



# Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMK Auto Matsuda

Siti Komariah<sup>1</sup>, Ahmad Fajri Lutfi<sup>2</sup>

*Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Universitas Muhammadiyah Kuningan*

*Jalan R.A Moertasih Soepomo No. 28 B Kuningan, 45511*

[komariahs545@gmail.com](mailto:komariahs545@gmail.com)

[ahmadfajrilutfi@upmk.ac.id](mailto:ahmadfajrilutfi@upmk.ac.id)

*Kuningan - Indonesia*

## Article History

*Received: 9 August 2024, Accepted: 19 August 2024, Published: 21 September 2024*

## Abstrak

Kegiatan belajar mengajar di mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (Simkomdig) di SMK Auto Matsuda saat ini masih mengacu pada kurikulum 2013 dan bergantung pada buku paket. Metode pembelajaran yang digunakan di SMK Auto Matsuda masih berorientasi pada ceramah, di mana hanya guru yang memberikan penjelasan, sehingga pembelajaran terasa kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan media visme berbasis video tutorial. Metode penelitian yang diterapkan adalah metode kuantitatif dengan jenis Quasi Eksperimen, menggunakan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian terdiri dari kelas X TBSM sebagai kelompok kontrol dengan 288 siswa dan kelas X PSY sebagai kelompok eksperimen dengan 28 siswa. Teknik pengumpulan data melibatkan observasi, tes/soal, dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan dalam hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan metode konvensional dan mereka yang diajar dengan media pembelajaran visme pada materi teknik presentasi yang efektif. Berdasarkan uji hipotesis, nilai rata-rata kenaikan skor hasil belajar kelompok eksperimen adalah 79,29, sementara kelompok kontrol adalah 67,85. Kenaikan skor hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi sebesar 11,44 dibandingkan kelompok kontrol. Hasil uji-t menunjukkan nilai  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $4,563 > 2,052$ ) dan nilai signifikansi  $p = 0,000 < 0,05$ , yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam peningkatan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

**Kata Kunci:** *Media pembelajaran, Media Visme, Simulasi dan Komunikasi Digital, Hasil belajar Siswa SMK Auto Matsuda*

## Abstract

Teaching and learning activities in the Simulation and Digital Communication (Simkomdig) subjects at Matsuda Auto Vocational School currently still refer to the 2013 curriculum and rely on textbooks. The learning method used at Matsuda Auto Vocational School is still lecture-oriented, where only the teacher provides explanations, so learning feels less interesting. This research aims to improve student learning outcomes by applying Visme media based on video tutorials. The research method applied is a quantitative method with a Quasi Experimental type, using a pretest-posttest control group design. The research sample consisted of class X TBSM as a control group with 288 students and class X PSY as an experimental group with 28 students. Data collection techniques involve observation, tests/questions, and questionnaires. The research results showed that there were differences in learning outcomes between students who were taught using conventional methods and those who were taught using vism learning media on effective presentation techniques. Based on hypothesis testing, the average value of the increase in the experimental group's learning outcome score was 79.29, while the control group was 67.85. The increase in the experimental group's learning outcome score was 11.44 higher than the control group. The t-test results show the value of  $T_{count} > T_{table}$  ( $4.563 > 2.052$ ) and the significance value of  $p = 0.000 < 0.05$ , which shows that there is a significant difference in improving learning outcomes between the experimental group and the control group. Thus, the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted.

**Keywords:** *Learning media, Media Visme, Simulation and Digital Communication, Learning Outcomes of Students of SMK Auto Matsuda*



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan seseorang khususnya bagi generasi muda. Dalam proses pendidikan, lingkungan belajar memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran adalah alat dan teknik yang digunakan untuk membantu siswa memahami dan mengingat materi pembelajaran. Dalam dunia pendidikan kita dapat melakukan banyak hal sebagai sumber belajar tidak hanya buku saja, tetapi juga memanfaatkan lingkungan sekitar kita. Selain lingkungan kita juga dapat menggunakan media digital sebagai sumber belajar agar lebih mudah. Hal yang paling penting dan perlu diperhatikan dalam proses belajar mengajar yaitu metode dan media pembelajaran yang digunakan.

