

PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP ANTUSIASME SISWA KELAS X TKJ PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL DI SMK KHAMAS ASEMBAGUS

Kholiqin¹, Dyan Yuliana², Firman Jaya³

^{1,2,3} STKIP PGRI Situbondo, Indonesia

*email : pitikpitik23@gmail.com

Abstract : This study aims to determine whether or not there is an influence of learning videos on the enthusiasm of class X TKJ students in Simulation and Digital Communication subjects at Khamas Asembagus Vocational School. This study uses quantitative methods of observation, interviews, questionnaires and documentation. Based on data analysis using validity tests, reliability tests, normality tests, correlation coefficients and the results of the hypothesis (t-test) resulting in a questionnaire with 20 respondents, it is declared valid because $R_{count} > R_{table}$ (0.444) and the residual value is normally distributed because the significance $(0.200) > 0,05$. Thus, learning videos are very influential with evidence at a high level of influence on student learning enthusiasm because they are able to provide motivation for students so that they do not feel bored and are not always monotonous in the teaching and learning process.

Keywords: learning video, student enthusiasm.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh video pembelajaran terhadap antusiasme siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Khamas Asembagus. Penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode observasi, interview, angket dan dokumentasi. Berdasarkan analisis data menggunakan uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, koefisien korelasi dan hasil hipotesis (uji-t) menghasilkan angket dengan 20 responden maka dinyatakan valid sebab $R_{hitung} > R_{tabel}$ (0,444) dan nilai residual berdistribusi normal sebab signifikansi $(0,200) > 0,05$. Dengan demikian, video pembelajaran sangat berpengaruh dengan pembuktian pada tingkat pengaruh yang tinggi terhadap antusiasme belajar siswa karena mampu memberikan motivasi bagi peserta didik agar mereka tidak merasakan kejenuhan dan tidak selalu monoton dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci: video pembelajaran, antusiasme siswa.

Copyright (c) 2022 The Authors. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

PENDAHULUAN

Pendidikan dibekali dengan berbagai pengetahuan, keterampilan dan keahlian. Pembangunan Indonesia di masa mendatang semakin memerlukan manusia yang berkualitas, mandiri dan dapat menguasai teknologi dan komunikasi yang berkembang di dunia internasional, maka peningkatan mutu pendidikan harus mendapatkan perhatian yang serius.

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka memberikan pengembangan peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya. Belajar adalah proses perubahan perilaku untuk memperoleh pengetahuan, kemampuan

dan sesuatu hal baru serta diarahkan pada sesuatu tujuan. Faktor utama yang menyebabkan peserta didik terjerumus ke dalam hal – hal negatif dikarenakan tidak adanya karakter yang kuat. Pentingnya kesederhanaan sebagai kekuatan karakter yang berperan vokal dalam lingkungan peserta didik didukung oleh banyak teori antara lain teori interpersonal dan pengaturan diri. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Bapak Ahmad Rijal, M.Pd.I selaku Kepala Sekolah SMK Khamas Asembagus. Diketahui bahwa proses belajar mengajar tidak efektif, dikarenakan terdapat siswa yang kurang antusias selama pembelajaran berlangsung. Kurangnya pemanfaatan media sebagai penunjang aktivitas belajar siswa, sehingga siswa hanya cenderung mendengarkan pemaparan materi dari guru.

Keaktifan dan keefektifan merupakan unsur terpenting didalam suatu proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas agar membuat suasana didalam kelas itu gak monoton saja sehingga perlu adanya tanya – jawab antar siswa dengan guru. Oleh karena itu, perlu adanya video pembelajaran agar supaya siswa semangat dan berperan aktif dalam materi pembelajaran agar bisa memahami materi apa yang dijelaskan oleh guru.

