

HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR PERANCANGAN TEKNIK MESIN SISWA KELAS X JURUSAN TEKNIK PEMESINAN SMK NEGERI 1 BUKITTINGGI

RELATIONSHIP OF THE USE OF VIDEO LEARNING MEDIA TO THE BASIC LEARNING OUTCOMES OF MECHANICAL ENGINEERING DESIGN GRADE X STUDENTS MAJORING IN MACHINING ENGINEERING SMK NEGERI 1 BUKITTINGGI

Miftahul Fikri⁽¹⁾, Nelvi Erizon⁽²⁾, Rodesri Mulyadi⁽³⁾ dan Delima Yanti Sari⁽⁴⁾

Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

Kampus Air Tawar, Padang 25131, Indonesia

miftahulfikri482@gmail.com

nelvi_erizon@yahoo.co.id

rodestrimulyadi@gmail.com

delimayanti@yahoo.com

Abstrak

Penerapan model pembelajaran yang tepat akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa, antara siswa dengan siswa serta guru dengan siswa agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan materi ajar yang disampaikan oleh guru dapat mudah dipahami. Strategi atau cara agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan materi ajar lebih mudah diserap oleh siswa dapat diatasi dengan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan penggunaan media pembelajaran video dengan hasil pembelajaran Dasar Perancangan Teknik Mesin siswa kelas X jurusan Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Bukittinggi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian korelasi bertujuan untuk mengungkap hubungan penggunaan media pembelajaran video hingga hasil pembelajaran Dasar Perancangan Teknik Mesin siswa kelas X jurusan Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Bukittinggi dengan jumlah siswa sebesar 85 orang. Teknik purposive sampling adalah sampling yang sengaja ditentukan oleh peneliti sesuai dengan tujuan penelitian 65 siswa dengan 20 sampel uji coba. Hasil uji hipotesis, diperoleh r harga r hitungan $0,580 > r_{tabel} 0,244$. Setelah tes t diketahui bahwa menghitung $4,9393 > 1,296$ pada tingkat yang signifikan 5%. Ada pengaruh positif dan signifikan antara kedua variabel dengan tingkat hipotesis yang dinyatakan signifikan 5% diterima dilihat dari hasilnya. Hubungan Penggunaan Media Video *Learning* hingga Hasil Pembelajaran Dasar Perancangan Teknik Mesin Kelas X Siswa Jurusan Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Bukittinggi, dengan *interachievement* koefisien korelasi $0,580$ dalam kategori sedang.

Kata Kunci : Hubungan, Pembelajaran Video, Hasil Belajar, Dasar Perancangan Teknik Mesin, Teknik Mesin

Abstract

*The application of the right learning model will affect the student's learning outcomes, between students and teachers and teachers so that learning becomes fun and the teaching materials delivered by the teacher can be easily understood. Strategies or ways to make learning fun and teaching materials more easily absorbed by students can be overcome by learning media. The purpose of this research is to find out the relationship of the use of video learning media with the results of basic learning of Mechanical Engineering Design of grade X students majoring in Mechanical Engineering smk negeri 1 Bukittinggi. This study uses correlation research method aims to uncover the relationship of the use of video learning media to the basic learning outcomes of Mechanical Engineering design of grade X students majoring in Mechanical Engineering SMK Negeri 1 Bukittinggi with a total of 85 students. Purposive sampling technique is a sampling that is deliberately determined by researchers in accordance with the research objectives of 65 students with 20 trial samples. Hypothetical test result, obtained r r hitungan price $0.580 > r_{tabel} 0.244$. After the t test it is known that calculates $4.9393 > 1,296$ at a significant rate of 5%. There was a positive and significant influence between the two variables with a hypothetical rate that was expressed as significant as 5% received judging by the results. Relationship of Use of Video Learning Media to Basic Learning Results of Mechanical Engineering Design Class X Students of The Department of Mechanical Engineering SMK Negeri 1 Bukittinggi, with *interachievement* coefficient correlation 0.580 in the moderate category.*

