

## BAB 3

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 1.1. Karakteristik Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah Kota Bandung yaitu SMK Negeri 1 Kota Bandung. Beralamat di Jalan Wastukencana No. 3 RT 03 RW 07, Kelurahan Babakan Ciamis, Kecamatan Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat. SMK Negeri 1 Bandung termasuk salah satu sekolah favorit di Kota Bandung, banyak prestasi yang telah diraih baik dalam bidang akademik maupun non akademik. SMK Negeri 1 memiliki 4 Jurusan yaitu Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP), Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), Usaha Layanan Pariwisata (ULP),

Adapun kelas yang dijadikan subjek penelitian di SMK Negeri 1 Bandung yaitu kelas XI ULP 1 dan XI ULP 2. Populasi kelas XI berjumlah 72 orang, sedangkan yang menjadi sampel penelitian yakni kelas XI ULP 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI ULP 1 sebagai kelas kontrol. Karakteristik setiap kelas pada umumnya cukup aktif walau hanya beberapa, dengan catatan setiap individu memiliki kecenderungan kecerdasan yang berbeda-beda. Pada kelas XI ULP 1 memiliki beberapa peserta didik yang berani berbicara untuk mengungkapkan pendapat, begitu juga dengan kelas XI ULP 2.

Secara umum jika peserta didik dihadapkan pada suatu permasalahan mereka akan tertarik untuk menanggapi dan mengkritisi hal tersebut. Namun terkadang jawaban mereka tidak memiliki dasar karena hanya sebatas argument yang berasal dari pikiran mereka sendiri, selain itu peserta didik sulit tertarik jika hanya diberikan penjelasan dalam suatu materi terlebih dalam materi hitungan sehingga membuat kelas terkadang tidak kondusif. Peneliti melihat ini sebagai potensi yang harus dikembangkan pada peserta didik agar pembelajaran didalam kelas menjadi lebih menyenangkan dan memberikan gambaran secara lebih mudah dipahami. Maka pemilihan media pembelajaran yang mampu mencakup karakteristik tersebut agar bisa menjadi sarana yang digunakan untuk memberikan pengalaman baru kepada peserta didik yang mampu memberikan ketertarikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran didalam kelas itu penting.

## 3.2. Desain Penelitian

### 3.2.1. Pengembangan Desain Media Video Pembelajaran

Menurut (Devi et al., 2018) desain penelitian adalah desain mengenai keseluruhan proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Desain dalam penelitian ini yakni mengembangkan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan melakukan uji coba menggunakan metode eksperimen. Pengembangan tersebut didasarkan atas adanya kebutuhan media pembelajaran berbasis video untuk mata pelajaran ticketing yang pada dasarnya pembelajaran dilakukan hanya melalui penjelasan dan aplikasi pemesanan tiket.

Untuk kepentingan tersebut dilakukan pengembangan media video pembelajaran yang mudah dipahami dan mampu menampilkan data yang dibutuhkan dalam suatu materi ticketing dengan harapan peserta didik bisa mengikuti pembelajaran lebih menyenangkan. Perancangan desain yang dikembangkan dibuat sederhana, terdiri dari penjelasan format apa itu IATA Area, lalu penjelasan mengenai pembagian wilayah IATA area. Kemampuan utama dalam video yang akan ditampilkan adalah:

- a. Kemampuan untuk menampilkan peta-peta umum yang termasuk kedalam IATA Area
- b. Kemampuan memperoleh penjelasan mengenai pembagian IATA Area secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam kaitannya dengan aktifitas pembelajaran. Sebagai berikut :
  1. **TLC** (Three letter code) atau kode tiga huruf di Indonesia sering disebut dengan Tiga Huruf Kode Kota. Digunakan untuk menandai sebuah kode kota dalam reservasi/booking-an pada suatu maskapai penerbangan. Kode kota ini wajib diketahui oleh tenaga kerja pariwisata yang bergerak di bidang *ticketing*. Gunanya untuk mengetahui kode kota keberangkatan dan kode kota tujuan. Selain untuk menandai kota tujuan dan keberangkatan, kode kota juga digunakan untuk menandai di kota mana bagasi/koper diturunkan.
  2. **Internasional** adalah sesuatu yang menyangkut lebih dari satu negara. Sesuatu tersebut bisa berupa sebuah perusahaan, bahasa, atau organisasi. Arti internasional sebagai sebuah kata berarti interaksi antara lebih dari satu negara, atau melampaui batas negara.

3. **Area IATA** Guna kepentingan dunia penerbangan IATA membagi dunia dalam tiga zona atau area yang dikenal dengan istilah Traffic Conference (TC), yaitu TC 1, TC 2 dan TC 3. IATA juga menentukan 10 Global Indikator (GI) untuk mengindikasikan macam-macam perjalanan calon penumpang penerbangan udara. Fungsi Global Indikator ini adalah untuk memudahkan perhitungan harga tiket penerbangan udara internasional.
4. **Kode kota** tidak selalu merupakan penyingkatan huruf nama kota. Terkadang hal ini menjadi salah kaprah/kekeliruan pemahaman. Mungkin disebabkan beberapa kode kota juga dituliskan sebagai penyingkatan nama kota itu sendiri. Sebagai contoh kota Padang memiliki kode kota dalam penerbangan, yaitu PDG. Namun lain halnya dengan kota Medan yang memiliki kode kota MES.
5. **Pembagian Iata Area TC**
  - a. TC 1 melingkupi daerah benua amerika dan caribbean island.  
TC 1 mempunyai 4 sub area, yaitu : North America, South America, Central America dan Caribbean Island.
  - b. TC 2  
TC 2 melingkupi benua eropa, benua afrika dan middle east.  
TC 2 mempunyai 3 sub area, yaitu : Europe, Africa dan Middle East.
  - c. TC 3  
TC 3 melingkupi benua asia dan benua Australia. TC 3 mempunyai 4 sub area, yaitu : Southeast Asia, South Asian Sub Continent, Southwest Pasific dan Japan, Korea.

