang lebih konkret, diharapkan siswa dapat memahami konsep yang abstrak dengan lebih mudah. Rencana pemecahan masalah dalam penelitian ini mencakup implementasi video pembelajaran pada beberapa siklus tindakan kelas, dengan observasi dan evaluasi pada setiap siklusnya untuk mengukur efektivitas dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sistem Komputer di kelas VII SMP Negeri 6 Surade. Secara khusus, penelitian ini berfokus pada peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak melalui media video pembelajaran yang dirancang secara khusus. Diharapkan, hasil penelitian ini tidak hanya akan memberikan gambaran mengenai efektivitas video pembelajaran dalam konteks pembelajaran materi Sistem Komputer, tetapi juga dapat menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran lainnya yang berbasis teknologi. Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah meningkatnya motivasi belajar siswa dan meningkatnya hasil belajar, yang pada akhirnya akan berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan di SMP Negeri 6 Surade.

Pembelajaran

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau pemahaman baru melalui interaksi dengan lingkungan atau pengalaman. Menurut Rusman (2012), pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari tujuan, materi, metode, dan evaluasi, yang semuanya harus diperhatikan dalam proses pembelajaran.

Richard E. Mayer (2001) dalam teorinya tentang pembelajaran multimedia menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi gambar dan teks daripada teks saja. Mayer juga mengusulkan prinsip-prinsip desain multimedia untuk meningkatkan pemrosesan kognitif siswa. Selain itu, Clark dan Mayer (2011) menjelaskan bahwa video dalam pembelajaran dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak, meningkatkan retensi informasi, dan memfasilitasi transfer pembelajaran ke situasi nyata.

Vygotsky (1978), melalui teori konstruktivisme, menekankan pentingnya interaksi sosial dan bantuan dari orang yang lebih berpengalaman dalam proses pembelajaran. Konsep zona perkembangan proksimal (ZPD) dan scaffolding dapat diaplikasikan dalam video pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi yang lebih kompleks. John Dewey (1938) menambahkan bahwa pendidikan harus berdasarkan pengalaman nyata dan relevan dengan kehidupan siswa, sehingga video yang menunjukkan aplikasi nyata dari konsep-konsep yang dipelajari dapat membuat pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau pemahaman baru melalui interaksi dengan lingkungan atau pengalaman. Proses ini melibatkan perubahan perilaku atau pemahaman, dan dapat terjadi melalui berbagai metode seperti pengajaran, pengamatan, latihan, eksperimen, dan refleksi.

Tujuan Pembelajaran

Menurut Bloom (1956), tujuan pembelajaran merupakan langkah kunci dalam proses pendidikan yang harus dirumuskan dengan jelas dan spesifik agar dapat diukur pencapaian siswa secara objektif. Taxonomy of Educational Objectives yang dikemukakannya membedakan tujuan pembelajaran ke dalam tiga domain utama: kognitif, afektif, dan psikomotor. Domain kognitif mencakup tujuan yang berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman, sementara domain afektif menitikberatkan pada sikap, nilai, dan emosi, dan domain psikomotor mencakup keterampilan fisik dan motorik.

Masih dalam konteks tujuan pembelajaran, Mager (1962) menyoroti pentingnya perumusan tujuan yang spesifik, terukur, dan terfokus pada perilaku yang dapat diobservasi. Pendekatan ini membantu guru untuk memandu pembelajaran secara efektif dengan mengidentifikasi secara jelas apa yang diharapkan dari proses pembelajaran dan bagaimana hasilnya dapat diukur.

Pendapat lain dari Anderson dan Krathwohl (2001) mengembangkan taksonomi revisi dari Bloom dengan menekankan pada aspek pengetahuan (fakta, konsep, prosedur, metakognisi) dan proses kognitif (mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, menciptakan). Dengan demikian, teori-teori ini memberikan landasan yang kuat dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang memadai dan relevan, sehingga dapat membimbing proses pembelajaran menuju pencapaian hasil belajar yang optimal bagi siswa.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran.