Kelebihan video pembelajaran menurut Busyaeri et al., (2016) yaitu mengatasi jarak dan waktu, mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu singkat, dan mengembangkan imajinasi. Adapun kekurangan video pembelajaran menurut Busyaeri et al., (2016) yaitu media ini terkesan memakan biaya tidak murah, lebih menekankan pentingnya materi daripada proses pengembangannya serta penayangannya juga terkait ke peralatan, seperti :.video *player*, LCD, dls. manfaat video pembelajaran menurut Kustandi (2013:23) dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

Salah satu media video pembelajaran yang digunakan yaitu aplikasi Filmora atau lengkapnya *Wondershare Filmora Video Editor* karena aplikasi tersebut mudah digunakan dan sederhana serta memiliki kualitas yang cukup *powerful*. Menurut Savira & Suharsono (2013), *Wondershare Filmora Video Editor* memberi solusi bagi yang ingin belajar video editing dengan waktu yang cepat karena selain programnya yang

ringan jika dibandingkan editor video lainnya, tampilan kerja filmora juga sederhana dan mudah dipelajari.

Menurut penelitian yang dilakukan Busyaeri et al., (2016) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di Min Kroya Cirebon”. Hasil belajar siswa dengan menggunakan video pembelajaran pada materi alat pencernaan manusia di kelas V A MIN Kroya Panguragan Cirebon terhadap 27 responden yang dijadikan sampel penelitian ternyata diperoleh rata-rata hasil belajarnya mencapai 80,63. Sehingga terdapat banyak siswa yang sangat setuju bila pembelajaran alat pencernaan manusia dilakukan dengan menggunakan video pembelajaran.

Yunita & Wijayanti (2017) melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan Siswa”. Hasil Hasilnya diperoleh $F_{hitung} = 19,747$ dan $p = 0,000$ rata-rata hasil belajar 20,78 rata-rata angket 60,09. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VII.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Ahdar (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial”. Permasalahan yang dibahas adalah keaktifan serta antusiasme belajar siswa dalam pembelajaran dapat diciptakan tergantung pada usaha – usaha guru dalam menciptakan suasana kondusif serta efektif dalam pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *powerpoint* sangat membantu meningkatkan antusiasme belajar siswa di Kabupaten Soppeng dan hasilnya dapat dilihat bahwa antusiasme siswa meningkat dengan cukup signifikan.

Dari uraian permasalahan di atas diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat mempermudah proses belajar mengajar dalam kelas dan meningkatkan antusiasme siswa terhadap mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, salah satunya dapat menggunakan aplikasi Filmora.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan 2 indikator yaitu, indikator media *Wondershare Filmora* dan indikator antusiasme siswa. Salah satu aplikasi yang *software* dapat mengedit video adalah *Wondershare Filmora*. *Software Wondershare Filmora* merupakan sebuah aplikasi untuk membuat dan mengedit video baik berupa kumpulan gambar, maupun gabungan dari beberapa video menjadi sebuah video baru

yang berkualitas, *Wondershare Filmora* juga digunakan untuk *editing video* dengan menggunakan *effect, transition, dan elements* sehingga membuat media pembelajaran lebih menarik. (Bouato et al., 2020)

Indikator antusiasme siswa menurut Afdhal (2015) yaitu :

- a. Siswa dikatakan mempunyai respon terhadap pembelajaran video pembelajaran menggunakan aplikasi filmora, jika siswa aktif dan cepat tanggap dalam merespon guru dan siswa lain saat memberikan penjelasan atau jawaban yang kurang tepat.
- b. Siswa dikatakan perhatian dalam pembelajaran, jika siswa memperhatikan penjelasan materi yang diberikan guru, memperhatikan proses penyelesaian soal yang diberikan oleh guru, dan memperhatikan pendapat siswa lain.
- c. Siswa dikatakan mempunyai kemauan dalam pembelajaran, jika siswa selalu mengerjakan latihan soal-soal yang diberikan oleh guru, mau bertanya kepada guru mengenai materi yang belum jelas, mau mengemukakan ide atau pendapat.
- d. Siswa dikatakan mempunyai konsentrasi dalam pembelajaran, jika siswa selalu mendengarkan penjelasan materi yang diberikan oleh guru, tidak ramai pada waktu guru sedang menerangkan pelajaran, cepat mengerti dan memahami apa yang diterangkan oleh guru sehingga mampu mengerjakan soal-soal dengan benar.
- e. Siswa dikatakan mempunyai kesadaran dalam pembelajaran, jika siswa mengerjakan PR yang diberikan oleh guru, mempelajari terlebih dahulu materi yang belum disampaikan.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *ex-post facto*. Penelitian *expost facto* menurut Dr. H. Aceng Hasani (2018) merupakan metode yang banyak dipakai dan merupakan metode yang berguna dan dapat memberikan banyak informasi berharga bagi pengambilan keputusan di bidang pendidikan. Karena Penelitian *ex-post facto* meneliti hubungan sebab-akibat yang tidak dimanipulasi atau tidak diberi perlakuan oleh peneliti. (Sappaile & Makassar, 2020)

Lokasi penelitian ini adalah SMK Khamas Asembagus. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling area* yaitu teknik sampling non random dimana peneliti hanya menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-

ciri yang sesuai sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian (Kurniawan, 2016).