Berbagai kemampuan tersebut menjadi bahan dalam mengembangkan desain media dalam membuat video. Untuk itu, fasilitas dasar yang tersedia terdiri atas:

- a. Fasilitas untuk menampilkan peta bagian IATA Area  
Fasilitas untuk menampilkan peta akan ditampilkan berupa peta wilayah dunia yang termasuk kedalam area secara lebih spesifik. Yang nantinya berisikan penjelasan mengenai negara dan wilayah mana sajakah yang termasuk kedalam area 1 , area 2 dan area 3.
- b. Fasilitas penjelasan apa itu IATA

Fasilitas ini ditampilkan dengan ilustrasi pesawat terbang, karena IATA sendiri merupakan salah satu organisasi internasional dalam bidang penerbangan sehingga ditunjukkan penjelasan apa itu IATA

c. Fasilitas untuk menampilkan penjelasan Three Letter Code

Fasilitas ini digambarkan dengan bentuk rute penerbangan yang terdapat dalam satu area dengan menuliskan rute menggunakan Three Letter Code sebuah Bandara yang disertai berada di kota serta negara manakah bandara tersebut berada.

Berdasarkan kemampuan utama yang ada dan akan dibuat menjadi sebuah video, maka selanjutnya menjelaskan bagaimana proses-proses yang terjadi pada data dan bagaimana pengorganisasian data tersebut kedalam sebuah media pembelajaran berbasis video.



Gambar 3. 1 Alur Pembuatan Video

a. Adapun Langkah Pembuatan Video Pembelajaran

Video Pembelajaran Ticketing ini adalah Media Pembelajaran yang memungkinkan Peserta didik dengan mudah dan cepat untuk mengetahui dan memahami apa itu IATA dan pembagian wilayahnya.



Gambar 3. 2 Tampilan Background Penjelasan

b. Persiapan Pembuatan Video

1. Mencari informasi mengenai IATA Area

Mayadhisa Ardhita, 2023

*EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen di XI ULP SMKN 1 Bandung pada Materi TLC Internasional dalam Mata Pelajaran Ticketing)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Mencari data wilayah atau negara yang termasuk pembagian IATA
3. Pembuatan Video
4. Menyiapkan bahan yang akan dimasukkan kedalam Video
5. Membuat dan Mengedit Video menggunakan Aplikasi Capcut.

**c. Tampilan Konten didalam Video**



Gambar 3. 3 Tampilan Video Pembuka

1. Pembukaan

Pada awal video yang ditampilkan adalah perkenalan serta penjelasan video apakah yang akan ditampilkan, serta menjelaskan termasuk kedalam mata pelajaran apakah materi yang akan dijelaskan pada video pembelajaran kali ini.

2. Tujuan Pembelajaran

Sebelum memasuki konten utama dari video pembelajaran ini tidak lupa memasukan dari Tujuan Pembelajaran pada materi video penjelasan kali ini.



Gambar 3. 4 Tujuan Pembelajaran

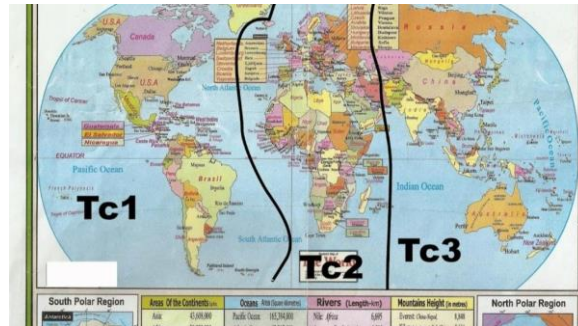
3. Konten

Pada bagian konten akan ditampilkan mengenai penjelasan dari materi Tlc Internasional dalam IATA Area mulai dari peta dunia yang dibagi kedalam 3 bagian, penjelasan dari IATA Area itu sendiri serta penjelasan dan contoh dari Three Letter Code dari setiap area nya.

Mayadhisa Ardhita, 2023

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen di XI ULP SMKN 1 Bandung pada Materi TLC Internasional dalam Mata Pelajaran Ticketing)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3. 5 Peta Dunia Wilayah IATA

## 1.2.2. Desain Eksperimen untuk Media Video Pembelajaran

### 1. Metode Eksperimen untuk Media Video pembelajaran

Metode Eksperimen untuk video pembelajaran kemudian diuji coba dengan menggunakan eksperimen. Menurut (Adhi Kusumastuti, 2020) eksperimen merupakan suatu penelitian yang variabelnya dimanipulasi dan efeknya terhadap variabel lainnya diamati. Sementara itu, (Supardi, 2018) mengemukakan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu rancangan percobaan dengan setiap langkah tindakan yang terdefiniskan, sehingga informasi yang berhubungan dengan atau diperlukan untuk persoalan yang sedang diteliti dapat dikumpulkan secara faktual. Metode eksperimen dapat dibedakan menjadi metode eksperimen sebenarnya (true eksperimen) dan eksperimen semu (quasi-experiment). Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi-experiment.