Menurut Briggs (dalam Ruston, 2007) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/ materi pembelajaran seperti: buku, film, Video, gambar dan sebagainya. National Education Association dalam Sonjaya (2011) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Jenis Media Pembelajaran

Berikut beberapa jenis media pembelajaran yang sering digunakan:

1. Media Cetak: Buku, majalah, koran, leaflet, modul, peta dan globe,
2. Media Visual: Gambar, poster, diagram, peta, grafik, bagan, kartun, animasi 3D dll.
3. Media Audio: Radio, rekaman suara, podcast, Mp3 Player.
4. Media Audiovisual: Video, film, dan televisi.
5. Media Interaktif: Komputer, internet, dan aplikasi pembelajaran.
6. Media Proyeksi: Proyektor slide, overhead projector (OHP), dan LCD proyektor.
7. Media Realita: Model, benda asli, dan demonstrasi langsung.
8. Media Serba Aneka: Media papan tulis, tiga dimensi, dll.

Pada hakikatnya bukan media pembelajaran itu sendiri yang menentukan hasil belajar tetapi ternyata keberhasilan dalam menggunakan media pada proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada (1) isi pesan, (2) cara menjelaskan pesan, dan (3) karakteristik penerima pesan. Dengan demikian dalam memilih dan menggunakan media, perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut. Apabila ketiga faktor tersebut mampu disampaikan dalam media pembelajaran maka tentunya akan memberikan hasil yang maksimal.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam menilai efektivitas proses pembelajaran. Menurut Bloom (1956), hasil belajar dapat dikategorikan ke dalam tiga domain utama: kognitif, afektif, dan psikomotor. Domain kognitif mencakup aspek pengetahuan dan keterampilan intelektual, domain afektif berhubungan dengan sikap dan nilai, sementara domain psikomotor melibatkan keterampilan fisik. Taksonomi Bloom menjadi dasar untuk merancang tujuan pembelajaran yang lebih spesifik dan terukur.

Gagné (1985) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari berbagai jenis kondisi belajar yang memerlukan jenis instruksi yang berbeda. Ia mengidentifikasi lima kategori utama hasil belajar: informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap. Gagné juga menekankan pentingnya tahapan-tahapan dalam proses belajar yang harus diikuti untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Slavin (1995) berpendapat bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kualitas instruksi, tingkat keterlibatan siswa, dan waktu belajar yang tersedia. Menurut Slavin, penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Pendekatan kooperatif dalam pembelajaran, misalnya, telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar melalui interaksi dan kerjasama antar siswa.

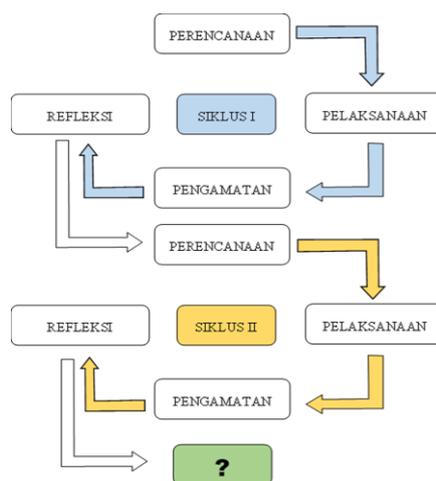
Menurut Biggs (1999), hasil belajar dipengaruhi oleh bagaimana siswa mengolah informasi yang mereka terima. Ia memperkenalkan konsep "constructive alignment" yang menyatakan bahwa untuk mencapai hasil belajar yang optimal, tujuan pembelajaran, aktivitas belajar, dan asesmen harus selaras satu sama lain. Biggs menekankan pentingnya desain kurikulum yang mengintegrasikan elemen-elemen ini secara harmonis untuk mendukung pencapaian hasil belajar yang diinginkan.