Dalam era digital saat ini, teknologi mengubah cara kita belajar dan mengajar. Banyak platform online yang memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan dari mana saja dan kapan saja. Di Indonesia, penerapan teknologi dalam pembelajaran masih terbilang rendah terutama di kalangan SMK. Keterbatasan sumber daya dan infrastruktur seringkali menjadi kendala dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Oleh karena itu penggunaan platform dapat menjadi alternatif yang efektif dan efisien dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat SMK. [1]

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan, menggugah pikiran, perasaan dan kemauan siswa sedemikian rupa sehingga dapat mendorong munculnya pembelajaran pada siswa. Seiring berjalannya waktu, hadirnya teknologi yang sangat pesat kini telah membawa perubahan besar di dunia. Semua pekerjaan terkesan mudah dan murah. Demikian pula, dalam pengajaran yang berkaitan dengan proses mengajar di sekolah, perlu menggunakan berbagai jenis lingkungan belajar untuk mengajarkan informasi kepada siswa yang lebih maju, yang tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar, untuk menjadikan pembelajaran juga lebih menarik bagi siswa, memori lebih lama. Kesimpulannya adalah pembelajaran yang lebih dalam.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. [2]

Visme merupakan platform online yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, infografis dan materi pembelajaran interaktif lainnya. Visme juga memungkinkan pengguna untuk menambahkan elemen interaktif seperti tombol, menu navigasi dan quiz, sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, visme juga dilengkapi dengan berbagai macam template dan desain yang menarik sehingga siswa dapat merasa lebih terlibat dan termotivasi dalam belajar. Dalam konsep media pembelajaran visme siswa dapat mengakses materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja. Melalui perangkat computer, tablet atau ponsel. Hal ini membuat visme sangat fleksibel dan mudah digunakan oleh guru dan siswa. Selain itu, visme juga memungkinkan guru untuk memantau kemajuan siswa dalam belajar fitur analisis dan pelacakan yang disediakan oleh platform ini. Pemanfaatan video tutorial sebagai sarana pembelajaran dapat mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga mereka memiliki banyak waktu untuk focus pada aspek pendidikan lainnya seperti membantu pembelajaran keterampilan, pengembangan kepribadian, meningkatkan hasil belajar dan lain-lain. Dengan menggunakan video edukasi ini, guru tidak perlu menjelaskan materi berkali-kali. Khusus untuk media dalam bentuk video materi dapat diputar ulang bila diperlukan cukup dengan menampilkannya kembali. Jika sampai saat ini sebagian potensi guru di curahkan untuk menyajikan materi pembelajaran di depan kelas, maka jika bisa mengurangi kebiasaan penyajian materi di depan kelas, maka perhatian guru dapat diarahkan pada pengembangan lebih lanjut dan pendalaman.

Pengembangan lingkungan belajar yang sesuai untuk belajar mandiri berpengaruh positif terhadap kualitas pengajaran itu sendiri.

Video tutorial adalah video yang sengaja dibuat dalam rangka membimbing pembelajaran kepada para siswa atau sekelompok siswa. Media pembelajaran berbasis video ini berpengaruh baik dalam proses pembelajaran karena bisa merangsang ketertarikan siswa untuk mempelajari materi yang disampaikan lewat video tersebut. [3]