Bahwa studi kuasi eksperimental memiliki kelebihan dibandingkan studi eksperimental sejati, terutama untuk penelitian perilaku dan sosial. Perilaku manusia bersifat kompleks, sehingga banyak faktor yang dapat mempengaruhi perilaku. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan kuasi-eksperimen dalam penelitian ini adalah:

- Memilih sekolah yang akan dijadikan sebagai tempat untuk melaksanakan eksperimen, mempunyai sarana dan yang mendukung penelitian eksperimen.
- Menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yaitu satu kelas yang dipilih secara acak dari sekolah yang telah ditentukan.
- Mengembangkan instrumen pengukuran untuk mengukur hasil belajar siswa.
- Membuat rencana pokok dan langkah-langkah dalam melakukan kuasi eksperimen dan pengumpulan data.
- Melaksanakan kuasi-eksperimen.
- Menyeleksi dan menyusun data untuk memudahkan analisis
- Menganalisis data dengan menggunakan metode statistik yang sesuai.

Mayadhisa Ardhita, 2023

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen di XI ULP SMKN 1 Bandung pada Materi TLC Internasional dalam Mata Pelajaran Ticketing)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 1.2.3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen (Quasi Experiment Methode). Menurut (Aceh & Nauli, 2019.), penelitian eksperimen adalah penelitian yang mana para peneliti sengaja melakukan manipulasi terhadap satu atau lebih variabel dengan suatu cara supaya bisa mempengaruhi variabel tersebut. Desain eksperimen yang berupa penelitian kuasi eksperimen ini diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol disamping kelompok eksperimen, Kuasi eksperimen menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (intact group) untuk diberi perlakuan (treatment), bukan menggunakan subjek yang diambil secara acak. Pada penelitian ini peneliti menggunakan perlakuan media pembelajaran berbasis video untuk mencari pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa di kelas XI ULP.

### 1.2.4. Pola Penelitian

Penelitian ini menggunakan pola atau model penelitian eksperimen kelompok kontrol pretes-posttes berpasangan (*Matching Pretes-Posttes control group design*). Menurut (Dr. Endang Mulyatiningsih, 2020) metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh pada sesuatu yang diberi perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang dapat dikendalikan.

Desain kuasi eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (intact group) untuk diberi perlakuan (treatment), bukan menggunakan subjek yang diambil secara acak. Pada penelitian ini peneliti menggunakan pengukuran awal pre tes ( $O_1$ ). selanjutnya kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menerapkan kegiatan pembelajaran menggunakan media video (X). Kelompok Kontrol menerapkan kegiatan pembelajaran tanpa media video sebagai media pembelajaran. Setelah itu, keduanya dilakukan pengukuran dengan post test ( $O_2$ ). Setelah itu, dilakukan pengukuran dengan posttest, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol untuk mencari pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa di kelas XI ULP.

Tabel 3. 1 Deskripsi Pola Penelitian

Kelompok	<i>Pre test</i>	Perlakuan	<i>Post test</i>
Eksperimen (KE)	O	X	O
Kontrol (KK)	O		O

Keterangan :

O : Pre test – Post test

X : Perlakuan media pembelajaran video

Pretest diberikan sebelum dilakukan perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sedangkan pemberian posttest dilakukan pada saat terakhir diberikan perlakuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh suatu perlakuan. Dalam pelaksanaan eksperimen ini, terlebih dahulu peneliti menentukan 2 kelompok subjek atau sampel penelitian berdasarkan nilai yang relatif sama (bukan secara acak) yang dipasangkan. Kemudian pada tahap awal, baik kelompok eksperimen ataupun kelompok kontrol akan diberikan tes (pretest) yang sama. Selanjutnya, untuk kelompok eksperimen (KE) akan diberikan perlakuan khusus, sedangkan kelompok kontrol (KK) akan diberi perlakuan biasa. Pada tahap akhir, kedua kelompok akan Kembali diberi tes (posttest) untuk mengetahui perbedaan hasil dari perlakuan tersebut.

### **3.3. Populasi dan Sampel**

Menurut (Susanti, 2020) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Populasi penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik di SMK NEGERI 1 Kota Bandung. Kelompok eksperimen diambil pada sekolah yang sama dengan kelompok kontrol, sehingga hanya satu sekolah yang dijadikan sebagai lokasi penelitian. Kepastian sekolah tersebut dijadikan sebagai lokasi penelitian dilakukan dengan terlebih dahulu mempertimbangkan beberapa hal berikut: pertama, pimpinan sekolah bersedia dijadikan sebagai lokasi penelitian; kedua, sekolah tempat penelitian dilaksanakan memiliki guru yang biasa menggunakan media video pembelajaran; dan ketiga, terdapat dukungan sarana komputer yang memadai. Jika persyaratan tersebut terpenuhi maka selanjutnya menentukan sampel kelas yang akan dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Selanjutnya, pengambilan sampel kelompok dilakukan dengan menentukan dua kelas pada tingkat yang sama, dalam hal ini kelas XI. Pertimbangan mengambil kelas XI karena siswa telah cukup beradaptasi dengan lingkungan sekolahnya dan telah mengalami pembelajaran selama satu tahun lebih, sehingga dapat membandingkan dengan pengalaman

Mayadhisa Ardhita, 2023

*EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen di XI ULP SMKN 1 Bandung pada Materi TLC Internasional dalam Mata Pelajaran Ticketing)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



belajar sebelumnya. Kelas XII tidak diambil sebagai sampel karena pada semester genap ini peserta didik kelas XII sudah mulai focus terhadap ujian praktek serta ujian akhir lainnya maka dari sisi perijinan ada potensi sulit dipenuhi karena biasanya pimpinan sekolah dan guru sedang fokus mempersiapkan siswa kelas XII untuk menghadapi ujian kelulusan.