Anderson dan Krathwohl (2001) memperbarui Taksonomi Bloom dan menekankan pentingnya dua dimensi utama dalam hasil belajar: dimensi pengetahuan dan dimensi proses kognitif. Pengetahuan meliputi fakta, konsep, prosedur, dan metakognisi, sedangkan proses kognitif mencakup kemampuan seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Pendekatan ini membantu pendidik untuk merancang tujuan pembelajaran yang lebih rinci dan menyeluruh.

Secara keseluruhan, teori-teori tersebut menekankan pentingnya pendekatan yang sistematis dan terstruktur dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Penerapan berbagai teori ini dalam praktik pendidikan dapat membantu guru dan institusi pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.

METODE

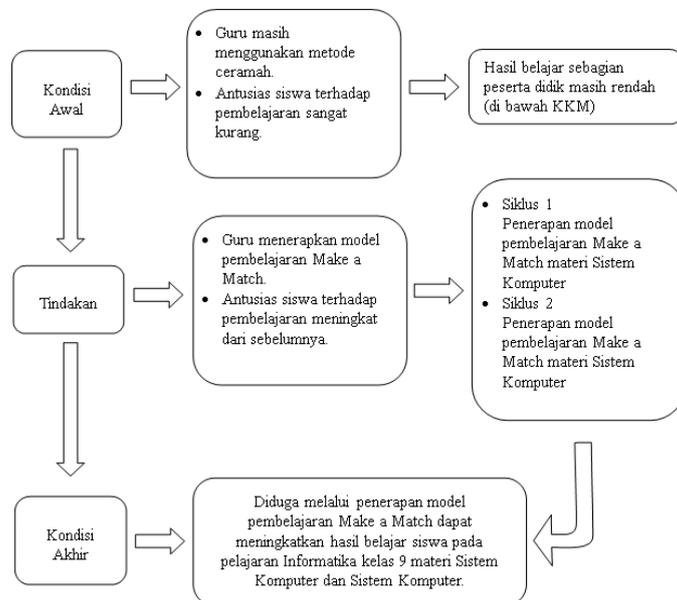
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika dengan menggunakan Video Pembelajaran Sistem Komputer di Kelas VII SMP Negeri 6 Surade. Metode penelitian ini dirancang dalam bentuk siklus-siklus, dengan setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan model Kemmis & Mc Taggart yang melibatkan proses siklikal yang dinamis dan komplementer, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran.



Gambar 1. Desain Penelitian

Sasaran dari penelitian ini adalah siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Surade tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 39 siswa. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa di kelas tersebut untuk melihat efektivitas penggunaan Video Pembelajaran Sistem Komputer dalam meningkatkan hasil belajar mereka. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan angket tanggapan siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Instrumen yang dikembangkan mencakup lembar observasi untuk memantau aktivitas siswa selama

pembelajaran, soal tes untuk mengukur hasil belajar, dan angket untuk mengevaluasi respons siswa terhadap metode pembelajaran. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif berupa hasil tes siswa dianalisis untuk melihat peningkatan hasil belajar dari siklus ke siklus. Sementara itu, data kualitatif dari observasi dan angket dianalisis untuk mengevaluasi proses pembelajaran dan respons siswa terhadap penerapan Video Pembelajaran Sistem Komputer.



Gambar 2. Alur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pra Siklus atau Konsisi awal

Penelitian dimulai dengan menganalisis hasil ulangan harian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai materi Sistem Komputer di kelas VII. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa sebelum intervensi pembelajaran menggunakan media video diterapkan.

Dari hasil ulangan yang diperoleh, terlihat bahwa sebagian besar siswa belum mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai dengan predikat "Sangat Memuaskan", hanya 2,56% siswa yang memperoleh predikat "Memuaskan", 33,33% siswa dengan predikat "Cukup", dan 64,10% siswa berada pada predikat "Kurang" atau "Tidak Tuntas". Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Sistem Komputer dengan metode pembelajaran yang diterapkan pada saat itu.