Pada penelitian ini mata pelajaran yang digunakan yaitu simkomdig, simkomdig singkatan dari simulasi dan komunikasi digital. Simkomdig hanya diajarkan di kelas X di SMK karena materi tersebut disesuaikan dengan kurikulum dan tingkat pemahaman siswa pada tahap awal pendidikan menengah kejuruan. Simkomdig dalam pembelajaran mengandung makna pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi melalui pengembangan bahan ajar berbasis web. Simkomdig sendiri mengajarkan bagaimana cara menghasilkan ide untuk menyelesaikan masalah terkait produk/layanan, menemukan solusi alternatif dan berkolaborasi dalam berbagai informasi sehingga simkomdig menjadi salah satu keterampilan.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di SMK Auto Matsuda bersama dengan guru mata pelajaran Simkomdig yaitu Bapak Fadjar Dwi Hadisukma, Pembelajaran simkomdig di SMK Auto Matsuda masih terpaku pada penggunaan aplikasi Microsoft office dan penekanan pada pembelajaran praktek langsung oleh guru sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Tapi dengan pembelajaran seperti ini minat dan motivasi belajar siswa masih rendah, ketidakpedulian siswa terhadap guru yang sedang menyampaikan materi. Siswa seringkali menunjukkan sikap kurang menghargai terhadap guru dan cenderung menggunakan atau memainkan ponsel selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk merancang materi pembelajaran menjadi lebih menarik. Kebanyakan pada saat ini guru hanya menggunakan Microsoft Office Power Point saja untuk merancang materi pembelajaran. Faktanya banyak di internet media atau aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik salah satunya adalah Visme. Kurikulum yang diterapkan menggunakan kurikulum 2013. Guru menyiapkan bahan ajar sebelum pembelajaran. Peneliti meyakini perlunya penambahan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran di kelas terutama pada materi simkomdig ini. Media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan cara menggunakan media pembelajaran visme.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti bermaksud untuk melakukan sebuah penelitian eksperimen dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran visme sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional melalui metode ceramah.

Oleh karena itu peneliti mengambil judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Menggunakan Aplikasi Visme Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Auto Matsuda”

## **KAJIAN LITERATUR**

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan [4]. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian materi baik berupa software atau hardware bagi peserta didik agar pemahaman peserta didik meningkat sehingga menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Arti sederhana media pembelajaran yaitu, media untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran dengan tujuan tersampainya materi dan tercapainya indikator dan tujuan yang pendidik harapkan. [5]

Video tutorial merupakan rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar kepada peserta didik yang berisi pesan-pesan pembelajaran guna memberikan pemahaman terhadap suatu materi sebagai bimbingan atau bahan pembelajaran kepada sekelompok peserta didik [6]. Video tutorial dapat dilihat atau diputarkan berulang-ulang untuk dapat membantu pemahaman dalam proses pembelajaran. Menurut Baharuddin (2014) video tutorial adalah sebuah rekaman yang berfungsi sebagai media dalam pembelajaran dan pembimbingan belajar yang dapat diberikan kepada peserta didik. [7]

Visme adalah salah satu aplikasi yang banyak digunakan untuk keperluan desain grafis, seperti membuat poster, banner, pamflet, dan konten visual dan bahkan sering digunakan untuk membuat media pembelajaran. Untuk membuat media pembelajaran dengan desain grafis butuh keahlian khusus agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa apabila aplikasi Visme dimanfaatkan secara positif dan benar akan memberikan daya tarik yang berbeda ketika menyampaikan materi pembelajaran. [8]