Pada penelitian ini, teknik penentuan responden yaitu menggunakan *purposive sampling area*.

Adapun daftar tabel siswa Kelas X TKJ SMK Khamas Asembagus tahun ajaran 2020/2021 :

Tabel 1 Jumlah Siswa Kelas X TKJ

KELAS	JUMLAH SISWA
X TKJ 1	27
X TKJ 2	26
JUMLAH	53

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan pada seluruh pertanyaan dalam instrumen dengan cara mengkorelasikan skor/nilai tiap pertanyaan dengan skor totalnya. Teknik korelasi yang digunakan adalah korelasi *Product Moment*. Data diolah dengan bantuan *Microsoft Excel* dan SPSS versi 24.0.0. Hasil uji validitas terhadap skor-skor variabel adalah sebagai berikut :

1. Uji Validitas Angket Variabel X (Video pembelajaran)

Adapun hasil uji validitas angket variabel X (Video Pembelajaran) terdapat pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Variabel X (Video Pembelajaran)

Variabel	r_{hitung}	r_{tabel} 5% (db = 100)	Interpretasi	Keputusan
Video Pembelajaran (X)				
1	0,88961	0,444	Valid	Dipakai
2	0,90475	0,444	Valid	Dipakai
3	0,74356	0,444	Valid	Dipakai
4	0,57215	0,444	Valid	Dipakai
5	0,90475	0,444	Valid	Dipakai
6	0,50246	0,444	Valid	Dipakai
7	0,90475	0,444	Valid	Dipakai

8	0,90475	0,444	Valid	Dipakai
9	0,57215	0,444	Valid	Dipakai
10	0,74995	0,444	Valid	Dipakai

(Sumber data : Hasil Uji Validitas)

Dari hasil nilai korelasi pada tabel diatas, kemudian dikonsultasikan pada nilai r_{tabel} menggunakan taraf signifikansi 5% dan $db = N - 7 = 27 - 7 = 20$, dimana nilai r_{tabel} (r_{tab}) sebesar 0,444 sehingga dapat dilihat. Jika nilai r_{hitung} (r_{hit}) lebih besar daripada r_{tabel} (r_{tab}), maka pertanyaan tersebut dikatakan valid, dan sebaliknya apabila nilai r_{hitung} (r_{hit}) lebih kecil daripada r_{tabel} (r_{tab}) maka pertanyaan tersebut dikatakan tidak valid.

2. Uji Validitas Angket Variabel Y (Antusiasme)

Adapun hasil uji validitas angket variabel Y (Video Pembelajaran) terdapat pada tabel berikut

Tabel 3 Hasil Uji Validitas Variabel Y (Antusiasme)

Variabel	r_{hitung}	r_{tabel} 5% (db = 100)	Interpretasi	Keputusan
Antusiasme siswa (Y)				
1	0,53621	0,320	Valid	Dipakai
2	0,88412	0,320	Valid	Dipakai
3	0,88412	0,320	Valid	Dipakai
4	0,48197	0,320	Valid	Dipakai
5	0,66404	0,320	Valid	Dipakai
6	0,47923	0,320	Valid	Dipakai
7	0,88412	0,320	Valid	Dipakai
8	0,88412	0,320	Valid	Dipakai
9	0,56936	0,320	Valid	Dipakai
10	0,88412	0,320	Valid	Dipakai

(Sumber data : Hasil uji validitas)