Keywords : Relationships, Video Learning, Learning Outcomes, Basic Mechanical Eengineering Design, Mechanical Engineering

I. Pendahuluan

Pendidikan sebagai salah satu tempat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dilaksanakan melalui pembelajaran diharapkan mampu memberikan kedewasaan kepada setiap individu (Aisa & Lisvita, 2020).Sehubungan dengan hal di atas, maka pendidikan memiliki peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas (Riduwan, 2009). Tertera di dalam Undang-undang Sistem pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab I bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Berdasarkan penjelasan pendidikan diatas maka pendidikan diyakini sebagai wadah dalam menyiapkan seseorang dalam menghadapi dan mengoptimalkan potensinya di masa yang akan datang.

Tercapainya tujuan pendidikan ditentukan oleh berbagai unsur yang menunjang, baik yang berasal dari guru, dari siswa sebagai pihak yang belajar (Anugrahana, 2020). Hal ini mengimplementasikan bahwa proses belajar mengajar merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yang di dasari oleh hubungan yang bersifat mendidik dalam rangka mencapai tujuan (Munir et al., 2020). Proses belajar mengajar merupakan serangkaian perbuatan guru dan siswa yang berhubungan dengan hasil timbal balik dalam memberikan ilmu pengetahuan yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pendidikan (Dewi, 2020). Hubungan guru dan siswa memiliki arti yang luas, tidak sekedar memberikan pembelajaran kepada siswa, guru diminta untuk menanamkan nilai sikap dan nilai keterampilan pada siswa yang sedang belajar. Keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari sejauh mana tujuan pembelajaran dapat terealisasi (Anhusadar, 2020).

Hal ini dapat dilihat dari hasil prestasi yang diraih oleh siswa berupa hasil belajar. Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk mengetahui

kemampuan siswa dalam menguasai hasil pembelajaran dan sebagai bahan evaluasi bagi guru untuk menentukan keberhasilan dan proses pengajaran (Sofiana, 2015).

Penerapan model pembelajaran yang tepat akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa, antara siswa dengan siswa serta guru dengan siswa agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan materi ajar yang disampaikan oleh guru dapat mudah dipahami (Nurhalimah, 2020). Strategi atau cara agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan materi ajar lebih mudah diserap oleh siswa dapat diatasi dengan media pembelajaran.

Menurut (Novari, 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang turut berkontribusi iklim, kondisi lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Suryadi, 2019). Media video merupakan sebuah alat bantu yang dapat menggambarkan sebuah objek bergerak disertai dengan efek suara (Suryabrata, 2014). Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan dikombinasikan dengan suara, menjadikan media ini memiliki daya tarik bagi siswa selama belajar. Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Budiyono, 2016).

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media video, dimana media tersebut menyampaikan bahan ajar secara audio visual sehingga mampu menarik perhatian peserta didik saat proses pembelajaran (Kumalasari & Hariri, 2018). Penelitian ini penulis melakukan penelitian pada mata pelajaran Dasar Perancangan Teknik Mesin kelas X Jurusan Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Bukittinggi dengan hasil yang diharapkan media pembelajaran video ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai. Belajar merupakan salah satu faktor yang berkontribusi dan berperan

penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu (Al-Tabany, 2014). Sebagian terbesar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar (Jalinus & Nabawi, 2018).

Pengamatan awal yang dilakukan di SMK Negeri 1 Bukittinggi metode pembelajaran masih menggunakan metode konvensional sehingga suasana pembelajaran menjadi membosankan (Sari et al., 2020). Pembelajaran metode konvensional lebih menekankan pada resitasi konten, tanpa memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk merefleksikan materi yang dipresentasikan, menghubungkan dengan pengetahuan sebelumnya, atau mengaplikasikannya kepada situasi kehidupan nyata (Bulkia et al., 2019). Berdasarkan pernyataan pada latar belakang di atas, maka perlu sebuah pemecahan masalah sebagai solusi untuk pembelajaran dengan menggunakan media menggunakan video dalam proses pembelajaran (Syaiful et al., 2020).

