

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO DAN TRAINER TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA PADA PESERTA DIDIK KELAS X TITL SMK NEGERI 2 KUPANG

Yunita Apriana Betty¹, I Made Parsa, M.Pd², Crispinus P. Tamal³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Teknik Elektro, FKIP, Univ. Nusa Cendana
Jl. Adisucipto, Penfui, Kupang

Email: md_parsa@yahoo.co.id

Abstract - The purpose of this research is to know : 1) the influence of the use of video learning media on the results of learning of basic electricity and electronics subjects of class X TITL public vocational high school. 2) there is an effect of the use of instructional media for measuring electrical resistance resistance on the results of learning learning of class X TITL students of public vocational high school 2 Kupang. 3) there are differences in the use of video learning media and trainer learning media for measuring electrical resistance against the results of learning of class X TITL students of public vocational high school 2 Kupang. The research method used in this research is experimental research, the research design used is Quasi-Experimental Design. The results showed that the video learning media had an effect of 40.6% and $t_{count} > t_{table}$ (4,820 > 2,032) and a P value $< \alpha$ of (0,000 < 0.05), it can be concluded that there was a significant influence between video learning media and the results. learning towards student results of learning. For the variable instructional media, the measurement of electrical resistance resistance has an effect of 45.8% with a value of $t_{count} > t_{table}$ (5.361 > 2.032) P value $< \alpha$ of (0.000 < 0.05), it can be concluded that there is a significant influence between the measurement trainer learning media. electrical resistance with the results of learning. To find out the difference, obtained $t_{count} = 3.362$ and $t_{table} = 1.994$ with $df = 70$, because $t_{count} > t_{table}$ (3.362 > 1.994) with a significance value (2-tailed) of 0.001 < 0.05, so there is a significant difference between the media video learning and instructional media for measuring electrical resistance on student the results of learning.

Keywords: Video Learning Media, Trainer Learning Media for measuring electrical resistance, Results Of Learning

Abstrak – Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar mata pelajaran dasar listrik dan elektronika peserta didik kelas X TITL SMK Negeri 2 Kupang. 2) adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran trainer pengukuran tahanan resistansi listrik terhadap hasil belajar peserta didik kelas X TITL SMK Negeri 2 Kupang. 3) adanya perbedaan penggunaan media pembelajaran video dan media pembelajaran trainer pengukuran tahanan resistansi listrik terhadap hasil belajar peserta didik kelas X TITL SMK Negeri 2 Kupang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimen, desain rancangan penelitian yang digunakan yaitu *Quasi-Experimental Desig*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video berpengaruh sebesar 40,6% dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4.820 > 2,032) dan P value $< \alpha$ sebesar (0,000 < 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh secara signifikan antara media pembelajaran video dengan hasil belajar terhadap hasil belajar siswa. Untuk variabel media pembelajaran trainer pengukuran tahanan resistansi listrik berpengaruh sebesar 45,8 % dengan nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ (5.361 > 2,032) P value $< \alpha$ sebesar (0,000 < 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh secara signifikan antara media pembelajaran trainer pengukuran tahanan listrik dengan hasil

belajar. Untuk mengetahui adanya perbedaan diperoleh $t_{hitung} = 3,362$ dan didapatkan nilai $t_{tabel} = 1,994$ dengan $df = 70$, karena Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,362 > 1,994$) dengan nilai Signifikansi (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara media pembelajaran video dan media pembelajaran trainer pengukuran tahanan listrik terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Video, Media Pembelajaran Trainer pengukuran tahanan listrik, Hasil Belajar

I. PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar di dalam kelas merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Dalam proses belajar mengajar dalam kelas hal yang terpenting adalah Proses. Didalam kelaslah terjadi proses transfer pengetahuan dari guru kepada siswa karena proses inilah yang menentukan tujuan belajar yang akan dicapai atau tidak tercapai. Ketercapaian dalam proses belajar mengajar ditandai dengan perubahan tingkah laku baik menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan, (kognitif), keterampilan (Psikomotor) dan sikap (afektif).

Namun, proses transfer pengetahuan tersebut dapat terganggu jika salah satu komponen pada pembelajaran tidak efektif. [1] pembelajaran dikatakan sebagai sistem di dalamnya mengandung komponen yang saling berkaitan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Komponen pembelajaran meliputi tujuan, materi, metode, media dan evaluasi. Salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran adalah media.

