

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK PERWARI TULUNGAGUNG

Siska Fitri Ayunigtias¹⁾, Nurna Listya Purnamasari²⁾

^{1, 2)}Pendidikan Teknologi informasi, STKIP PGRI Tulungagung

Jl. Mayor Sujadi No.7 Tulungagung 6621

e-mail: siscafitri8@gmail.com¹⁾, nurna@stkipgpritulungagung.ac.id²⁾

ABSTRAK

Guru dalam penyampaian materi masih sering menggunakan slide pada Powerpoint dan buku. Di SMK Perwari Tulungagung pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital masih menerapkan media pembelajaran berupa PowerPoint. Dimana para siswa terkadang belum terlalu memahami karena mereka tidak memiliki buku bahan ajar atau modul dan hanya mengandalkan slide Power Point yang diterangkan oleh guru. Dari latar belakang diatas maka diperoleh rumusan masalah yaitu Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran video tutorial terhadap minat dan hasil belajar siswa SMK. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran menggunakan video tutorial terhadap minat dan hasil belajar siswa di SMK pada mata pelajaran simulasi komunikasi digital.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif Quasi Eksperimental Desain. Metode pengumpulan data menggunakan angket kuisioner dan tes. Metode angket digunakan untuk memperoleh data minat belajar siswa (Variabel Y_1) dan metode tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa (Variabel Y_2) Populasi dan sampelnya adalah kelas XII AK dan XII APK di SMK Perwari Tulungagung yang berjumlah kelas XII AK 20 siswa dan XII APK 21 siswa dengan jumlah total 41 siswa.

Kesimpulan berdasarkan hasil data yang diperoleh H_1 dari kelas eksperimen dengan nilai diketahui bahwa t_{hitung} sebesar $-0,263$ Sig sebesar $0,000$ atau $<0,05$, berarti bahwa H_0 ditolak H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan video tutorial (X) terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar (Y_1). Sedangkan pada pengujian H_2 pada kelas eksperimen berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa t_{hitung} sebesar $10,660$ Sig sebesar 283 atau $> 0,05$, berarti bahwa H_0 diterima H_a ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan video tutorial (X) tidak terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Y_2).

Kata Kunci: Hasil, Minat Belajar, Media Pembelajaran, Video Tutorial

ABSTRACT

Teachers in the delivery of material still often use slides on Powerpoint and books. At SMK Perwari Tulungagung on Digital Communication Simulation subjects still apply learning media in the form of PowerPoint. Where the students sometimes do not really understand because they do not have a textbook or module book and just rely on Power Point slide explained by the teacher. From the above background then obtained the problem of the problem that is the influence of the use of learning media video tutorial on the interest and learning outcomes of students SMK. Aim this study is to determine the effect of learning media using video tutorials on interest and student learning outcomes in SMK on subjects simulation digital communication.

His type of research is Quantitative Quasi Experimental Design. Methods of file collection using questionnaire and test questionnaire. The questionnaire method is used to obtain student interest data (Y_1 variable) and test method used to obtain student learning result data (Variable Y_2) Population and sample are class XII AK and XII APK at SMK Perwari Tulungagung which are class XII AK 20 students and XII APK 21 students with a total of 41 students.

Conclusion based on result of file obtained H_1 from experiment class with value known that t count equal to $-0,263$ Sig equal to $0,000$ or $<0,05$, mean that H_0 rejected H_a accepted. So it can be concluded that the use of video tutorial (X) there is a significant influence on interest in learning (Y_1). While on H_2 test in experiment class based on calculation result known that t count of $10,660$ Sig equal to 283 or $> 0,05$, mean that H_0 accepted H_a rejected. So it can be concluded that the use of video tutorial (X) there is no significant influence on learning outcomes (Y_2).

Keywords: Results, Interest Learning, Learning Media, Video Tutorials.

I. PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Bab I, 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, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara [1].