Tabel 1. Hasil Ulangan Harian Materi Sistem Komputer Pra Siklus

| No. | Nama Siswa | L/P | NILAI HASIL BELAJAR | | |
|-----|------------|-----|---------------------|-------------------------|----------|
| | | | Awal | Ketuntasan KKTP (75) | Predikat |
| 1 | AD | L | 75 | T | C |
| 2 | AP | L | 68 | TT | K |
| 3 | A | L | 70 | TT | K |
| 4 | AM | P | 76 | T | C |
| 5 | AN | P | 74 | TT | K |
| 6 | ANA | P | 82 | T | C |
| 7 | EW | P | 70 | TT | K |
| 8 | FS | P | 76 | T | C |

| | | | | | |
|----|-----------|---|-------|----|---|
| 9 | GA | P | 66 | TT | K |
| 10 | IN | L | 70 | TT | K |
| 11 | JA | P | 78 | T | C |
| 12 | L | P | 76 | T | C |
| 13 | M | P | 72 | TT | K |
| 14 | MARR | L | 72 | TT | K |
| 15 | MP | L | 74 | TT | K |
| 16 | MIM | L | 68 | TT | K |
| 17 | PM | P | 76 | T | C |
| 18 | RP | L | 70 | TT | K |
| 19 | RS | L | 66 | TT | K |
| 20 | RA | L | 74 | TT | K |
| 21 | RA | P | 74 | TT | K |
| 22 | RS | L | 72 | TT | K |
| 23 | RA | L | 90 | T | M |
| 24 | RP | L | 70 | TT | K |
| 25 | RDPS | L | 64 | TT | K |
| 26 | R | L | 66 | TT | K |
| 27 | R | L | 76 | T | C |
| 28 | SM | L | 78 | T | C |
| 29 | S | P | 76 | T | C |
| 30 | SS | L | 62 | TT | K |
| 31 | SA | P | 70 | TT | K |
| 32 | SAW | P | 76 | T | C |
| 33 | S | P | 66 | TT | K |
| 34 | SA | P | 70 | TT | K |
| 35 | SSM | P | 78 | T | C |
| 36 | S | L | 76 | T | C |
| 37 | S | L | 73 | TT | K |
| 38 | VL | P | 72 | TT | K |
| 39 | ZDP | L | 68 | TT | K |
| | Rata-Rata | | 72,56 | | |

Keterangan Kriteria:

- K = Kurang (di bawah 75)
- C = Cukup (75 s/d 84)
- M = Memuaskan (85 s/d 91)
- SM = Sangat Memuaskan (92 s/d 100)

Keterangan Ketuntasan :

- T = Tuntas
- TT = Tidak Tuntas

Data tersebut menunjukkan kondisi awal yang memerlukan perbaikan, sehingga dilakukan tindakan perbaikan melalui penerapan media pembelajaran berbasis video untuk meningkatkan hasil belajar siswa

Siklus Pertama

Pada akhir siklus pertama, hasil ulangan siswa menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa mencapai 76,23, yang menandakan adanya peningkatan dari kondisi pra-siklus. Namun, masih ada beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan, terutama karena mereka belum terbiasa dengan metode pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video. Dari total siswa

yang mengikuti ulangan, beberapa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas tepat waktu. Berikut nilai ulangan pada akhir siklus 1