Dari hasil nilai korelasi pada tabel diatas, kemudian dikonsultasikan pada nilai r_{tabel} menggunakan taraf signifikansi 5% dan $db = N - 7 = 27 - 7 = 20$, dimana nilai r_{tabel} (r_{tab}) sebesar 0,444 sehingga dapat dilihat. Jika nilai r_{hitung} (r_{hit}) lebih besar daripada r_{tabel} (r_{tab}), maka pertanyaan tersebut dikatakan valid, dan sebaliknya apabila nilai r_{hitung} (r_{hit}) lebih besar daripada r_{tabel} (r_{tab}) maka pertanyaan tersebut dikatakan valid.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui keandalan angket atau kuesioner yaitu sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan dan tetap konsisten, jika dilakukan dua kali atau lebih pada kelompok yang sama dengan alat ukur yang sama. Pengujian *Cronbach's Alpha* digunakan untuk menguji tingkat keandalan (*reliability*) dari masing-masing angket variabel. Data diolah dengan bantuan SPSS versi 24.0.0.

Adapun hasil uji validitas terhadap skor-skor variabel adalah sebagai berikut :

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Koefisien Alpha	R _{tabel} 5%	Interpretasi
Video Pembelajaran	0,923	0,444	Reliabel
Antusiasme siswa	0,886	0,444	Reliabel

(Sumber data : Hasil uji reliabilitas SPSS versi 24.0.0)

Dari hasil perhitungan *Cronbach's Alpha* tersebut dikonsultasikan pada r_{tabel} menggunakan taraf signifikansi 5% dan $db = N - 7 = 27 - 7 = 20$ yang memiliki r_{tabel} sebesar = 0,444, karena variabel X (video pembelajaran) nilai r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} ($0,923 > 0,444$) dan untuk variabel Y (antusiasme siswa) nilai r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} ($0,886 > 0,444$). Maka dapat dikatakan instrumen tersebut adalah reliabel.

Analisis Koefisien Korelasi

Setelah semua instrumen analisis data yang dilakukan oleh peneliti dengan pengujian validitas dan uji reliabilitas dan hasilnya dinyatakan valid dan reliabel, maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis koefisien korelasi. Analisis koefisien korelasi dimaksudkan untuk mengukur keeratan hubungan (korelasi) antara dua variabel, yaitu variabel X (video pembelajaran) terhadap variabel Y (antusiasme siswa). Perhitungan yang digunakan menggunakan *product moment*, diantaranya :

$$\begin{aligned}
 \Gamma_{xy} &= \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{n(\sum x^2) - (\sum x)^2} \cdot \sqrt{n(\sum y^2) - (\sum y)^2}} \\
 \Gamma_{xy} &= \frac{20(361746) - (594)(609)}{\sqrt{20(301401) - (549)^2} \cdot \sqrt{20(370881) - (609)^2}} \\
 \Gamma_{xy} &= \frac{7234920 - 361746}{\sqrt{6028020 - 301401} \cdot \sqrt{7417620 - 370881}} \\
 \Gamma_{xy} &= \frac{6873174}{\sqrt{5726619} \cdot \sqrt{7046739}} \\
 \Gamma_{xy} &= \frac{6873174}{2393,03552000383 \times 2654,56945661627}
 \end{aligned}$$

$$\Gamma_{xy} = \frac{6873174}{6352479}$$

$$\Gamma_{xy} = 0,108$$

Berdasarkan analisis data menggunakan rumus koefisien korelasi *product moment*, hasil yang didapat yaitu $\Gamma_{xy} = 0,108$ yang berarti terdapat hubungan yang sangat kuat dan tentunya ada pengaruh yang sangat signifikan antara variabel X (video pembelajaran) terhadap variabel Y (antusiasme siswa). Semakin tinggi tingkat analisis video pembelajarannya, maka semakin positif tingkat antusiasme siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.

Uji Normalitas

Setelah diketahui koefisien korelasinya kemudian dicari nilai uji normalitas untuk mengetahui signifikan atau tidaknya nilai yang diperoleh dari variabel bebas secara serentak dengan variabel terikatnya, yaitu dengan menggunakan SPSS versi 24.0.0 sebagai berikut.

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,43240272
Most Extreme Differences	Absolute	,151
	Positive	,151
	Negative	-,090
Test Statistic		,151
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

(Sumber data : analisis SPSS versi 24.0.0)

Berdasarkan data uji normalitas, jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal dan sebaliknya apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka nilai residual berdistribusi tidak normal.