Kelompok eksperimen dipilih Kelas XI ULP 2 dan kelompok kontrol dipilih kelas XI ULP 1. Jumlah kelas XI ULP sendiri di SMK Negeri 1 Bandung memang hanya dua kelas yang samasama memiliki jumlah peserta didik sebanyak 36 orang.

Tabel 3. 2 Nilai Rata-rata UAS Mata Pelajaran Ticketing Kelas 11 Tahun Pelajaran 2022/2023 SMKN 1 Kota Bandung

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai UAS			
		Rata-rata	Tertinggi	Terendah	KKM
XI ULP 1	36	68,1	95	52	75
XI ULP 2	36	65,3	92	42	75

Sumber: Guru Ticketing Kelas XI SMK Negeri 1 Bandung

Dilokasi penelitian SMK Negeri 1 Bandung kelompok eksperimen dipilih kelas XI ULP 2 dan kelompok kontrol dipilih kelas XI ULP1 dikarenakan jika dilihat dari hasil UAS semester 1 tahun ajaran 2022-2023 memiliki nilai rata-rata yang hampir sama dengan asumsi bahwa sampel ini memiliki karakteristik yang homogen. Jumlah kelas ULP sendiri di SMK Negeri 1 Bandung hanya dua kelas, kelas XI ULP 1 terdiri dari 36 peserta didik dan kelas XI ULP 2 memiliki jumlah peserta didik yang sama yaitu 36 peserta didik.

### 3.4. Variabel Penelitian

(Sugiyono, 2010) mengemukakan bahwa variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Widoyoko, 2012) mengemukakan bahwa variabel memiliki tiga ciri yaitu mempunyai variasi nilai, membedakan suatu objek dengan objek lain dalam satu populasi dan dapat diukur.

Penelitian ini menggunakan variabel terikat yaitu hasil belajar peserta didik pada pelajaran ticketing kelas XI serta variabel bebas yaitu media video pembelajaran. Hasil belajar diukur dari skor yang diperoleh peserta didik dari instrument hasil belajar skala Interval. Perbandingan skor siswa dalam menjawab pertanyaan sebelum dan sesudah

pembelajaran ticketing pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen akan menentukan efektivitas pemanfaatan media video dalam pembelajaran.

Tabel 3. 3 Skema Hubungan Antar Variabel



Indikator Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Nur et al., 2016). Indikator dalam kemampuan melihat hasil belajar, diantaranya yaitu Perubahan perilaku yang dimaksud dapat mencakup tiga ranah kompetensi, yakni:

1. kognitif atau kecerdasan berpikir,
2. afektif atau kecerdasan emosional, dan
3. psikomotor atau kecakapan gerak otot dan campuran.

Tabel 3. 4 Indikator Hasil Belajar Siswa

Variabel	Indikator
Hasil Belajar Siswa (Y)	C3 - Penerapan, menerapkan ( <i>applying</i> ), mampu memecahkan suatu masalah menggunakan metode, konsep, atau prosedur (Benjamin Samuel Bloom, 1956)
	C4 - Analisis, menganalisis ( <i>analyzing</i> ), dapat mengenali, menguraikan, serta mengkritisi suatu struktur, bagian atau hubungan (Benjamin Samuel Bloom, 1956)
	C5 - Sintesis, mengevaluasi ( <i>evaluating</i> ), mampu menilai hasil dan mutu. (Benjamin Samuel Bloom, 1956)

### 3.5.Hipotesis Penelitian

Walaupun terdapat bukti yang bersebrangan tentang efek dari pemanfaatan media video pembelajaran, tetapi peneliti mengajukan hipotesis adanya efek positif media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Hipotesis rumusan masalah kedua

Mayadhisa Ardhita, 2023

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen di XI ULP SMKN 1 Bandung pada Materi TLC Internasional dalam Mata Pelajaran Ticketing)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Ha: Terdapat adanya efektivitas media video pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran *Ticketing* pada kelas eksperimen di XI ULP 2 di SMK Negeri 1 Bandung

Ho: Tidak terdapat adanya efektivitas media video pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran *Ticketing* pada kelas eksperimen di XI ULP 2 di SMK Negeri 1 Bandung

2. Hipotesis Rumusan masalah ketiga

Ha: Terdapat adanya efektivitas media video pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran *Ticketing* pada kelas kontrol di XI ULP 1 di SMK Negeri 1 Bandung

Ho: Tidak terdapat adanya efektivitas media video pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran *Ticketing* pada kelas kontrol di XI ULP 1 di SMK Negeri 1 Bandung

3. Hipotesis Rumusan masalah keempat

Ha : Terdapat adanya perbedaan hasil pembelajaran antara kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media video pembelajaran pada mata pelajaran *Ticketing*

Ho : Tidak terdapat adanya perbedaan hasil pembelajaran antara kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media video pembelajaran pada mata pelajaran *Ticketing*

### 3.6. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media dikatakan pula sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi (Rohani, S.Ag, M.Pd, 2019) namun ada pengertian lain pula yang mengatakan Media pembelajaran adalah adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. (Nurrita, 2018)

2. Video

Video sebagai salah satu kemajuan teknologi telah banyak memberikan pengaruh positif dan kemajuan bagi manusia dan kebudayaannya. Dengan adanya video, orang tidak lagi sulit untuk mendapatkan berbagai informasi, pengetahuan dan hiburan. Peristiwa dan kejadian-kejadian penting yang terjadi diseluruh penjuru di dunia pun bisa disaksikan secara mudah dan cepat, hal ini menjadikan dunia yang luas seakan menjadi sempit dan hampir tidak lagi dikenal dengan batas-batas waktu maupun tempat. (Busyaeri et al., 2016)