[2] menyatakan bahwa, "Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya". Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran karena media sebagai sarana komunikasi dalam proses pembelajaran. Tanpa media proses pembelajaran tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dan sesuai dalam pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika mampu meningkatkan keaktifan siswa, minat belajar siswa, kemampuan berpikir kritis, pemahaman siswa dan meningkatkan hasil belajar, sehingga akan

II. LANDASAN TEORI DAN METODE

A. Landasan Teori

1. Hasil Belajar

Herman Hudojo (1988) mengemukakan "belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang,

membentuk *civic knowledge*, *civic disposition* dan *civic skill* dalam diri peserta didik. [3] "media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dan media pembelajaran dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran". Sementara itu [4] "salah satu manfaat media pembelajaran yaitu menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas belajar akan meningkat pula". Salah satu inovasi media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di sekolah yaitu dengan menggunakan media video dan media trainer pengukuran tahanan resistor.

[5] menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa *video* merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Media pembelajaran *Trainer* pengukuran tahanan resistor adalah salah satu media pendidikan berupa *trainer* yang dirancang dan dibuat untuk keperluan dalam pembelajaran mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Media Pembelajaran *Trainer* pengukuran tahanan resistor dirancang dengan beberapa bagian antara lain: pertama, *Rangkain resistor yang disusun secara paralel* kedua, *Rangkaian resistor yang disusun secara paralel*, ketiga, *Rangkaian resistor yang disusun secara paralel dan secara seri*. Pengetahuan ketrampilan, kebiasaan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk, dimodifikasi dan berkembang disebabkan belajar. Karena itu seseorang dikatakan belajar bila dapat diasumsikan dalam diri orang itu menjadi suatu proses kegiatan yang

mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku”.

[6]mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah terjemahan dari *instruction*, yang diasumsikan dapat mempermudah siswa mempelajari segala sesuatu melalui berbagai macam media, seperti bahan-bahan cetak, program televisi, gambar, audio, dan lain sebagainya sehingga semua itu mendorong terjadinya perubahan peranan guru dalam mengelola proses belajar mengajar, dari guru sebagai sumber belajar menjadi guru sebagai fasilitator dalam belajar dan mengajar”. Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Istilah mengajar menempatkan guru sebagai pemeran utama yang memberikan informasi, dalam *instructing* guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, mengelola berbagai sumber dan fasilitas untuk dipelajari siswa.

[7] “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya”. [8]“hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. Ini artinya melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik penggambaran pencapaian siswa setelah melalui pembelajaran”.

2. Media Pembelajaran Video

[9] Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat

bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

Istilah *media audio visual* terdiri dari tiga kata yaitu media, audio dan visual. Adapun arti dari ketiga kata tersebut adalah; kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar informasi. [9]media secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Audio visual berasal dari kata *audible* dan *visible*, *audible* yang artinya dapat didengar, *visible* artinya dapat dilihat.

[10]menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Jadi video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

[11]Tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut : Tujuan yang pertama Kognitif yaitu *pertama*, dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi. *Kedua*, Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis. Ketiga, Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

3. Media Pembelajaran Trainer Pengukuran Tahanan Resistansi Listrik

[12] Media *Trainer* merupakan proses simulasi aplikasi membangun model dari sistem nyata atau usulan sistem, melakukan eksperimen dengan model tersebut untuk menjelaskan perilaku sistem, mempelajari kinerja sistem, atau untuk membangun sistem baru sesuai dengan kinerja yang diinginkan.

[13] objek yang sesungguhnya atau benda model yang mirip sekali dengan benda nyatanya, akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari tugas yang menyangkut keterampilan psikomotorik. Penggunaan media objek dalam proses belajar secara kognitif untuk mengajarkan pengenalan kembali dan/atau pembedaan akan rangsangan yang relevan; secara afektif dapat mengembangkan sikap positif terhadap pekerjaan sejak awal latihan; sedangkan secara psikomotorik, memberikan latihan atau untuk menguji penampilan dalam menangani alat, perlengkapan dan materi pekerjaan.