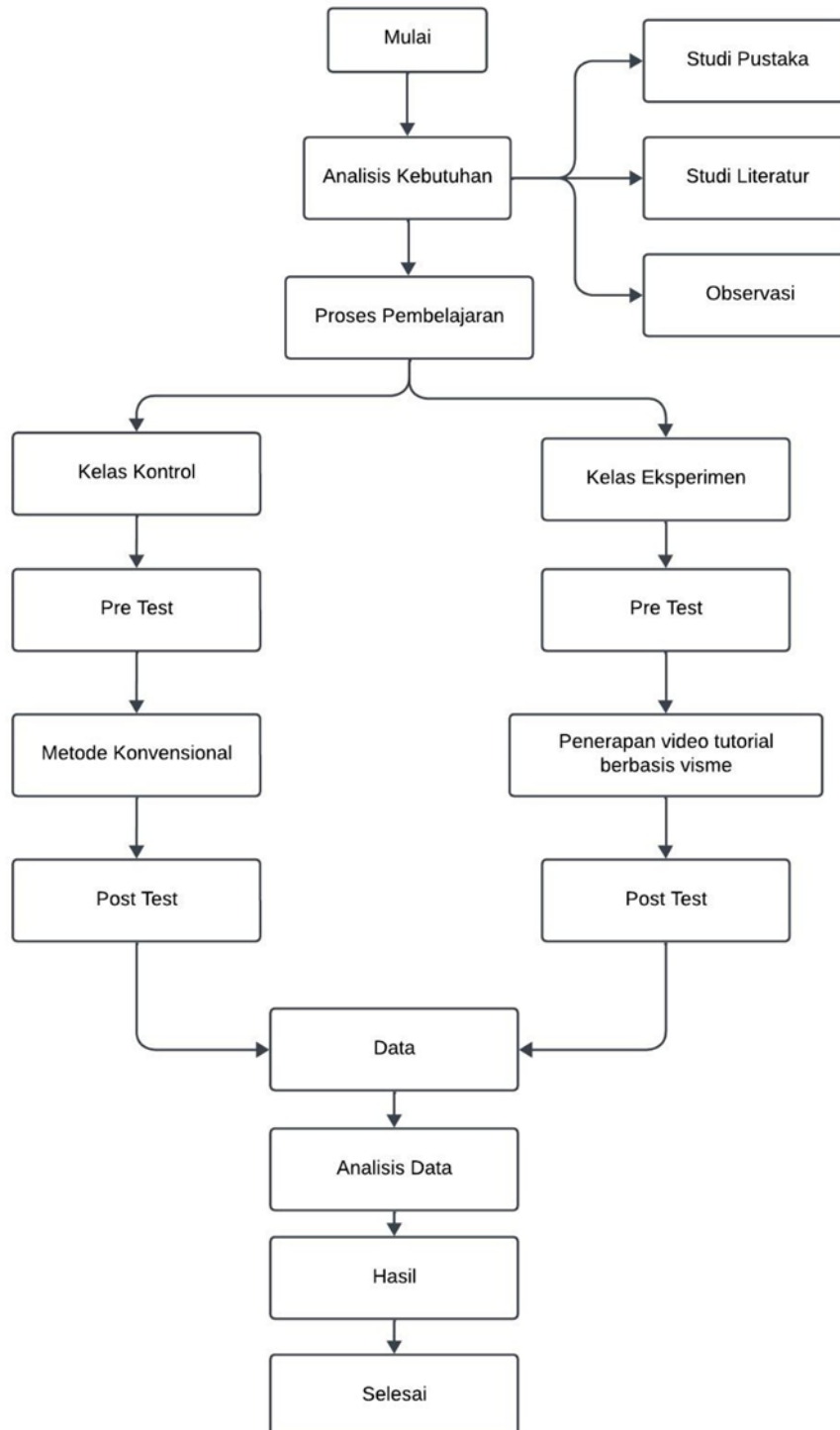
Hasil belajar didefinisikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. [9]. Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah menyelesaikan latihan-latihan dalam pembelajaran. Perubahan yang terjadi dari diri siswa baik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan perilaku yang dapat diukur digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi siswa dan guru untuk melihat apakah siswa telah lulus atau tidak. [10]

## **METODE**

### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen ialah Quasi eksperimen didefinisikan sebagai eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen namun tidak menggunakan penugasan acak, [11] desain yang digunakan adalah Pretest-Posttest Control Group Design karena melibatkan dua kelas yang akan diteliti yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, yang dimaksud dengan kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan dari seorang peneliti untuk mengetahui pengaruh dari peneliti tersebut menggunakan media visme. Kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan oleh peneliti menggunakan metode ceramah. Metode ini disebut kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. [12]

Berikut adalah alur dari penelitian ini



**Gambar. 1 Kerangka Berfikir**

## B. Subjek Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. [13] Dalam penelitian ini subjek yang digunakan adalah siswa kelas X Perbankan Syariah (kelas eksperimen) yang berjumlah 28 orang dan siswa kelas X Teknik Bisnis Sepeda Motor (kelas kontrol) yang berjumlah 28 orang.