3. Hasil Belajar

Mayadhisa Ardhita, 2023

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen di XI ULP SMKN 1 Bandung pada Materi TLC Internasional dalam Mata Pelajaran *Ticketing*)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(Rukmana,2018) hasil belajar adalah suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil jika tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya sudah tercapai. Menurut (Stkip & Raha, 2022) Definisi hasil belajar menurutnya, akan tampak pada tindakan atau sikap dari perubahan pada aspek-aspek tingkah laku peserta didik. Antara lain dilihat dari pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, emosional, keterampilan apresiasi, jasmani, hubungan sosial, etika, sikap dan lain-lain. Dalam pengertian ini tentu saja hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar domain kognitif yang diantaranya (pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi). akan tetapi dalam penelitian ini hanya mencakup dari 3 aspek domain kognitif yaitu pada:

1. aspek mengingat (C3),
2. aspek memahami (C4)
3. aspek menerapkan (C5)

Untuk mengukur hasil belajar peneliti menggunakan soal pre-test dan post-test.

### **3.7.Bahan dan Materi**

Bahan atau materi yang dikembangkan dalam video pembelajaran mengacu pada kurikulum merdeka. Hal ini dilakukan karena pada saat penelitian dilaksanakan, implementasi kurikulum merdeka telah dilaksanakan, termasuk disekolah tempat penelitian ini dilaksanakan. Adapun materi yang dipilih adalah materi pada kelas XI dengan pertimbangan seperti yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya. Adapun pertimbangan dalam menentukan materi yang dipilih untuk menampilkan media video pembelajaran adalah:

1. Untuk merepresentasikan materi yang disertai dengan penjelasan berupa teks, video dan grafik.
2. Objek atau fenomena yang dikaji dapat dijumpai di tempat penelitian dilakukan agar siswa dapat memahami secara langsung pembagian wilayah IATA Area
3. Materi diajarkan di kelas XI karena termasuk kedalam elemen pembelajaran di kelas XI

Kebijakan kurikulum merdeka merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya. Salah satu perbedaan kurikulum merdeka dari kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam

Mayadhisa Ardhita, 2023

*EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen di XI ULP SMKN 1 Bandung pada Materi TLC Internasional dalam Mata Pelajaran Ticketing)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami kami konsep dan menguatkan kompetensi. Dalam proses pembelajaran guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat pembelajaran sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik.

Dalam kurikulum merdeka disarankan menggunakan model pembelajaran *Project-Based Learning* karena Esensi Kurikulum Merdeka adalah pendidikan berpatokan pada esensi belajar, di mana setiap siswa memiliki bakat dan minatnya masing-masing.

### **Karakteristik Mata Pelajaran**

Usaha Layanan Wisata merupakan mata pelajaran yang berisi kompetensi dalam konsentrasi keahlian Usaha Layanan Pariwisata, terdiri dari sikap, pengetahuan dan keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam penguasaan kompetensi-kompetensi fungsional di bidang pariwisata. Sikap yang dimiliki peserta didik pada mata pelajaran ini, antara lain memiliki kemampuan komunikasi dan pelayanan prima. Pengetahuan yang dimiliki peserta didik pada mata pelajaran ini, antara lain mampu memahami pengelolaan jejaring mitrabisnis yang sudah dimiliki dan mampu memahami dasar-dasar SEO (*Search Engine Optimizer*). Keterampilan yang dimiliki peserta didik konsentrasi keahlian Usaha Layanan Pariwisata, antara lain memiliki keterampilan jejaring mitra bisnis, berbahasa Inggris maupun bahasa asing pilihan lainnya. Mampu menggunakan aplikasi media sosial ataupun aplikasi berbayar sarana pemasaran produk wisata berbasis digital yang saat ini cenderung digunakan dalam bidang pariwisata. Kompetensi yang diharapkan dimiliki peserta didik melalui mata pelajaran ini meliputi menerima dan memproses pemesanan, menghitung harga dan menyiapkan tiket transportasi udara, darat dan laut, merencanakan dan mengelola perjalanan wisata,

### **CAPAIAN PEMBELAJARAN**

Pada akhir fase F, peserta didik mampu melakukan komunikasi secara lisan dalam bahasa Inggris pada tingkat operasional dasar, mencari dan mendapatkan data secara manual atau dari komputer, menerima dan memproses reservasi transportasi udara, darat, laut, destinasi wisata dan akomodasi secara manual atau menggunakan komputer. Peserta didik mampu menghitung tarif dan

menyiapkan tiket transportasi udara domestik dan internasional serta mengidentifikasi dokumen perjalanan.

### **Kompetensi Dasar 3.1.**

Menganalisis pembagian wilayah menurut IATA Area

### **Kompetensi Dasar 3.2.**

Mengetahui dan Mengolah pembagian wilayah dengan Three Letter Code serta nama kota, negara dan bandarannya.

Materi tentang Tlc Internasional dalam Iata Area mengandung unsur pengetahuan seperti yang tergambar dalam kompetensi dasarnya. Selain itu, materi tersebut mengandung kompetensi dasar yang berkaitan dengan pemahaman. Pengetahuan tentang three letter code sebuah kota atau negara di dunia disertai dengan keterampilan untuk menyajikan data tersebut sesuai pembagian wilayahnya melalui tabel.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberikan panduan bagi pendidik dalam mengembangkan materi dalam bentuk modul . Dalam modul tersebut tampak pendekatan saintifik yang dikembangkan melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan.