[14] dalam penelitiannya mengatakan penggunaan trainer dalam proses belajar secara aspek kognitif untuk pengenalan kembali dan perbedaan akan rangsangan yang relevan, secara aspek afektif dapat mengembangkan sikap positif terhadap pekerjaan sejak awal latihan, sedangkan secara aspek psikomotorik dapat memberikan latihan atau untuk menguji penampilan dalam menangani alat, perlengkapan dan materi pekerjaan. Trainer merupakan sebuah alat peraga yang mendukung untuk melakukan kegiatan pelatihan pendidikan atau kegiatan pelatihan guna meningkatkan motivasi dan kualitas penggunaannya.

Kelebihan Penggunaan Media Trainer menurut [12] beberapa kelebihan media *trainer* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut: pertama, Tidak semua sistem dapat dipresentasikan dalam model matematis, simulasi merupakan alternatif yang tepat. Kedua, Dapat bereksperimen tanpa adanya resiko pada sistem yang nyata, dengan simulasi memungkinkan untuk melakukan percobaan terhadap sistem tanpa harus menanggung resiko terhadap sistem yang berjalan. Ketiga, Simulasi dapat mengestimasi kinerja sistem pada kondisi tertentu

dan memberikan alternatif desain terbaik sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan. Keempat Simulasi memungkinkan untuk melakukan studi jangka panjang dalam waktu yang relatif singkat. Kelima, Dapat menggunakan input data bervariasi. Keenam, Sifatnya konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibandingkan dengan bahasa verbal.

Media *trainer* juga memiliki kelemahan sebagai media pembelajaran, menurut Suryani [12] yaitu: *pertama*, Kualitas dan analisis model tergantung pada si pembuat model, *kedua*, Hanya mengestimasi karakteristik sistem berdasarkan masukan tertentu, *ketiga*, Hanya menampilkan persepsi indera mata, ukurannya terbatas hanya dapat dilihat oleh sekelompok siswa.

B. Metode Penelitian

1. Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi-Experimental Design* atau eksperimen semu, penelitian ini memiliki dua kelompok sebagai subjek penelitian yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. *Quasi-Experimental Design* digunakan karena sampelnya adalah manusia. Manusia tidak bisa dieksperimenkan murni karena manusia susah dikontrol sehingga ada pengontrolan eksternal dan internal murni.

2. Analisis Data

Pengaruh penggunaan media pembelajaran video (X_1) terhadap hasil belajar (y), pengaruh penggunaan media pembelajaran trainer pengukuran tahanan listrik (X_2) terhadap hasil belajar (y) dapat dicari dengan menggunakan analisis regresi tunggal dengan rumus :

$$Y = a + bx$$

Keterangan :

Y = Variabel terikat

a = Nilai Intercept (konstanta)

b = Koefisien Regresi

x = Variabel Bebas

Analisis Uji $-t$ sampel (*independent t-test*). metode *independent t-test* digunakan untuk

mengetahui peningkatan atau perbedaan pencapaian hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

- x_1 = rerata skor kelompok eksperimen
- x_2 = rerata skor kelompok kontrol
- s_1^2 = varian kelompok eksperimen
- s_2^2 = varian kelompok kontrol
- n_1 = banyaknya sampel kelompok eksperimen
- n_2 = banyaknya sampel kelompok kontrol

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Besarnya pengaruh variabel media pembelajaran audio visual berupa video terhadap hasil belajar siswa didapat nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,406. Nilai tersebut diinterpretasikan dengan presentasi nilai antara media pembelajaran audio visual berupa video terhadap hasil belajar siswa adalah 0,406 atau 40,6 % hasil belajar siswa kelas X TITL 1 dipengaruhi terhadap hasil belajar dasar listrik dan elektronika sebesar 40,6% dan sisanya sebesar 59,4% dipengaruhi oleh variabel lain. Selain media pembelajaran audio visual berupa video terdapat faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar dasar listrik dan elektronika pada siswa kelas X TITL 1 di SMK Negeri 2 Kupang.