### C. Instrument dan Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan instrumen penelitian untuk pengumpulan data atau pengukur objek dari suatu variable penelitian. [14] Teknik pengumpulan yang digunakan adalah observasi, tes dan angket. Observasi adalah teknik pengumpulan data atau informasi dengan cara pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran riil suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian.[15] Tes merupakan sebuah alat atau prosedur yang digunakan untuk memahami dan mengukur sesuatu dalam situasi tertentu dengan metode atau aturan yang telah ditetapkan. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat. Pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya. Berikut kisi-kisi instrument yang digunakan dalam penelitian ini :

**Tabel 1. Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar**

Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Butir
Menerapkan fitur yang tepat untuk pemuatan slide	Menentukan fungsi ikon pada Ms. Power Point	1,2,5,8
	Mampu mengetahui fungsi dari presentasi	3
	Mampu menjelaskan tentang presentasi	4,7
Menyeleksi hasil presentasi yang efektif	Menentukan teknik presentasi yang menjadi poin utama untuk menarik perhatian audien	6,10
	Menentukan istiah dalam penggunaan gerakan badan dalam membawakan presentasi	9

**Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa**

Komponen	Indikator	Butir
Ketertarikan	Tampilan media mearik peserta didik dalam proses pembelajaran	1,2
Materi	Kemudahan kejelasan	3,4,5,6,7,8,9,10

**Tabel 3. Kisi-Kisi Observasi**

No	Indikator	Deskripsi	Butir
1	Melihat	Memperhatikan kondisi awal pembelajaran	5
2	Mendengar	Mencatat bagian penting yang diberikan oleh guru	6
3	Mengajukan Pertanyaan	Dengan kata apa, mengapa, bagaimana dan kata lain	2,3,4
4	Mendiskusikan	Melakukan tanya jawab dengan guru	1
5	Mengajukan saran	Memberikan saran kepada guru	7



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Auto Matsuda yang berlokasi di Jl Raya Kutaraja No. 192 Kecamatan Maleber Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa Barat. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan media visme berbasis video tutorial. Hasil penyebaran soal dan angket kepada kedua kelas menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media visme mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas control yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Selanjutnya dapat diuraikan pembahasan hasil uji hipotesis (t-test) sebagai berikut :

#### 1. Hasil Belajar

Data hasil belajar diperoleh dari tes pretest dan posttest yang diberikan kepada kepada sampel yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, sebelum dan sesudah mereka diberikan perlakuan analisis data menunjukkan ada perbedaan yang signifikan secara statistic ( $p < 0,05$ ) antara hasil belajar siswa kelas kontrol sebelum penerapan media pembelajaran, dengan rata-rata 67,86 dan kelas eksperimen setelah penerapan media pembelajaran, dengan rata-rata 79,29.

**Tabel 4 Hasil Paired Sampel Statistic**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Post-test eks	79.29	28	12.745	2.409
	Post-test ctrl	67.86	28	10.313	1.949

(Sumber : Hasil Uji Hipotesis (t-test) SPSS 26)

**Tabel 5 Uji Paired Sample t-test**

		Mean	Std. deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Posttest Eks	Posttest Ctrl	11.429	13.254	2.505	6.289	16.568	4.563	27	.000

(Sumber : Hasil Uji Paired Sample (t-test) SPSS 26)

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan uji hipotesis (t-test) di ketahui rata-rata kenaikan kelompok eksperimen sebesar 79.29 sedangkan kenaikan kelas kontrol sebesar 67.85 sehingga diketahui kenaikan skor hasil belajar kelas eksperimen lebih besar 11,44 dibandingkan dengan kelas kontrol. Diketahui juga nilai thitung sebesar 4,563 dengan signifikasi 0,000. Nilai ttabel adalah 2,052 Jadi dapat disimpulkan bahwa T hitung > T tabel ( $4,563 > 2,052$ ) dan nilai signifikasinya lebih 0,05 ( $p = 0,000 < 0,05$ ), sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan nilai hasil belajar secara signifikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

#### 2. Respon Siswa

Hasil respon siswa terhadap hasil penerapan media pembelajaran visme diperoleh dari data tabulasi hasil angket pretest posttest pada kelas eksperimen. Untuk nilai rata-rata pretest sebesar 63,92% sedangkan untuk nilai rata-rata posttest sebesar 65,57% sehingga selisih

pretest dan posttest tersebut sebesar 1,65% dari data yang diperoleh menunjukkan respon siswa terhadap hasil penerapan media pembelajaran visme ini sangat baik atau ada peningkatan dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran visme.