Diketahui dari hasil uji normalitas pada tabel diatas, bahwa nilai signifikansi 0,200 $> 0,05$. Maka dikatakan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Pengujian Hipotesis (Uji-t)

Untuk mengetahui Uji-t pengaruh video pembelajaran terhadap antusiasme siswa, maka dapat dihitung menggunakan rumus :

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

$$t = \frac{0,108\sqrt{20-2}}{\sqrt{20-2}}$$

$$t = \frac{0,108\sqrt{18}}{\sqrt{18}}$$

$$t = \frac{0,108.242640687119285}{242640687119285}$$

$$t = 108$$

Dari nilai tersebut dapat dikorelasikan dengan tabel interpretasi koefisien korelasi. Tabel interpretasi koefisien korelasi, sebagai berikut.

Tabel 6 Interpretasi koefisien korelasi

Besar Nilai	Interprestasi
Antara $\pm 0,00$ s/d $\pm 0,20$	Tidak ada / tidak ada pengaruh
Antara $\pm 0,21$ s/d $\pm 0,40$	Pengaruh rendah
Antara $\pm 0,41$ s/d $\pm 0,60$	Pengaruh sedang
Antara $\pm 0,61$ s/d $\pm 0,80$	Pengaruh tinggi
Antara $\pm 0,81$ s/d $\pm 1,00$	Pengaruh sempurna

(Sumber : Jufri & Yuliana, 2018)

Setelah dikonsultasikan dengan tabel interpretasi diatas, maka nilai uji-t sebesar 108 terletak antara $\pm 0,81$ s/d $\pm 1,00$ yang berarti tingkat pengaruh video pembelajaran terhadap antusiasme siswa berpengaruh tinggi. Hasil analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji validitas, uji reabilitas, analisis koefisien korelasi, uji normalitas dan uji hipotesis (uji-t) yang digunakan untuk mengetahui kebenaran atau validitas terhadap suatu koefisioner serta untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh video pembelajaran terhadap antusiasme belajar siswa. Dengan demikian, video pembelajaran sangat berpengaruh terhadap antusiasme belajar siswa karena mampu memberikan motivasi bagi peserta didik agar mereka tidak merasakan kejenuhan dan tidak selalu monoton dalam proses belajar mengajar. Maka diperoleh dari hasil penelitian tentang pengaruh video pembelajaran terhadap antusiasme siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Khamas Asembagus, penulis dapat mengambil hasil dari pengumpulan data, analisa data, dan pengujian hipotesis yang penulis lakukan agar supaya hal ini dapat membuat proses belajar mengajar berjalan dengan lancar dan antusiasme belajar siswa meningkat serta tidak jenuh atau monoton.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti diatas, membuktikan bahwa video pembelajaran menggunakan aplikasi filmora sangat berpengaruh terhadap antusiasme siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Hal ini dikarenakan video pembelajaran merupakan media yang sangat membantu dan mempermudah untuk meningkatkan antusiasme siswa sebab dalam video tersebut terdapat penjelasan yang disertakan dengan animasi (gambar) dan tulisan sehingga siswa tidak merasa jenuh saat melakukan proses belajar mengajar.

Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran dalam bentuk gambar yang bisa bergerak serta dilengkapi dengan suara untuk mempermudah dalam penyampaian informasi (Yulisa et al., 2020).

Pelaksanaan penelitian bertempat di SMK Khamas Asembagus pada tanggal 05 Agustus s/d 07 Agustus 2021 dengan 27 peserta didik akan tetapi hanya 20 orang siswa yang merespon disebabkan hal tertentu, seperti : siswa dilarang tidak diperbolehkan mengoperasikan *handphone* karena dalam naungan pesantren, jaringan tidak memadai dan kendala lainnya yaitu tidak ada paket data atau koneksi jaringan Wi-Fi. Pada penelitian ini menggunakan media berupa video pembelajaran aplikasi filmora dengan bantuan angket.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji validitas, uji reabilitas, koefisien korelasi *product moment*, uji normalitas dan uji-t. Dalam analisis koefisien korelasi dibuktikan dengan 20 responden dengan taraf signifikansi 5% maka diperoleh nilai 0,108 dan T_{hitung} sebesar 108. Maka, dengan demikian dapat dibuktikan bahwa penelitian menggunakan aplikasi filmora dalam bentuk video pembelajaran sangat membantu untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa serta membuat siswa tidak jenuh dengan sistem pembelajaran tatap muka.