Video pembelajaran dirancang secara khusus untuk media pembelajaran secara efektif dan interaktif. Berisi materi praktis yang disampaikan melalui audio-visual dilengkapi suara yang menuntun jalannya video sehingga memudahkan dan memberi manfaat bagi siswa untuk mengerti maksud dari isi video sehingga siswa juga dapat belajar secara mandiri dalam memdalam isi materi (Primawati et al., 2017). Dalam metode pembelajaran video selain tampilannya menarik juga dapat membuat siswa lebih berkonsentrasi dalam melaksanakan pembelajaran (Waskito, 2021).

II. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bersifat korelasional. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Bukittinggi kelas X dan XI Prodi Teknik Pemesinan pada semester Genap Januari– Juli tahun pelajaran 2020-2021. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Populasi pada penelitian ini adalah Siswa Kelas X Jurusan Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Bukittinggi yang berjumlah 85 orang dengan menggunakan berupa angket dan hasil belajar. Instrumen yang digunakan adalah angket tertutup berdasarkan kisi-kisi instrumen dari variabel penelitian yang digunakan. Uji coba instrumen dalam penelitian ini adalah uji

validitas dan uji realibilitas. Langkah-langkah untuk menganalisis data adalah analisis deskriptif, pengujian persyaratan analisis, uji hipotesis.

III. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

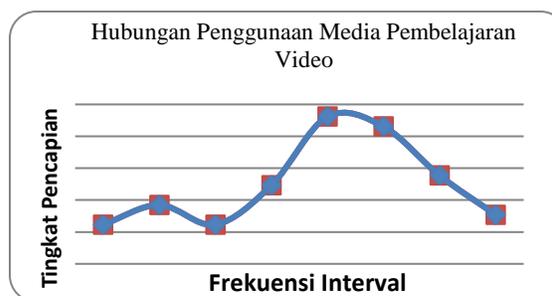
1. Deskripsi Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Video (X)

Video digunakan sebagai sarana komunikasi dalam media pembelajaran. Dengan memakai video saat pembelajaran membuat variasi metode belajar siswa, meningkatkan ketertarikan siswa saat belajar.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Video

No	Frekuensi Interval	Frekuensi	%
1	76 – 80	4	6.15%
2	81 – 85	6	9.23%
3	86 – 90	4	6.15%
4	91 – 95	8	12.31%
5	96 – 100	15	23.08%
6	101 – 105	14	21.53%
7	106 – 110	9	13.85%
8	111-115	5	7.7%
Jumlah		65	100%

Tabel distribusi frekuensi skor Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Video (X) di atas, maka didapat 4 responden memperoleh skor 76-80, 6 responden memperoleh skor 81-85, 4 responden memperoleh skor 86-90, 8 responden memperoleh skor 91-95, 15 responden memperoleh skor 96-100, 14 responden memperoleh skor 101-105, 9 responden memperoleh skor 106-110, dan 5 responden memperoleh skor 111-115.



Gambar 1. Diagram Frekuensi Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Video

Mendapatkan gambaran tentang hasil pengukuran indikator variabel pada masing-masing item diketahui dengan menggunakan rumus:

$$\text{Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{Skor Rata - rata}}{\text{Skor Ideal Maximum}} \times 100$$

Tabel 2. Deskripsi Indikator Frekuensi Hubungan Penggunaan

No	Indikator	Skor Total	Rerata	TCR (%)	Mean
1	Kemudahan Penggunaan Media	1660	25.54	85.13	4,25
2	Manfaat Video Pembelajaran	1389	21.37	85,48	4.27
3	Tampilan Video	1658	25.5	85.00	4.25
4	Materi dalam Video Pembelajaran	1661	25.5	85.00	4.25
	Rerata Variabel	6368	97.96	85,18	4.25

Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Video diperoleh informasi bahwa tingkat capaian responden pada indikator Kemudahan Penggunaan Media sebesar 85.13%. Hal ini menunjukkan bahwa Penggunaan Media Pembelajaran Video yang dilakukan oleh guru dalam menggunakan media pembelajaran video sudah dilakukan dengan baik, sebagaimana diketahui dari hasil capaian responden dengan kriteria baik termasuk dalam kategori baik. Tingkat capaian responden pada indikator Manfaat Video Pembelajaran sebesar 85.48% yang menunjukkan bahwa Manfaat Video Pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran sudah dilaksanakan dengan baik, sebagaimana diketahui dari hasil capaian responden dengan kriteria baik. Tingkat capaian responden pada indikator Tampilan Video sebesar 85.00% yang menunjukkan bahwa Tampilan Video yang diberikan oleh guru saat pembelajaran kepada siswa dalam menggunakan video pembelajaran sudah dengan baik, sebagaimana diketahui dari hasil capaian responden dengan kriteria baik. Tingkat capaian responden pada indikator Materi dalam Video Pembelajaran sebesar 85.00% yang menunjukkan bahwa Materi dalam Video

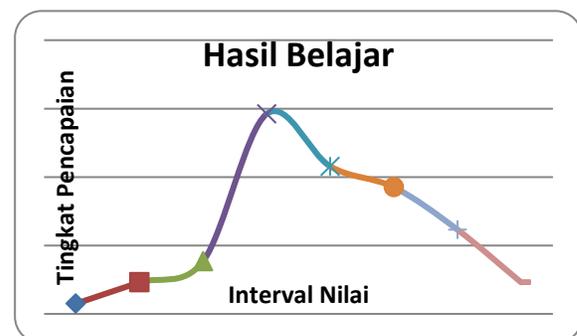
Pembelajaran sesuai dan baik, sebagaimana diketahui dari hasil capaian responden dengan kriteria baik.

2. Hasil Belajar Dasar Perancangan (Y)

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Dasar Perancangan

No	Frekuensi Interval	Frekuensi	%
1	47 – 52	1	1,5
2	53 – 58	3	4,61
3	59 – 64	5	7,70
4	65 – 70	19	29,23
5	71 – 76	14	21,55
6	77 -82	12	18,5
7	83 – 88	8	12,30
8	89 – 94	3	4,61
	Jumlah	65	100

Tabel distribusi frekuensi skor Frekuensi Hasil Belajar Dasar Perancangan (Y) diatas, maka didapat 1 responden memperoleh skor 47-52,3 responden memperoleh skor 53-58, 5 responden memperoleh skor 59-64, 19 responden memperoleh skor 65-70, 12 responden memperoleh skor 77-82, 8 responden memperoleh skor 83-88, dan 3 responden memperoleh skor 89-94.



Gambar 2. Diagram Frekuensi Hasil Belajar Dasar Perancangan

Hasil pengolahan data hasil belajar mahasiswa diatas diperoleh skor mean (nilai rata-rata), median, modus, standard deviasi, nilai maksimum, nilai minimum. Maka tingkat pencapaian hasil belajar responden variabel digunakan rumus:

$$\text{Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{Skor Rata - rata}}{\text{Skor Ideal Maximum}} \times 100\%$$

$$= \frac{73,82}{100} \times 100 = 73,82\%$$

Tabel 4. Klasifikasi Interval Koefisien Hasil Belajar

Interval koefisien	Klasifikasi
90% - 100%	Sangat baik
80% - 89%	Baik
70% - 79%	Cukup baik
60% - 69%	Rendah
0% - 59%	Sangat rendah