### B. Analisis Data

Penelitian ini berfokus pada kajian penerapan media pembelajaran visme berbasis video tutorial terhadap pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Auto Matsuda. Sebanyak 56 siswa dilibatkan sebagai responden, dengan rincian 28 siswa di kelas eksperimen dan 28 siswa di kelas kontrol. Pengujian hasil belajar dan respon siswa terhadap media visme dilakukan melalui beberapa pengujian antara lain :

**Tabel 6 Respon Siswa Angket Pretest**

No	Pertanyaan	Jumlah	Skor Max	%	Rata-Rata
1	Pada saat belajar Simkomdig saya tertarik belajar dengan guru	90	140	64%	63,92
2	Saya memahami materi yang diberikan oleh guru	79	140	56%	
3	Saya fokus mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran di kelas	105	140	75%	
4	Saya aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	96	140	68%	
5	Saya menguasai materi saat pembelajaran simkomdig yang diberikan oleh guru	76	140	54%	
6	Saya merasa bosan dengan metode pembelajaran yang monoton	105	140	75%	
7	Saya sangat senang saat guru menjelaskan materi secara teoritis	91	140	65%	
8	Saya kurang konsentrasi terhadap pembelajaran yang fokus kepada teori saja	87	140	62%	
9	Saya senang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	84	140	60%	
10	Saya malas mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	82	140	58%	

**Tabel 7 Respon Siswa Angket Posttest**

No	Pertanyaan	Jumlah	Skor Max	%	Rata-Rata
1	Pada saat belajar Simkomdig saya tertarik belajar dengan media pembelajaran <i>visme</i>	90	140	62%	65,57
2	Saya memahami materi yang diberikan oleh guru menggunakan media pembelajaran <i>visme</i>	82	140	58%	
3	Saya fokus mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran di kelas	74	140	52%	
4	Saya aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	98	140	70%	



5	Saya bisa mendapat materi dengan mudah melalui media pembelajaran <i>visme</i>	73	140	52%
6	Saya merasa bosan dengan metode pembelajaran yang monoton	97	140	69%
7	Saya sangat senang antusias saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>visme</i>	81	140	57%
8	Saya kurang konsentrasi terhadap pembelajaran yang fokus kepada teori saja	104	140	74%
9	Saya senang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	103	140	73%
10	Saya malas mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	116	140	82%

Respon siswa terhadap penerapan *visme* menunjukkan hasil yang positif, dibuktikan dengan data tabulasi angket pretest dan posttest pada kedua kelas. Nilai rata-rata pretes sebesar 63.92, sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 65.57. peningkatan ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penerapan *visme* baik atau mengalami peningkatan dibandingkan sebelum menggunakan media *visme*.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang penerapan media pembelajaran berbasis video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Auto Matsuda dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan media *visme* berbasis video tutorial lebih baik atau lebih tinggi hasilnya dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode konvensional atau hanya menggunakan metode ceramah saja. Hal ini dapat dilihat dari persentase rata-rata kedua aktivitas dari kedua kelas, yaitu kelas eksperimen 79,29 sedangkan kenaikan kelas kontrol sebesar 67,85 sedangkan diketahui kenaikan skor hasil belajar kelas eksperimen lebih besar 11,44 dibandingkan kelas kontrol.
2. Hasil respon siswa terhadap hasil penerapan media pembelajaran *visme* diperoleh dari data tabulasi hasil angket *pretest posttest* pada kelas eksperimen. Untuk nilai rata-rata *pretest* sebesar 63,92% sedangkan untuk nilai rata-rata *posttest* sebesar 65,57% sehingga selisih pretest dan posttest tersebut sebesar 1,65% dari data yang diperoleh menunjukkan respon siswa terhadap hasil penerapan media pembelajaran *visme* ini sangat baik atau ada peningkatan dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran *visme*.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan media konvensional dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan media *visme*. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t diperoleh bahwa  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $4,563 > 2,052$ ), sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan nilai hasil belajar secara signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Setelah dilaksanakannya penelitian di SMK Auto Matsuda, peneliti memiliki beberapa masukan dalam penerapan media EdApp sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada semua guru agar dapat menerapkan media pembelajaran *Visme* berbasis video tutorial ini dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Disarankan kepada semua guru agar dapat menerapkan media pembelajaran *Visme* berbasis video tutorial ini dalam proses pembelajaran di kelas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan Rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran selama proses penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada SMK Auto Matsuda yang telah mengizinkan penelitian ini dilakukan, serta kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kerjasamanya selama ini