### **3.8. Alat dan Bahan yang Digunakan dalam Penelitian**

Alat dan instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data dapat dikelompokkan dalam dua bagian utama, yaitu pada saat pengembangan media pembelajaran dan saat uji coba atau eksperimen di sekolah :

#### **3.8.1. Alat dalam pengembangan Media Video Pembelajaran.**

##### **a. Komputer/ laptop**

Komputer/laptop digunakan untuk tahap pembuatan Video Pembelajaran dengan menggunakan *website design* di [www.canva.com](http://www.canva.com) dengan memanfaatkan ilustrasi gambar dan tulisan yang telah disediakan. Desain permainan yang digunakan akan disesuaikan berdasarkan materi yang akan diajar.

##### **b. Aplikasi Pendukung**

Aplikasi Pendukung digunakan untuk mengedit video yang akan digunakan sebagai media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran. Aplikasi pendukung yang digunakan yaitu aplikasi **VN Video Editor** yang merupakan salah satu aplikasi edit Video yang cocok digunakan oleh semua kalangan.

### **3.8.2. Instrumen dalam Kegiatan Eksperimen**

Penelitian ini berupaya menentukan pengaruh media video pembelajaran yang digunakan terhadap hasil belajar siswa. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data ataupun mengukur suatu objek dari suatu variabel penelitian (Yusup, 2018). Penelitian ini berupaya menentukan pengaruh media video pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. karena itu, instrumen yang akan digunakan adalah instrumen test. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar adalah Skala Interval. Skala Interval yaitu yang didapat dari nilai tes hasil belajar setelah pembelajaran, dimana soal test disajikan sebagai berikut:

### **3.9. Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data**

Pengambilan dan pengumpulan data dilakukan pada tahap pemberian video pembelajaran pada tahap uji coba di sekolah. Data yang dikumpulkan pada tahap pembuatan video disesuaikan dengan tuntutan atau kebutuhan kurikulum yang berlaku saat penelitian ini dilaksanakan, yaitu kurikulum merdeka dengan mengambil skala nasional (Wilayah Indonesia) dan Lokal (Wilayah Bandung). Pada tahap uji coba media video, pengambilan dan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen tes.

#### **3.9.1. Prosedur dan Pengumpulan Data untuk Uji Coba Media Video Pembelajaran**

Data yang digunakan dalam video ini didapatkan dari berbagai sumber, baik primer maupun sekunder. Data primer diperoleh dari sekolah yaitu mengenai materi yang akan dikembangkan menjadi video pembelajaran dan gambar yang diperoleh secara langsung yang digunakan sebagai ilustrasi pada video. Data sekunder didapatkan dari buku referensi yang direkomendasikan oleh sekolah, internet, dan sumber lain yang relevan.

Semua sumber yang telah didapat tadi dijadikan bahan sebagai sumber data dalam video pembelajaran. Dasar yang menjadi patokan pembuatan video yaitu kurikulum Merdeka, sehingga konten pada video mempertimbangkan dengan relevansi dengan kurikulum yang digunakan oleh sekolah, Adapun untuk prosedur pengumpulan data urutannya adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi kebutuhan kurikulum
2. Identifikasi materi Pelajaran yang akan dipelajari
3. Mencari sumber informasi mengenai materi yang akan ditayangkan didalam video

4. Mencari Aplikasi Pendukung yang akan digunakan untuk mengedit video sebagai media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran.
5. Menyiapkan alat seperti Komputer/laptop yang akan digunakan untuk tahap pembuatan Video Pembelajaran dengan menggunakan *website design*
6. Membuat desain Media Video, tahapan ini merupakan tahapan antara yang menghubungkan rancangan bentuk media ke implementasi wujud media Tahapan desain adalah tahapan penting, dimana proses pengembangan aplikasi media dimulai kembali dari tahapan ini.
7. Memasukan materi kedalam pengeditan video yang akan ditampilkan pada kelas eksperimen di kelas XI ULP SMKN 1 Bandung
8. Uji Coba Aplikasi Pengujian aplikasi secara langsung dilaksanakan dalam penelitian melalui ujicoba di sekolah pada kelas eksperimen.

Adapun tahapan lainnya selain prosedur dan pengumpulan data untuk media video namun ada tahapan untuk melakukan kegiatan kelas eksperimen, yaitu:

**a. Tahap Persiapan**

Persiapan pertama adalah meminta ijin kepada pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian. Ijin diberikan pihak sekolah dan meminta peneliti untuk melakukan koordinasi dengan guru ticketing di sekolah tersebut. Selanjutnya peneliti melakukan kegiatan berikut.

1. Penyusunan Instrumen

Penelitian Instrumen penelitian dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu instrumen pembelajaran dan instrumen pengumpul data penelitian.

a. Instrumen Pembelajaran Kegiatan pembelajaran dipandu oleh Modul, Modul disusun setelah terlebih dahulu ditentukan pokok bahasan yang akan disampaikan dengan mengacu pada kurikulum merdeka

b. Instrumen Pengumpul data penelitian Instrumen pengumpul data penelitian terdiri atas instrumen pengukur hasil belajar peserta didik.

c. Pengembangan Alat Evaluasi Tes Pengembangan evaluasi dalam bentuk tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dan penguasaan materi pelajaran oleh peserta didik. Acuan yang digunakan adalah kompetensi yang ada pada kurikulum., kompetensi yang dimaksud adalah Karakteristik mata pelajaran dan Kompetensi Dasar. Kompetensi Dasar mencakup sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan dalam muatan

Mayadhisa Ardhita, 2023

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**  
(Studi Eksperimen di XI ULP SMKN 1 Bandung pada Materi TLC Internasional dalam Mata Pelajaran Ticketing)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



pembelajaran, mata pelajaran, atau mata kuliah. Kompetensi Dasar dikembangkan dalam konteks muatan pembelajaran, pengalaman belajar, mata pelajaran sesuai dengan Kompetensi inti. Kompetensi dasar pada kurikulum merupakan acuan untuk menentukan tujuan pembelajaran. Tujuan berisi keluaran yang diharapkan dari peserta didik setelah dalam kurun waktu tertentu melauai proses pembelajaran. Soal dikembangkan dari tujuan yang telah ditetapkan berdasarkan kompetensi yang menjadi acuannya Jika tujuan pembelajaran dan level berfikir yang akan diuji melalui tes telah ditetapkan, maka selanjutnya disusun kisi-kisi soal. Kisi-kisi soal berupa pemetaan soal. Bentuk dari kisi-kisi berupa matriks yang mewakili 60 jumlah butir soal yang sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai.