Adanya media pembelajaran yang serba lengkap belum tentu menjamin pemanfaatannya dalam pendidikan. Sering terjadi perselisihan antara *hardware* dan *software*. Banyak macam sarana pendidikan juga menimbulkan kesulitan untuk memilih media mana yang serasi untuk bahan pelajaran tertentu. Untuk memanfaatkan media pembelajaran diperlukan keterampilan dari pihak guru serta sikap positif terhadap perkembangan media pembelajaran. Setiap media pembelajaran mempunyai kebaikan dan kekurangannya, namun semua dapat memberi bantuan menurut hakikat masing-masing.

Dimasa sekarang teknologi dalam pembelajaran bisa menjadi sarana pembelajaran, media, dan sumber belajar bagi siswa. Sebagai sumber belajar, teknologi merupakan alat untuk memperlancar pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa, sehingga dimungkinkan pula dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan harapannya. Di antara banyak teknologi pembelajaran salah satunya adalah dengan media video, yang memiliki kelebihan cukup baik untuk pelaksanaan pembelajaran.

Media video adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi suara dan gambar [1]. Video merupakan media audio visual yang sudah beredar di masyarakat dan banyak diminati oleh para siswa mulai dari jenis video hiburan, pengetahuan, informasi, musik, dan cerita-cerita bersejarah bisa disaksikan dengan mudah. Dalam jurnal Flora Hutapea dan Nur Asmah Purba “Media Video adalah media utama untuk mendokumentasikan kejadian aktual dan membawanya kedalam kelas, video memberikan kesempatan pada mereka atau siswa untuk mendiskusikan atau mempraktekkan apa yang telah mereka saksikan secara bersama-sama” [2].

Permasalahan yang terjadi dilapangan saat ini adalah bahwa pembelajaran masih terkesan membosankan karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru monoton hanya itu saja, seperti menggunakan power point, ceramah dan menggunakan buku paket. Demikian pula yang terjadi dalam pembelajaran di SMK Perwari Tulungagung pada matapelajaran simulasi komunikasi digital pada kelas XII di SMK Perwari Tulungagung.

Pada waktu peneliti melakukan observasi dan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di kelas XII jurusan Administrasi Perkantoran, Kecantikan rambut, Tata Busana di SMK Perwari Tulungagung, peneliti mengamati proses pembelajarannya khususnya mata pelajaran Simulasi komunikasi digital kelas XII, baik kelas XII-APK maupun kelas XII-AK. Ada beberapa permasalahan yang ditemukan diantaranya pembelajarannya masih dominan mendengarkan penjelasan guru di kelas, mencatat atau meringkas pelajaran dan hanya menggunakan buku guru dan buku siswa saja. Media pembelajaran yang digunakankurang bervariasi, guru hanya menggunakan power point sederhana dan banyak melakukan ceramah. Siswa hanya duduk, mendengarkan ceramah atau penjelasan materi dari guru. Peneliti belum menemui guru yang menggunakan media video tutorial dalam pembelajaran. Hal ini membuat siswa merasa bosan, menunjukkan sikap kurang semangat belajar dan kurang tertarik dengan materi pembelajaran, bahkan ada siswa yang asyik bermain sendiri, ketika guru menggunakan media siswa masih saja tetap belum bisa memperhatikan pembelajaran dengan baik, hal ini dikarenakan media yang digunakan kurang bisa memberikan gambaran yang jelas terhadap materi yang disampaikan.

Salah satu materi yang diajarkan pada materi simulasi komunikasi digital kelas XII adalah mengenai tata cara melakukan uji koneksi dengan cara PING. Pada materi ini mungkin guru kesulitan menyampaikan materi secara jelas dan runtut. Permasalahan pada mata pelajaran simulasi komunikasi digital adalah pada saat melakukan praktek, masih terlihat bahwa kemampuan siswa dalam melakukan uji koneksi masih mengalami kebingungan, sehingga minat siswa dalam melakukan praktek juga masih rendah, hal ini terlihat dari hasil belajar siswa. Salah satu alternatif agar pembelajaran dapat berlangsung secara efisien adalah dengan menggunakan media video pembelajaran berupa video tutorial. Peneliti memilih media video pembelajaran berupa video tutorial karena video tutorial dapat menampilkan materi serta langkah-langkah nya secara jelas, nyata dan bisa dilihat secara langsung oleh indra penglihatan siswa agar siswa juga tidak jenuh dan bisa menumbuhkan minat dan semangatnya untuk belajar guna memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Dari uraian masalah diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial Terhadap Minat belajar dan Hasil Belajar pada Siswa kelas XII di SMK Perwari Tulungagung tahun ajaran 2017/2018.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang secara harfiahnya berarti “tengah”, pengantar atau perantara. Dalam bahasa arab media disebut *wasail* bentuk jama’ dari kata *wasilah* yakni sinonim *al-wasth* yang artinya juga tengah. Kata tengah sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut juga sebagai perantara (*wasilah*) atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Karena posisinya berada ditengah ia bisa juga disebut sebagai pengant-