Jadi dapat disimpulkan bahwa rata-rata tingkat pencapaian skor hasil belajar adalah sebesar 73% dan masuk dalam kategori cukup baik.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksud untuk memeriksa apakah data penelitian yang berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Duwi Priyanto (2008) menyatakan bahwa, Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan uji *One Sample Kolmogrov Smigrov* dengan menggunakan taraf signifikansi 0,005 atau 5%. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 5% atau 0,05. Pengujian ini diperlukan untuk mengetahui apakah teknik analisis korelasi cocok untuk analisis data ini. Uji normalitas ini diolah menggunakan bantuan program SPSS versi 16.0 *for windows*.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		65
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.41395429
Most Extreme Differences	Absolute	.069
	Positive	.069
	Negative	-.060
Kolmogorov-Smirnov Z		.559
Asymp. Sig. (2-tailed)		.913

Sumber: SPSS Versi 16.0

Hasil uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* pada SPSS versi 16.0 pada tabel 4.6, didapatkan nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Video

terhadap Hasil Belajar Dasar Perancangan sebesar 0.913. Dari nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* dapat diambil keputusan bahwa kedua variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal.

4. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk melihat apakah model yang dibangun mempunyai hubungan yang linear atau tidak. Pengujian linearitas dimaksudkan untuk mengetahui linearitas hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Pemeriksaan linearitas variabel bebas dan variabel terikat menggunakan taraf signifikansi 5% (0,05). Uji linearitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS.

Tabel 6. Uji Linearitas

		ANOVA Table			
		Sum of Squares	df	Mean Square	F Sig.
Hasil Belajar	Betwe (Combin * en ed)	3367.932	26	129.536	2.549 .004
Video Pembelajaran	Group Linearit y	1781.145	1	1781.145	35.050 .000
	Deviatio n from Linearit y	1586.787	25	63.471	1.249 .263
	Within Groups	1931.083	38	50.818	
	Total	5299.015	64		

Sumber: SPSS Versi 16.0

Uji Means pada SPSS versi 16.0 pada tabel 4.3. Hasil dari variable Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Dasar Perancangan Mempunyai hubungan yang linear dan signifikan karena *Deviation from Linearity* > 0.263.

5. Uji Korelasi

Tabel 7. Uji Korelasi

		Correlations	
		Video Pembelajaran	Hasil Belajar
Video Pembelajaran	Pearson Correlation	1	.580**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	65	65
Hasil Belajar	Pearson Correlation	.580**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	65	65

Dasar pengambilan keputusan:

Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05, maka berkorelasi
 Jika nilai Sig (2-tailed) > 0.05, maka tidak berkorelasi. Penggunaan Media Pembelajaran Video(X) dengan Hasil Belajar Dasar Perancangan (Y) dapat dilihat pada tabel diatas bahwa nilai korelasi r Persepsi Siswa Tentang Pelaksanaan Praktek Kerja Industri (X) dan Kesiapan Memasuki Dunia Kerja (Y) sebesar 0.580 dan r tabel sebesar 0.244 dengan kriteria > atau 0.580 > 0.244 maka Ha diterima dan masuk dalam kategori sedang.

6. Uji Keberartian

Uji keberartian dilakukan menggunakan uji t:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = \frac{0.580\sqrt{65-2}}{\sqrt{1-0.580^2}}$$

$$t = \frac{0.580\sqrt{63}}{\sqrt{1-0.3364}}$$

$$t = \frac{0.580 \times 6,9372}{\sqrt{0.6636}}$$

$$t = \frac{4.0236}{0.8146} = 4,9393$$

Perhitungan keberartian diketahui harga t hitung sebesar 4,9393 untuk α 0.05 dan $df - 2 = 65 - 2 = 63$ didapat t tabel 1.296 kemudian t hitung yang diperoleh dibandingkan dengan t tabel, terlihat t hitung $4,9393 > t$ tabel 1.296. Oleh karena itu t hitung $4,9393 > t$ tabel (1.296) maka H_0 ditolak, artinya bahwa Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Video(X) Hasil (X) berhubungan dengan Hasil Belajar Dasar Perancangan (Y).