Besarnya pengaruh variabel media pembelajaran trainer pengukuran tahanan resistansi listrik terhadap hasil belajar siswa didapat nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,458. Nilai tersebut diinterpretasikan dengan presentasi nilai antara media pembelajaran trainer pengukuran tahanan resistansi listrik terhadap hasil belajar siswa adalah 0,458 atau 45,8 % hasil belajar siswa kelas X TITL 2 dipengaruhi terhadap hasil belajar dasar listrik dan elektronika sebesar 45,8% dan sisanya

sebesar 54,2% dipengaruhi oleh variabel lain. Selain media pembelajaran trainer pengukuran tahanan resistansi listrik terdapat faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar dasar listrik dan elektronika pada siswa kelas X TITL 2 di SMK Negeri 2 Kupang.

Hasil perhitungan uji Independent Sample T Test maka diperoleh $t_{hitung} = 3.362$ dan didapatkan nilai $t_{tabel} = 1.994$ (lampiran 15) dengan $df = 70$, karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.362 > 1.994$) berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar kelompok media pembelajaran video kelas *eksperimen 1* dengan kelompok media pembelajaran trainer pengukuran tahanan listrik kelas *eksperimen*.

B. Pembahasan

1. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video (X₁) Terhadap Hasil Belajar (Y) Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Pada Peserta Didik Kelas X TITL SMK Negeri 2 Kupang

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.637 ^a	.406	.388	5.113

Sumber : Hasil Analisis SPSS, Tahun 2020

Hasil analisis regresi sederhana diperoleh nilai konstanta sebesar 27.094 artinya jika Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video (X₁) nilainya adalah 0, maka hasil belajar (Y) nilainya positif yaitu 27.094. Variabel Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video (X₁) memiliki nilai koefisien regresi sebesar 0.741 artinya jika Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video mengalami kenaikan sebesar 1% maka hasil belajar mengalami peningkatan sebesar 0.741. Koefisien positif artinya terjadi hubungan positif antara Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video terhadap hasil belajar, semakin meningkat penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video maka semakin meningkat pula hasil belajar yang

diperoleh siswa. Besarnya pengaruh variabel media pembelajaran trainer pengukuran tahanan resistansi listrik terhadap hasil belajar siswa didapat nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,406. Nilai tersebut diinterpretasikan dengan presentasi nilai antara media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video terhadap hasil belajar siswa adalah 0,406 atau 40,6 %.

[11] mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut : Tujuan yang pertama Kognitif yaitu *pertama*, dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi. *Kedua*, Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis. Ketiga, Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

Teori- teori diatas mendukung hasil penelitian ini, dimana media pembelajaran audio visual berupa video (X1) dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik (Y). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berupa video dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 40,6% terhadap variabel hasil belajar siswa kelas X TITL 1. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa pengaruh media pembelajaran audio visual berupa video terhadap hasil belajar siswa berada pada kategori cukup [15] media pembelajaran audio visual berupa video berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sebesar 40,6% dan sisanya 59,4% dipengaruhi oleh variabel lain. Artinya, masih terdapat faktor atau variabel lain yang mempengaruhi hasil belajar selain media pembelajaran video. Faktor-faktor lainnya yaitu strategi pembelajaran, model pembelajaran, sarana prasarana, dan fasilitas belajar. Faktor-faktor ini dapat dilakukan penelitian selanjutnya bagi peneliti yang lain

untuk melihat pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2. Pengaruh penggunaan media pembelajaran trainer pengukuran tahanan resistansi listrik (X₂) terhadap hasil belajar (Y) Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika pada peserta didik kelas X TITL SMK Negeri 2 Kupang

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.677 ^a	.458	.442	4.088

Sumber : Hasil Analisis SPSS, Tahun 2020

Hasil analisis regresi sederhana diperoleh nilai konstanta sebesar 39.075 artinya jika Media Pembelajaran trainer pengukuran tahanan resistansi listrik (X1) nilainya adalah 0, maka hasil belajar (Y) nilainya positif yaitu 39.075. Variabel Media Pembelajaran trainer pengukuran tahanan resistansi listrik (X2) memiliki nilai koefisien regresi sebesar 0.614 artinya jika Media Pembelajaran trainer pengukuran tahanan resistansi listrik mengalami kenaikan sebesar 1% maka hasil belajar mengalami peningkatan sebesar 0.614. Koefisien positif artinya terjadi hubungan positif antara Media Pembelajaran trainer pengukuran tahanan resistansi listrik terhadap hasil belajar, semakin meningkat penggunaan Media Pembelajaran trainer pengukuran tahanan resistansi listrik maka semakin meningkat pula hasil belajar yang diperoleh siswa. Besarnya pengaruh variabel media pembelajaran trainer pengukuran tahanan resistansi listrik terhadap hasil belajar siswa didapat nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,458. Nilai tersebut diinterpretasikan dengan presentasi nilai antara media pembelajaran trainer pengukuran tahanan resistansi listrik terhadap hasil belajar siswa adalah 0,458 atau 45,8 %.