tar atau penghubung, yakni yang mengantarkan, menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi yang lainnya [1].

Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti sesuatu yang terletak ditengah (antara dua pihak) atau suatu alat, media juga dapat diartikan sebagai perantara atau penghubung antara dua pihak yaitu antara sumber pesan dengan penerima informasi. Oleh karena itu, media pembelajaran berarti sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan [3].

B. Pengertian Media Video Tutorial

Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori, aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Model tutorial adalah pembelajaran melalui komputer dimana siswa dikondisikan untuk mengikuti alur pembelajaran yang sudah terprogram dengan penyajian materi dan latihan soal. Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa video tutorial adalah media pembelajaran yang menyampaikan pesan kepada siswa berupa audio dan visual yang didalamnya terdapat materi pembelajaran interaktif sehingga siswa dapat belajar secara mandiri yang tidak dibatasi dengan tempat [4].

Video tutorial pembelajaran sangatlah tepat jika digunakan dalam pembelajaran simkomdig terutama pada materi tatacara proses transaksi online, karena guru tidak mungkin bisa untuk menggambarkan secara nyata dari proses online tersebut kalau tidak mempraktekkan langsung, oleh sebab itu guru perlu media atau alat bantu untuk bisa menggambarannya kepada siswa, agar siswa mudah memahami tentang proses transaksi online tersebut. Namun hal itu masih jarang dilirik oleh para guru mengingat penggunaan video pembelajaran membutuhkan alat bantu lain seperti laptop dan proyektor yang menjadi kendala, baik dari pihak sekolah yang belum memiliki alat tersebut maupun dari kemampuan guru dalam membuat video dan mencari video di internet serta mengoperasikannya untuk diberikan kepada siswa

C. Minat Belajar

Defenisi minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan, perhatian, fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan, motivasi, pengatur perilaku dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan konten atau kegiatan tertentu. Minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu. Hidi dan Renninger meyakini bahwa minat mempengaruhi tiga aspek penting dalam pengetahuan seseorang yaitu perhatian, tujuan dan tingkat pembelajaran. Berbedadengan motivasi sebagai faktor pendorong pengetahuan, minat tidak hanya sebagai faktor pendorong pengetahuan namun juga sebagai faktor pendorong sikap. Selanjutnya pengertian minat belajar adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh [5].

D. Hasil Belajar

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, ketrampilan dan sikap [6].

Dalam pandangan behavioristik, belajar merupakan sebuah perilaku membuat hubungan antara stimulus (S) dan respon (R), kemudianmemperkuatnya. Pengertian dan pemahaman tidaklah pentuing karena S dan R dapat diperkuat dengan menghubungkannya secara berulang-ulang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar dan menghasilkan perubahan yang diinginkan. Belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati melalui kaitan antara stimulus dan respons menurut prinsip yang menganistik. Dasar belajar adalah asosiasi antara kesan (*impression*) dengan dorongan untuk berbuat (*impuls to action*). Asosiasi itu menjadi kuat atau lemah dengan terbentuknya atau hilangnya kebiasaan-kebiasaan. Para behavioris meyakini bahwa hasil belajar akan lebih baik dikuasai kalau dihafal secara berulang-ulang. Belajar terjadi karena adanya ikatan antara stimulus dan respon [6].

III. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif *Quasi eksperimental design*, dimana dengan menggunakan jenis penelitian ini dapat di ketahui pengaruh penggunaan media pembelajaran menggunakan *video tutorial*. Penelitian ini menggunakan teknik rancangan penelitian *Posttest only, non-equivalent control group design*. Populasi dan Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas XII SMK Perwari Tulungagung. Sementara total populasi berjumlah 54 siswa dan sampel yang akan di ambil sebanyak 41 siswa dari kelas XII- AK sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa dan kelas XII –APK sebagai kelas kontrol berjumlah 21 siswa.

A. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1) Angket (kuisisioner)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab [6]. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tertulis dan kemudian untuk dijawab. Angket ini digunakan untuk mengetahui tentang seberapa besar minat siswa ketika menggunakan media pembelajaran menggunakan video tutorial terhadap minat dan hasil belajar siswa SMK PERWARI Tulungagung.

Lembar angket yang digunakan adalah angket tertutup. Angket tertutup merupakan angket yang didalamnya terdapat alternative jawaban yang telah ditentukan oleh si pembuat angket. Pengukuran angket menggunakan skala *Likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari yang sangat positif sampai sangat negative, yang dapat berupa kata-kata yaitu: Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju [6].

Tabel 1. Skor Alternatif Jawaban Instrumen

No.	Pernyataan (+)		Pernyataan (-)	
	Alternatif Jawaban	Skor	Alternatif jawaban	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	4	Sangat Tidak Setuju (STS)	4
2.	Setuju (S)	3	Tidak Setuju (TS)	3
3.	Kurang Setuju (KS)	2	Kurang Setuju (KS)	2
4.	Tidak Setuju (TS)	1	Setuju (S)	1
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	Sangat Setuju (SS)	0

2) Tes

Tes kemampuan ini nantinya akan berisi beberapa pertanyaan mengenai media pembelajaran video tutorial untuk mengetahui hasil belajar siswa yang lebih dominan bila menggunakan media pembelajaran video tutorial.

B. Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu angket. Tujuan uji validitas adalah untuk mengetahui apakah angket yang digunakan benar-benar valid untuk mengukur variabel yang diteliti. Peneliti menggunakan rumus uji validitas yaitu dengan korelasi Bevariate Pearson. Korelasi Bevariate Pearson adalah salah satu rumus yang dapat digunakan untuk melakukan uji validitas data dengan program SPSS [6].

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah :

- Jika nilai rhitung > rtabel, maka item angket dinyatakan valid dan dapat dipergunakan sebagai pengumpulan data.
- Jika nilai rhitung < rtabel, maka item angket dinyatakan tidak valid dan tidak dapat dipergunakan sebagai alat pengumpulan data.

C. Reliabelitas Instrumen

Uji reliabilitas merupakan instrumen untuk mengukur suatu angket yang merupakan indikator dari peubah atau kontruk. Tinggi rendahnya reliabilitas ditunjukkan oleh suatu angka yang disebut nilai koefisien reliabilitas. Sebelum instrumen angket tersebut digunakan untuk mengambil data dalam penelitian ini terlebih dahulu dilakukan uji coba terhadap instrument soal angket pada 13 siswa. Uji coba tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's alphas* yang diperoleh dalam perhitungan butir soal angket dan tes jumlahnya lebih besar dari 0,6 maka masuk kategori “dapat diterima” apabila reliabilitas kurang dari 0,06 masuk kategori “kurang baik” sedangkan diatas 0,8 masuk kategori “baik” [7].

D. Tingkat Kesukaran

Fungsi tingkat kesukaran butir soal biasanya dikaitkan dengan tujuan tes. Dengan klasifikasi kriteria sebagai berikut [7]:

Tabel 2. Klasifikasi kriteria tingkat kesukaran

Tingkat Kesukaran (TK)	Keterangan
0,00-0,30	Soal sukar
0,31-0,70	Soal sedang
0,71-1,00	Soal mudah

E. Daya Pembeda

Daya pembeda dari sebuah butir soal menyatakan seberapa jauh kemampuan soal tersebut mampu membedakan antara siswa yang mengetahui jawabannya dengan benar dengan siswa yang menjawab salah. Dengan klasifikasi kriteria sebagai berikut [7]:

Tabel 3. Klasifikasi kriteria daya pembeda

Daya Pembeda (DP)	Keterangan
0,00-0,20	Jelek
0,21-0,40	Cukup
0,41-0,70	Baik
0,71-1,00	Baik Sekali

F. Analisis Data

1) Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebuah data dapat dikatakan berdistribusi normal atau tidak. Analisis parametrik seperti korelasi Pearson mensyaratkan bahwa data harus terdistribusi dengan normal. Pengujian ini menggunakan metode uji *liliefors* dengan Kolmogorov-Smirnov. Metode pengambilan keputusan untuk uji normalitas yaitu jika signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal [8].

2) Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel yang akan dikenai prosedur analisis statistik korelasional menunjukkan hubungan yang linier atau tidak. Metode pengambilan keputusan untuk uji linearitas yaitu jika signifikansi pada Deviation from Linearity $< 0,05$ maka hubungan antara dua variabel tidak linier, dan jika signifikansi pada $> 0,05$ maka hubungan antara dua variabel dinyatakan linier [8].

3) Uji Homogenitas Variansi

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah rata – rata antara 2 atau lebih kelompok data yang independen memiliki varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan *SPSS 24 for Windows*. Kriteria yang ditentukan jika Signifikansi lebih dari 0,05 maka H_0 diterima (varian sama) sebaliknya jika Signifikansi kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak (varian berbeda) [8].

4) Pengujian Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat, kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan uji regresi sederhana. Regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal antara variabel independen dengan variabel dependen. Pengujian hipotesis ini digunakan untuk menyelesaikan adanya pengaruh media pembelajaran video tutorial terhadap minat dan hasil belajar siswa SMK Perwari Tulungagung. Hubungan antara variabel X dan Y kemungkinan merupakan hubungan dependen sempurna dan kemungkinan merupakan hubungan independen sempurna. Variabel X dan Y dapat dikatakan berasosiasi atau berkorelasi secara statistik jika terdapat batasan antara dependen dan independen sempurna.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka dapat diketahui sebagai berikut:

A. Analisis Data dan Uji Hipotesis

1) Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Instrumen yang digunakan telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas untuk angket menentukan minat belajar siswa menggunakan media video tutorial terdapat 20 butir soal yang valid dan 5 soal yang tidak valid. Kemudian untuk angket tes hasil belajar siswa terdapat 20 butir soal, dengan 20 butir soal valid. Butir pernyataan yang tidak valid selanjutnya di buang. Setelah melakukan uji validitas, selanjutnya butir soal yang valid di hitung reliabilitasnya dan di dapat nilai reliabilitasnya yaitu antara variabel X, Y_1 dan Variabel Y_2 nilainya lebih dari 0,600 berarti dinyatakan reliabel.

2) Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Dari hasil uji normalitas terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka di peroleh ketiga variabel memiliki nilai *Asymp. Sig.* lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa persebaran data dari ketiga variabel dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Dari hasil uji linieritas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai koefisien signifikansi lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua variabel terikat yaitu minat belajardan hasil belajar masing masing memiliki hubungan yang linier terhadap variabel bebas penggunaan video tutorial.

c. Uji Homogenitas

Dari hasil uji homogenitas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari kedua variabel terikat memiliki nilai lebih dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa kelompok data nilai antara minat belajar dan hasil belajar memiliki varian yang sama. Jadi asumsi homogenitas terpenuhi.

d. Pengujian Hipotesis

Dari hasil yang diperoleh di SMK Perwari Tulungagung dari kelas eksperimen di dapatkan hasil pada hipotesis pertama (H_1) Pengujian signifikansi dilakukan untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel penggunaan *video tutorial* (X) terhadap minat belajar (Y_1). Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa t_{hitung} sebesar -0,263 Sig sebesar 0,000 atau $<0,05$ maka disimpulkan bahwa penggunaan video tutorial (X) memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar (Y_1). Ini berarti bahwa h_a diterima dan h_0 ditolak.

Hasil Pengujian pada hipotesis kedua (H_2) Pengujian signifikansi dilakukan untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel penggunaan *video tutorial* (X) terhadap hasil belajar (Y_2). Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 10,660 Sig sebesar 0,283 atau $>0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan video tutorial (X) tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Y_2). Ini berarti bahwa h_0 diterima h_a ditolak.