Manfaat dari penyusunan kisi-kisi adalah:

- a. Mengidentifikasi tujuan yang akan dicapai
- b. Mengidentifikasi kemampuan hasil belajar yang dapat diuji
- c. Mengetahui persentase soal untuk tiap level berfikir atau kompetensi
- d. Memastikan bobot soal sesuai dengan karakteristik materi yang disampaikan

Tabel 3. 5 Kisi – Kisi Instrument Hasil Belajar Siswa

Kompetensi Dasar	Tujuan Pembelajaran	No Soal	Taksonomi Bloom
3.1. Menganalisis pembagian wilayah menurut IATA Area	1. Peserta didik mampu memahami bagian IATA Area	6,11,12,14,16,18,24,27,28,29,31,32	C3
3.2. Mengetahui dan Mengolah pembagian wilayah dengan Three Letter Code serta	1. Peserta didik mampu mengetahui Three Letter Code dari setiap negara atau kota.	2,5,8,9,10,15,19,22,23,25,26	C4

nama kota,negara dan bandarannya.	2. Pesertadidik mampu mengetahui Three Letter Code Bandar Udara Internasional disebuah negara atau kota	1,3,4,7,13,17,20,21,30,33	C5
-----------------------------------	---	---------------------------	----

## 2. Uji Validitas dan Reliabilitas

### a. Validitas

Instrumen yang telah disusun tidak serta merta bisa langsung digunakan. Terlebih dahulu instrumen tersebut harus diuji validitas dan reliabilitasnya. (Widoyoko, 2012) menyatakan instrumen dikatakan valid jika dapat mengukur apa yang hendak diukur atau validitas berkaitan dengan ketepatan alat ukur.

### b. Reliabilitas

Instrumen tes dapat dikatakan reliabel atau terpercaya jika memberikan hasil yang tetap atau konsisten. Reliabilitas dinyatakan dengan koefisien reliabilitas yang angkanya 0,00 – 1,00. Suatu instrumen dengan reliabilitas mendekati angka satu, maka dapat dikatakan memiliki reliabilitas tinggi, demikian sebaliknya. Harga kritik untuk reliabilitas adalah 0,7, artinya suatu instrumen dikatakan reliabel jika memiliki nilai koefisien alpha sekurang-kurangnya 0,7 atau  $r \geq 0,7$ .

### b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan dilaksanakan beberapa kegiatan, yaitu tes awal (pre test), pelaksanaan pembelajaran, dan tes akhir (post test).

1. Tes Awal (Pretest) Pelaksanaan tes awal dilaksanakan dengan menyebarkan tes tertulis. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran awal kondisi hasil belajar peserta didik.

2. Pelaksanaan Perlakuan Setelah tes awal dilaksanakan, kegiatan berikutnya adalah memberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen, kegiatan pembelajaran menggunakan Video Pembelajaran yang telah

dikembangkan sebelumnya oleh peneliti. Pada kelompok kontrol, aktivitas pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode konvensional.

3. Test Akhir (post test) Pada kegiatan posttest dilaksanakan dengan menyebarkan skala berpikir spasial kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Skala berpikir spasial yang disebarkan sama persis dengan pada saat pretest.

### 3.10. Teknik Analisis Data

#### 1. Analisis Pra Eksperimen

Tes yang akan diberikan kepada sampel pada saat *pretest* dan *posttest* harus terlebih dahulu dipastikan validitas, reliabilitas tes, tingkat kemudahan atau kesulitan, serta daya pembeda soalnya. Pengolahan data tersebut menggunakan *software* statistik yakni SPSS v29, dengan ketentuan rumus sebagai berikut:

#### 1. Validitas Butir Soal (item)

Data yang dianggap baik adalah data yang valid. Adapun rumus yang umum digunakan untuk mengukur validitas butir soal yakni rumus *Product Moment* (Arikunto, 2009) diantaranya sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{XY}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

$N$  = jumlah sampel

$X$  = skor butir

$Y$  = skor total

Validitas tersebut dapat diinterpretasi berdasarkan golongan yang telah ditentukan, diantaranya sebagai berikut:

- Antara 0,80 – 1,00 = sangat tinggi
- Antara 0,60 – 0,80 = tinggi
- Antara 0,40 – 0,60 = sedang
- Antara 0,20 – 0,40 = rendah
- Antara 0,00 – 0,20 = sangat rendah

Penafsiran harga koefisien validitas tersebut dapat juga dibandingkan dengan Tabel harga kritik *r product moment* sehingga dapat dijustifikasi signifikan atau tidaknya. Sedangkan untuk mengetahui dapat digunakan atau tidaknya suatu soal dalam sebuah penelitian berdasarkan aturan dapat diketahui dengan membandingkan hasil analisis butir soal dengan kriteria yang tercantum berikut ini.