B. Pembahasan

Analisis deskripsi data dapat diketahui Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Video diperoleh informasi bahwa tingkat capaian responden pada indikator Kemudahan Penggunaan Media sebesar 85.13%.hal ini menunjukkan bahwa Penggunaan Media Pembelajaran Video yang dilakukan oleh guru dalam menggunakan media pembelajaran video sudah dilakukan dengan baik, sebagaimana diketahui dari hasil capaian responden dengan kriteria baik termasuk dalam kategori baik. Tingkat capaian responden pada indikator Manfaat Video Pembelajaran sebesar 85.48% yang menunjukkan bahwa Manfaat Video Pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran sudah dilaksanakan dengan baik, sebagaimana diketahui dari hasil capaian responden dengan kriteria baik. Tingkat capaian responden pada indikator Tampilan Video sebesar 85.00% yang menunjukkan bahwa Tampilan Video yang diberikan oleh guru saat pembelajaran kepada siswa dalam menggunakan video pembelajaran sudah dengan baik, sebagaimana diketahui dari hasil capaian responden dengan kriteria baik.

Tingkat capaian responden pada indikator Materi dalam Video Pembelajaran sebesar 85.00% yang menunjukkan bahwa Materi dalam Video Pembelajaran sesuai dan baik, sebagaimana diketahui dari hasil capaian responden dengan kriteria baik. Gagne dan Briggs mengatakan bahwa "media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain, buku, *tape recorder*, kaset, video, film, slide, foto, gambar grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan

siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Azhar Arsyad, 2007:4 menyatakan bahwa” Penelitian ini telah menemukan gambaran tentang ketertarikan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran video pembelajaran dalam penelitian terlebih dahulu dilakukan pengujian angket tentang Penggunaan Media Pembelajaran Video. Dari 25 soal terdapat 23 yang valid dan reliable. Dari pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini sesuai dan saling mendukung dengan landasan teori yang secara umum mengatakan bahwa ada hubungan yang positif.

Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar dasar perancangan teknik mesin siswa kelas X Jurusan Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Bukittinggi. Begitupun dengan hasil wawancara ringan dengan guru SMK Negeri 1 Bukittinggi menyatakan juga ada hubungan positif terhadap penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar dasar perancangan teknik mesin siswa kelas X Jurusan Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Bukittinggi. Semakin bagus penggunaan video dalam pembelajaran semakin tinggi pula prestasi belajar pada mata pelajaran dasar perancangan teknik mesin, begitupun sebaliknya. Hasil analisis data penelitian yang dilakukan pada 65 responden menunjukkan korelasi (r) sebesar r_{hitung} 0.580 dan r_{tabel} 0.244 dengan kriteria $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0.580 > 0.244$ dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.9393 > 1.296$) dengan $\alpha = 0.05$ maka H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar dasar perancangan teknik mesin siswa kelas X Jurusan Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Bukittinggi. Dengan interpretasi koefisien korelasi 0.580 dalam kategori sedang.

IV. Kesimpulan

Terdapat hubungan yang positif dan signifikan hubungan penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar dasar perancangan teknik mesin siswa kelas X Jurusan Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Bukittinggi dengan koefisien korelasi r_{hitung} (0,580) $>$ r_{tabel} (0,244) dan t_{hitung} (4.9393) $>$ t_{tabel} (1.296) pada taraf signifikan 5%. Kekuatan hubungan antara

hubungan penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar dasar perancangan teknik mesin siswa kelas X Jurusan Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Bukittinggi sebesar $r = 0,580$ yang berarti tingkat hubungan tersebut tergolong kuat. Besarnya sumbangan penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar dasar perancangan teknik mesin siswa kelas X Jurusan Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Bukittinggi. Penggunaan media pembelajaran video tidak cukup untuk memberi pengaruh pada hasil belajar siswa, akan tetapi kemampuan intelektual juga memiliki peran yang penting terhadap tinggi atau rendahnya tingkat hasil belajar siswa.