B. Pembahasan

Dari hasil yang diperoleh di SMK Perwari Tulungagung dari kelas eksperimen di dapatkan hasil pada hipotesis pertama (H_1) Pengujian signifikansi dilakukan untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel penggunaan *video tutorial* (X) terhadap minat belajar (Y_1). Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa t_{hitung} sebesar -0,263 Sig sebesar 0,000 atau $<0,05$ maka disimpulkan bahwa penggunaan video tutorial (X) memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar (Y_1). Ini berarti bahwa h_a diterima dan h_0 ditolak.

Berdasarkan hasil uraian analisis regresi sederhana, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama yaitu terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *video tutorial* terhadap minat belajar siswa SMK Perwari Tulungagung dalam penelitian ini dapat diterima.

Hasil Pengujian pada hipotesis kedua (H_2) Pengujian signifikansi dilakukan untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel penggunaan *video tutorial* (X) terhadap hasil belajar (Y_2). Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 10,660 Sig sebesar 0,283 atau $>0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan video tutorial (X) tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Y_2). Ini berarti bahwa h_0 diterima h_a ditolak.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video tutorial terhadap minat belajar siswa mata pelajaran simulasi komunikasi digital pada Siswa kelas XII di SMK Perwari Tulungagung . Pengujian signifikansi dilakukan untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel penggunaan *video tutorial* (X) terhadap minat belajar (Y_1). Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa t_{hitung} sebesar -0,263 Sig sebesar 0,000 atau $<0,05$ maka disimpulkan bahwa penggunaan video tutorial (X) memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar (Y_1).

Berdasarkan hasil uraian analisis regresi sederhana, maka dapat disimpulkan bahwa H_1 yaitu terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *video tutorial* terhadap minat belajar siswa SMK Perwari Tulungagung dalam penelitian ini dapat diterima.

2. Media pembelajaran video tutorial dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi komunikasi digital di SMK Perwari Tulungagung.

Pengujian signifikansi dilakukan untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel penggunaan *video tutorial* (X) terhadap hasil belajar (Y_2). Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 10,660 Sig sebesar 0,283 atau $>0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan video tutorial (X) tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Y_2).

B. Saran

Dari hasil analisis data yang telah dilakukan, terbukti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh penggunaan media pembelajaran video tutorial terhadap minat belajar siswa SMK Perwari Tulungagung tetapi media video tutorial tidak mempengaruhi hasil belajar siswa. Ini berarti bahwa media pembelajaran video tutorial tidak selalu mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa sebaiknya dapat mengontrol belajarnya saat berada di sekolah. Saat pembelajaran berlangsung siswa sebaiknya tidak menggunakan atau tidak mengaktifkan hp dikelas maupun berbicara sendiri. supaya dapat berkonsentrasi dengan baik dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

2. Bagi Pihak Sekolah

Guru sebaiknya lebih menembangkan media pembelajaran supaya siswa selama berada di kelas atau saat pembelajaran berlangsung siswa tidak merasa bosan. Guru juga mengontrol kelas yang memiliki jam kosong agar suasana belajar lebih kondusif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya meneliti penggunaan media pembelajaran video tutorial yang mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran video tutorial ternyata tidak selalu mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa. Maka dari itu kembangkan media mu semenarik mungkin agar media video dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenuddin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroyan Cirebon, 3(20), 116–137.
- [2] Hutapea, F., & Purba, N. A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Mengait Pada Siswa Tata Busana Smk Negeri 8 Medan, 58–66.
- [3] Prof. Dr. Sri Anitah, M. P. (2008). *Media Pembelajaran*.
- [4] Efendi, Sri Sumarmi, & Agus Efendi. (2014). Video Tutorial pada Mata Kuliah Mekanika Tanah. , 3-12.
- [5] Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa Learning Interest As Determinant Student Learning Outcomes, 1, 135–142.
- [6] Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*.
- [7] Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D*.
- [4] Efendi, Sri Sumarmi, & Agus Efendi. (2014). Video Tutorial pada Mata Kuliah Mekanika Tanah. , 3-12.
- [8] Dwi,P. (2016). *Belajar Alat Analisis Data dan Cara Pengolahannya dengan SPSS*.