[13] objek yang sesungguhnya atau benda model yang mirip sekali dengan benda nyatanya, akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari tugas yang menyangkut keterampilan psikomotorik. Penggunaan media objek dalam proses belajar secara kognitif untuk mengajarkan pengenalan kembali dan/atau pembedaan akan rangsangan yang relevan; secara afektif dapat mengembangkan sikap positif terhadap pekerjaan sejak awal latihan; sedangkan secara psikomotorik, memberikan latihan atau untuk menguji penampilan dalam menangani alat, perlengkapan dan materi pekerjaan.

Teori-teori diatas mendukung hasil penelitian ini, dimana media pembelajaran pengukuran tahanan listrik (X2) dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik (Y). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran pengukuran tahanan listrik dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik sebesar **45,8%**.

3. Perbedaan Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video dan Media Pembelajaran Trainer Pengukuran Tahanan Resistansi Listrik Terhadap Hasil Belajar mata pelajaran dasar listrik dan elektronika pada peserta didik kelas X TITL SMK Negeri 2 Kupang.

Group Statistics

Eks 2	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Eks 1 1	36	81.86	6.538	1.090
2	36	86.64	5.473	.912

Berdasarkan hasil analisis data *tes akhir hasil belajar* pada kelas Eksperimen 1 dan Eksperimen 2 diperoleh bahwa hasil belajar kedua kelompok peserta didik berdistribusi normal. Pengujian homogenitas sesudah pemberian perlakuan menunjukkan bahwa seluruh kelompok data memiliki varian yang homogen. Dari pembahasan sebelumnya dapat dilihat juga, bahwa rata-rata hasil belajar peserta

didik kelas X TITL 1 (Kelas Eksperimen 1) *nilai media* pembelajaran video pada kelas *Eksperimen 1* didapatkan nilai rata-rata yaitu 73,8 dan pada *nilai tes akhir hasil belajar* media pembelajaran Video kelas *eksperimen 1* didapatkan nilai rata-rata yaitu 81,86 sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik kelas X TITL 2 (Kelas Eksperimen 2) dengan *nilai Media Pembelajaran Trainer* pengukuran Tahanan Listrik didapatkan nilai rata-rata yaitu 77,5 dan pada *nilai tes akhir hasil belajar* media pembelajaran Trainer pengukuran Tahanan Listrik didapatkan nilai rata-rata yaitu 86,6.

IV. KESIMPULANn

Adapun kesimpulan yang dapat ditarik dari penemuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video terhadap hasil belajar siswa dasar listrik dan elektronika kelas X TITL di SMK Negeri 2 Kupang.
2. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran trainer pengukuran tahanan resistansi listrik terhadap hasil belajar siswa dasar listrik dan elektronika kelas X TITL di SMK Negeri 2 Kupang.
3. Terdapat perbedaan media pembelajaran audio visual berupa video dan media pembelajaran pengukuran tahanan listrik terhadap hasil belajar peserta didik.

REFERENSI

[1]. Susilana, Rudi. Riyana, Cipi. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

[2]. Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

[3]. Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group

[4]. Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

- [5]. Arsyad, Azhar.2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- [6]. Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- [7]. Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- [8]. Sudjana, Nana. 2012. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- [9]. Arief S. Sadiman, DKK. 2008. *Media Pendidikan* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [10]. Anderson, Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka bekerja sama dengan CV. Rajawali
- [11]. Suryani, E. 2006. *Pedoman Simulasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Alfabeta
- [12]. Anderson, Ronald H 1994. *Pemilihan dan Pengembangan media Video Pembelajaran*. Jakarta : Grafindo Pers
- [13]. Yunus. 2016. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung : PT. Refika Aditama
- [14]. Sugiyono, 2011, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.