Tabel 2. Nilai Ulangan pada Akhir Siklus 1

| No. | Nama Siswa | L/P | NILAI HASIL BELAJAR | |
|-----|------------|-----|---------------------|--------------|
| | | | Siklus 1 | Ketuntasan |
| 1 | AD | L | 81 | Tuntas |
| 2 | AP | L | 75 | Tidak Tuntas |
| 3 | A | L | 75 | Tidak Tuntas |
| 4 | AM | P | 85 | Tuntas |
| 5 | AN | P | 72 | Tidak Tuntas |
| 6 | ANA | P | 65 | Tidak Tuntas |
| 7 | EW | P | 80 | Tuntas |
| 8 | FS | P | 67 | Tidak Tuntas |
| 9 | GA | P | 78 | Tuntas |
| 10 | IN | L | 90 | Tuntas |
| 11 | JA | P | 74 | Tidak Tuntas |
| 12 | L | P | 78 | Tuntas |
| 13 | M | P | 92 | Tuntas |
| 14 | MARR | L | 70 | Tidak Tuntas |
| 15 | MP | L | 78 | Tuntas |
| 16 | MIM | L | 78 | Tidak Tuntas |
| 17 | PM | P | 76 | Tidak Tuntas |
| 18 | RP | L | 70 | Tidak Tuntas |
| 19 | RS | L | 75 | Tuntas |
| 20 | RA | L | 75 | Tuntas |
| 21 | RA | P | 88 | Tuntas |
| 22 | RS | L | 71 | Tidak Tuntas |
| 23 | RA | L | 76 | Tuntas |
| 24 | RP | L | 76 | Tuntas |
| 25 | RDPS | L | 70 | Tidak Tuntas |
| 26 | R | L | 85 | Tuntas |
| 27 | R | L | 78 | Tuntas |
| 28 | SM | L | 75 | Tuntas |
| 29 | S | P | 78 | Tidak Tuntas |
| 30 | SS | L | 77 | Tidak Tuntas |
| 31 | SA | P | 65 | Tidak Tuntas |
| 32 | SAW | P | 75 | Tuntas |
| 33 | S | P | 74 | Tidak Tuntas |
| 34 | SA | P | 68 | Tidak Tuntas |
| 35 | SSM | P | 85 | Tuntas |
| 36 | S | L | 78 | Tuntas |
| 37 | S | L | 75 | Tuntas |
| 38 | VL | P | 70 | Tidak Tuntas |
| 39 | ZDP | L | 75 | Tuntas |

| | | |
|-----------------------------------|-------|--|
| Rata-rata | 76.23 | |
| Banyaknya =>75 | 27 | |
| Prosentase jumlah lebih dari KKTP | 69.23 | |
| Kenaikan | 33.33 | |

Refleksi yang dilakukan pada akhir siklus pertama menunjukkan bahwa meskipun terjadi peningkatan dalam penguasaan materi oleh siswa, masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki. Sebagian siswa belum terbiasa dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, dan hal ini tercermin dalam hasil observasi yang menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran hanya mencapai 45%. Untuk meningkatkan hasil pada siklus berikutnya, perlu dilakukan beberapa perbaikan, seperti memberikan motivasi lebih kepada siswa, meningkatkan bimbingan bagi siswa yang mengalami kesulitan, dan memperbaiki daya tarik media presentasi yang digunakan.

Siklus kedua

Pada siklus kedua, peneliti melakukan tindakan perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus pertama. Tindakan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran yang telah disesuaikan. Dalam ulangan yang dilakukan pada akhir siklus kedua, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan siklus pertama. Berikut nilai ulangan pada siklus 2.

Tabel 3. Nilai Ulangan pada Akhir Siklus 2

| No. | Nama Siswa | L/P | NILAI HASIL BELAJAR | |
|-----|------------|-----|---------------------|------------|
| | | | Siklus 2 | Ketuntasan |
| 1 | AD | L | 90 | Tuntas |
| 2 | AP | L | 78 | Tuntas |
| 3 | A | L | 80 | Tuntas |
| 4 | AM | P | 88 | Tuntas |
| 5 | AN | P | 85 | Tuntas |
| 6 | ANA | P | 80 | Tuntas |
| 7 | EW | P | 85 | Tuntas |
| 8 | FS | P | 80 | Tuntas |
| 9 | GA | P | 85 | Tuntas |
| 10 | IN | L | 92 | Tuntas |
| 11 | JA | P | 80 | Tuntas |
| 12 | L | P | 82 | Tuntas |
| 13 | M | P | 93 | Tuntas |
| 14 | MARR | L | 83 | Tuntas |
| 15 | MP | L | 82 | Tuntas |
| 16 | MIM | L | 80 | Tuntas |
| 17 | PM | P | 79 | Tuntas |
| 18 | RP | L | 83 | Tuntas |
| 19 | RS | L | 82 | Tuntas |
| 20 | RA | L | 78 | Tuntas |
| 21 | RA | P | 89 | Tuntas |
| 22 | RS | L | 80 | Tuntas |
| 23 | RA | L | 80 | Tuntas |
| 24 | RP | L | 80 | Tuntas |