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Febriansyah, E. Nofrianda, A. Setiawan, and S. Wahyudi, "Media Pembelajaran Visme Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMA," *J. Mediat.*, vol. 6, no. 2, p. 90, 2023, doi: 10.26858/jmtik.v6i2.46401.
- [2] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, and Z. Ulfiah, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 3928–3936, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.
- [3] I. M. A. Darsana, I. M. Satyawan, N. L. P. Snyanawati, I. K. B. Astra, and K. Y. Parta Lesmana, "Video Tutorial Model Permainan dalam PJOK untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 3 Kegiatanmu," *J. Ilmu Keolahragaan Undiksha*, vol. 9, no. 3, p. 182, 2021, doi: 10.23887/jiku.v9i3.39717.
- [4] I. Irsan, A. L. N. G. A. Pertiwi, and F. R., "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva," *J. Abdidas*, vol. 2, no. 6, pp. 1412–1417, 2021, doi: 10.31004/abdidas.v2i6.498.
- [5] H. Puspitasari and N. Nurbani, "Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Mata Kuliah Sistem Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemandirian Belajar Mahasiswa Program Studi P ...," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, pp. 20480–20486, 2023, [Online]. Available: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/9516>
- [6] I. G. Arke, M. A. Wijaya, and K. Y. Parta Lesmana, "Pelaksanaan Pembelajaran Daring Berbantuan Video Tutorial pada Masa Pandemi Covid-19," *J. Ilmu Keolahragaan Undiksha*, vol. 9, no. 3, p. 165, 2021, doi: 10.23887/jiku.v9i3.39478.
- [7] R. E. Putri and M. Iswari, "Media video tutorial dalam keterampilan membuat boneka dari kaus kaki bagi anak tunagrahita," *JUPPEKhu*, vol. 6, no. 1, pp. 178–185, 2018.
- [8] Yogi Ersan Fadrial, Yogi Yuneфри, Sutejo, and Pandu Pratama Putra, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Guru Di Slb Negeri Pembina Menggunakan Aplikasi Visme," *J-COSCIS J. Comput. Sci. Community Serv.*, vol. 3, no. 2, pp. 142–147, 2023, doi: 10.31849/jcscis.v3i2.13405.
- [9] P. PURWANINGSIH, "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi," *Educ. J. Inov. Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, vol. 2, no. 4, pp. 422–427, 2023, doi: 10.51878/educator.v2i4.1929.
- [10] T. W. Sandika, "Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *Invent. J. Res. Educ. Stud.*, vol. 5, no. 5, pp. 1–13, 2021, doi: 10.51178/invention.v2i2.474.
- [11] I. Abraham and Y. Supriyati, "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review," *J. Ilm. Mandala Educ.*, vol. 8, no. 3, pp. 2476–2482, 2022, doi: 10.58258/jime.v8i3.3800.
- [12] Prof.Dr.Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D," Bandung: ALFABETA, 2019.
- [13] H. Masturi, A. Hasanawi, and A. Hasanawi, "Jurnal Inovasi Penelitian," *J. Inov. Penelit.*, vol. 1, no. 10, pp. 1–208, 2021.

- [14] Heny Puspasari and Weni Puspita, “Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19,” *J. Kesehat.*, vol. 13, no. 1, pp. 65–71, 2022, [Online]. Available: <http://ejurnal.poltekkes-tjk.ac.id/index.php/JK>
- [15] M. M. Agung Mahardini, “Analisis Situasi Penggunaan Google Classroom pada Pembelajaran Daring Fisika,” *J. Pendidik. Fis.*, vol. 8, no. 2, p. 215, 2020, doi: 10.24127/jpf.v8i2.3102.