Referensi:

- Aisa, A., & Lisvita, L. (2020). Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19. *JoEMS (Journal of Education and Management)*.
- Al-Tabany, T. I. B. (2014). Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual. In *Prenadamedia Group*.
- Anhusadar, L. (2020). Persepsi Mahasiswa PIAUD terhadap Kuliah Online di Masa Pandemi Covid 19. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(1),44. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v3i1.9609>
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>
- Budiyono, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Keterampilan Proses Sains. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains*, 4(2), 141–149.

- Bulkia, R., Suparno, Erizon., N., & Syahri, B. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Matakuliah Teknologi Proses Fabrikasi Development of Cooperative Model of Jigsaw Type Model Learning in. *Vomek*, 1(2), 49–54.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Jalinus, N., & Nabawi, R. A. (2018). Implementation of the PjBL model to enhance problem solving skill and skill competency of community college student. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 7(3), 304. <https://doi.org/10.21831/jpv.v7i3.14286>
- Kumalasari, R., & Hariri, F. R. (2018). Implementasi Metode Jaccard Similarity Pada Aplikasi Pencarian Lirik Lagu.
- Munir, K., Nurhaji, S., & Nurtanto, M. (2020). Pengembangan sistem informasi tracer study pada program studi pendidikan vokasional teknik mesin Untirta Development of information systems tracer study on the vocational educational study program of mechanical engineering, Untirta. 8(2), 91–105.
- Novari, R. (2021). Pengaruh Perkuliahan Daring Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Hidrolik Dan Pneumatic Di Jurusan Teknik Mesin Ft-Unp the Effect of Online Lectures on Student Learning Outcomes on Hydraulic and Pneumatic Courses in the Department of Mechanic. 3(1), 37–44.
- Nurhalimah, N. (2020). Upaya Bela Negara Melalui Sosial Distancing Dan Lockdwon.
- Primawati, Ambiyar, & Ramadhani, D. (2017). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Talking Stick Improved Student Learning Activities and Outcome. *Invotek*, 17(1), 73–80.
- Riduwan. (2009). Metode & teknik menyusun proposal penelitian. In *Bandung: Alfabeta*.
- Sari, delima yanti, Tobing, julian berlin roland, Mulianti, & Rifelino. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Mata Diklat Dasar Perancangan Teknik Mesin (Dptm) Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Whiteboard Techniques Pada Siswa Kelas X Jurusan Teknik Mesin S MK Negeri 5 Padang. 2(3), 18–23.
- Sofiana, N. (2015). Implementasi blended learning pada mata kuliah Extensive listening. *Jurnal Tarbawi*, 12(1), 59–69. <https://ejournal.unisnu.ac.id/JPIT/article/view/303>
- Suryabrata. (2014). Metodologi Penelitian. In *PT. Raja Grafindo Persada*.
- Suryadi, S. (2019). Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan. *Jurnal Informatika*, 3(3), 9–19. <https://doi.org/10.36987/informatika.v3i3.219>
- Syaiful, S., Yufrizal, A., Ambiyar, & Yolli, F. (2020). Hubungan Persepsi Siswa Terhadap Pelaksanaan Praktek Kerja Industri Dengan Kesiapan Memasuki Dunia Kerja Jurusan Teknik Pemesinan Smk Negeri Se-Kota Padang. *Vomek*, 2(3), 30–36.
- waskito. (2021). Persepsi Siswa Tentang Kemampuan Mengajar Mahasiswa Program Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPLK) Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang Dalam Proses Pembelajaran Di SMK Negeri Provinsi Sumatera Barat Students ' Perceptions On Teaching Ability Of S. 3(1), 7–16.