| | | | | |
|-----------------------------------|------|---|-------|--------|
| 25 | RDPS | L | 89 | Tuntas |
| 26 | R | L | 85 | Tuntas |
| 27 | R | L | 78 | Tuntas |
| 28 | SM | L | 75 | Tuntas |
| 29 | S | P | 79 | Tuntas |
| 30 | SS | L | 78 | Tuntas |
| 31 | SA | P | 82 | Tuntas |
| 32 | SAW | P | 80 | Tuntas |
| 33 | S | P | 78 | Tuntas |
| 34 | SA | P | 83 | Tuntas |
| 35 | SSM | P | 85 | Tuntas |
| 36 | S | L | 78 | Tuntas |
| 37 | S | L | 78 | Tuntas |
| 38 | VL | P | 87 | Tuntas |
| 39 | ZDP | L | 80 | Tuntas |
| Rata-rata | | | 82.28 | |
| Banyaknya =>75 | | | 39 | |
| Prosentase jumlah lebih dari KKTP | | | 100 | % |
| Kenaikan | | | 30.77 | % |

Hasil Ulangan Unjuk kerja setelah siklus kedua berakhir mengalami peningkatan dari yang sebelumnya yaitu 76.23 menjadi 82.28 setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media presentasi interaktif. Ini berarti naik 30.77% dari siklus 1 ke siklus 2.

PEMBAHASAN

Secara umum gambaran peningkatan skor aktifitas dan perolehan nilai ulangan praktek selama dilakukan penelitian tindakan kelas dapat ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Perolehan Skor Pengamatan Aktifitas dan Nilai Ulangan Unjuk kerja

| Jenis Penilaian | Pra Siklus | Siklus 1 | Siklus 2 |
|-----------------|------------|----------|----------|
| Aktifitas | | 45 | 67 |
| Nilai Ulangan | 72.56 | 76.23 | 82.28 |



Gambar 3. Grafik Aktifitas dan Hasil Ulangan Unjuk Kerja

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan Video pembelajaran sistem komputer dapat meningkatkan aktivitas proses belajar mengajar. Dari hasil observasi memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa yang pada siklus I hanya mencapai rata-rata 45 menjadi 67 pada siklus kedua.
2. Adanya peningkatan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran dalam praktek (keterampilan proses). Peningkatan ini ditunjukkan dengan rata-rata hasil ulangan harian

(rata-rata ulangan I 76,23 menjadi 82.28 pada ulangan II) setelah pembelajaran dengan menggunakan Video Pembelajaran Sistem Komputer).

3. Pembelajaran dengan menggunakan Video Pembelajaran Sistem Komputer relevan dengan pembelajaran kontekstual.
4. Melalui pembelajaran dengan menggunakan media Video Pembelajaran, siswa mampu membangun sendiri pengetahuan, menemukan langkah-langkah dalam mencari penyelesaian dari suatu materi yang harus dikuasai oleh siswa, baik secara individu maupun kerjasama kelompok.
5. Pembelajaran Informatika lebih menyenangkan dengan menggunakan Video pembelajaran sistem komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). McGraw-Hill.
- Biggs, J. (1999). *Teaching for Quality Learning at University: What the Student Does*. SRHE and Open University Press.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives, Handbook I: The Cognitive Domain*. David McKay Co Inc.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2011). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. Pfeiffer.
- Mager, R. F. (1962). *Preparing Instructional Objectives*. Fearon Publishers.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Piaget, J. (1971). *Biology and Knowledge*. University of Chicago Press.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational Psychology* (5th ed.). McGraw-Hill.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Allyn & Bacon.
- Slavin, R. E. (2014). *Educational Psychology: Theory and Practice* (10th ed.). Pearson Education.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.