Menurut Yunita & Wijayanti, (2017) media video mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan pengetahuan siswa, meningkatkan daya imajinasi siswa, meningkatkan daya berpikir kritis dan memicu siswa untuk lebih berpartisipasi serta antusias, sehingga nantinya siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media video memiliki fungsi untuk menghadirkan sesuatu yang konkrit meskipun tidak berbentuk fisik. Belajar dengan menggunakan indera ganda penglihatan dan pendengaran dapat memberikan keuntungan bagi siswa untuk lebih memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

Menurut Viviantini, Amram Rede, (2015) media video pembelajaran memiliki beberapa manfaat di antaranya adalah media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan antusiasme belajar siswa. Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, tipe pembelajaran, dan setiap ranah : kognitif, afektif, psikomotorik, dan interpersonal.

Pada ranah kognitif, pembelajaran bisa mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu menonton video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Hal ini tidak dapat dilepaskan dari potensi emosional impact yang dimiliki oleh video, di mana ia mampu secara langsung membetot sisi penyikapan personal dan sosial siswa.

Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja.

Sedangkan pada ranah meningkatkan kompetensi interpersonal, video memberikan kesempatan pada mereka untuk mendiskusikan apa yang telah mereka saksikan secara berjama'ah.

Salah satu keunggulan video pembelajaran lainnya, yaitu dapat membuat siswa tidak merasa bosan untuk belajar dan lebih menarik perhatian siswa sehingga membuat siswa berkonsentrasi penuh terhadap video yang ditayangkan.

Menurut Yulisa et al., (2020) manfaat penggunaan media video pembelajaran akan membuat pesan yang disampaikan menjadi lebih menarik perhatian, perhatian inilah yang penting dalam proses belajar, karena adanya perhatian akan timbul rangsangan atau motivasi belajar dan dapat membuat anak didik berkonsentrasi. Dalam keadaan seperti ini sangat berpengaruh terhadap antusiasme belajar siswa, memacu daya ingat siswa serta dapat membuat peserta didik tidak jenuh dan tidak monoton.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa antusiasme siswa kelas X TKJ 1 pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Khamas Asembagus memiliki pengaruh dengan

tingkatan tinggi setelah menggunakan media berupa video pembelajaran aplikasi filmora.

DAFTAR RUJUKAN

- Afdhal, M. (2015). Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Antusiasme Belajar. *Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Dan Antusiasme Belajar Melalui Pendekatan Reciprocal Teaching*, 193–200.
- Ahdar. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial. *Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 18(November), 287–302. <http://178.128.61.209/index.php/dinamika/article/view/1509>
- Bouato, Y., Lihawa, F., & Rusiyah, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Yang Diintegrasikan Dengan Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam. *Jambura Geo Education Journal*, 1(2), 71–79.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–137. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>
- Dr. H. Aceng Hasani, M. P. (2018). Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (Jppaud Fkip Untirta). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 5 nomor 2(9), 81–160.
- Jufri, F. Al, & Yuliana, D. (2018). Pengaruh E-Learning Berbasis Schoology Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Sumber Bunga. *Edusaintek : Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 6(1), 44–74. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v6i1.14>
- Kurniawan, T. D. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD se-KecamatanGedang Sari Gunung Kidul. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(1), 21–26. <https://media.neliti.com/media/publications/259116-pengaruh-penggunaan-media-video-pembelaj-b06f9422.pdf>
- Sappaile, B. I., & Makassar, U. N. (2020). *KONSEP PENELITIAN EX-POST FACTO*. July 2010.
- Savira, F., & Suharsono, Y. (2013). Interactive Learning Berbasis Multimedia Audio

- Vidio dengan Wondershare Filmora pada Mata Kuliah Komunikasi Visual. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 01(01), 1689–1699.
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Administrasi*.
- Viviantini, Amram Rede, S. S. (2015). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Vi SDN 6 Kayumalue Ngapa. *Jurnal Sains Dan Teknologi Tadulako*, 4(1), 66–71. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JSTT/article/download/6930/5569>
- Yulisa, Y., Hakim, L., & Lia, L. (2020). Pengaruh Video Pembelajaran Fisika Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Smp. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 1(1), 37. <https://doi.org/10.31851/luminous.v1i1.3445>
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 153–160. <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>