Mayadhisa Ardhita, 2023

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen di XI ULP SMKN 1 Bandung pada Materi TLC Internasional dalam Mata Pelajaran Ticketing)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kategori	Penilaian
Dipakai	Apabila : <ol style="list-style-type: none"> <li>Validitas <math>\geq 0,40</math></li> <li>Daya pembeda <math>\geq 0,40</math></li> <li>Tingkat kesukaran <math>0,25 \leq p \leq 0,80</math></li> </ol>
Diperbaiki	Apabila : <ol style="list-style-type: none"> <li>Daya pembeda <math>\geq 0,40</math> tingkat kesukarannya <math>p &lt; 0,25</math> atau <math>p &gt; 0,80</math> tetapi validitasnya <math>\geq 0,40</math></li> <li>Daya pembeda <math>\leq 0,40</math> tingkat kesukarannya <math>0,25 \leq p \leq 0,80</math> tetapi validitasnya <math>\geq 0,40</math></li> <li>Daya pembeda <math>&lt; 0,40</math> tingkat kesukaran <math>0,25 \leq p \leq 0,80</math> tetapi Validitas antara 0,20 sampai 0,40</li> </ol>
Dibuang	Apabila : <ol style="list-style-type: none"> <li>Daya pembeda <math>&lt; 0,40</math> dan ada tingkat kesukaran <math>p &lt; 0,25</math> atau <math>p &gt; 0,80</math></li> <li>Validitas <math>&lt; 0,20</math></li> <li>Daya pembeda <math>&lt; 0,40</math> dan validitas <math>&lt; 0,40</math></li> </ol>

#### b. Reliabilitas Tes

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *internal consistency*, yakni dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrument.

Suatu tes dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang tepat (Arikunto, 2009) Reliabilitas berkaitan dengan masalah ketepatan tersebut, artinya ketika intrument tes memiliki tingkat reliabilitas yang semakin tinggi, maka instrumen tes tersebut dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data.

Adapun alat yang dapat digunakan dalam menguji tingkat reliabilitas tes yakni berupa Software SPSS V29. Untuk lebih rinci, pengukuran dapat menggunakan rumus dari Sperman Brown (Split half) diantaranya yakni rumus KR 21 (Sugiyono, 2013). Rumus tersebut dapat dipergunakan karena dalam instrumen akan menghasilkan skor dikatomi (1 dan 0), adapun rumusan tersebut sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum x}{n}$$

Setelah diperoleh harga  $M$ , kemudian harga  $r_i$  dapat dihitung dengan rumus:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{M(k-M)}{K \cdot S_t^2} \right\}$$

Keterangan:

$M$  = Mean skor total

$X_t$  = Jumlah skor setiap sampel

$n$  = Jumlah sampel

$r_i$  = Reliabilitas instrument

$k$  = Jumlah item dalam instrumen (jumlah soal)

$S_t^2$  = Varians total

Hasil dari perhitungan rumus di atas akan menghasilkan skor (nilai) reliabilitas instrumen tes. Nilai tersebut dapat diinterpretasikan dan digolongkan berdasarkan kategori sebagai berikut:

- Antara 0,80 – 1,00 = sangat tinggi
- Antara 0,60 – 0,80 = tinggi
- Antara 0,40 – 0,60 = sedang
- Antara 0,20 – 0,40 = rendah
- Antara 0,00 – 0,20 = sangat rendah

#### 4. Penskoran

Peneliti menggunakan teknik penskoran untuk mengetahui hasil dari tes, tes yang digunakan yakni berupa pilihan ganda (*multiple choice*). Dalam mengolah skor tersebut, Taraf kesukaran butir soal merupakan bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal, disebut juga dengan indeks kesukaran (Arikunto, 2009). Adapun rumus yang dapat digunakan yakni sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

$P$  = Indeks kesukaran

Mayadhisa Ardhita, 2023

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**  
(Studi Eksperimen di XI ULP SMKN 1 Bandung pada Materi TLC Internasional dalam Mata Pelajaran Ticketing)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

B = Banyak siswa yang menjawab soal dengan betul

JS = Jumlah seluruh peserta tes

Hasil dari perhitungan tersebut dapat dikategorikan berdasarkan indeks sebagai berikut:

- a. Antara 0,80 – 1,00 = sangat mudah
- b. Antara 0,60 – 0,80 = mudah
- c. Antara 0,40 – 0,60 = sedang
- d. Antara 0,20 – 0,40 = sukar
- e. Antara 0,00 – 0,20 = sangat sukar

#### 5. Daya Pembeda

Daya pembeda dapat diartikan sebagai suatu soal tes yang dapat membedakan ukuran kemampuan siswa-siswa yang termasuk kelompok atas dengan siswa-siswa yang termasuk kelompok bawah. Berikut ini merupakan rumus untuk menghitung daya pembeda soal tes:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

- a. D = Daya pembeda
- b. BA = Jumlah siswa yang termasuk kelompok atas (pandai) yang menjawab benar untuk tiap soal (25% peringkat atas)
- c. BB = Jumlah siswa yang termasuk kelompok bawah (kurang) yang menjawab benar untuk tiap soal (25% peringkat bawah)
- d. JA = Jumlah siswa dari kelompok atas
- e. JB = Jumlah siswa dari kelompok bawah
- f. J = Jumlah siswa dari kelompok atas dan kelompok bawah
- g. PA = Proporsi siswa dari kelompok atas yang menjawab benar
- h. (P = indeks kesukaran)
- i. PB = Proporsi siswa dari kelompok bawah yang menjawab benar

Hasil dari perhitungan tersebut kemudian dapat dikategorikan berdasarkan indeks berikut:

- a. Soal dengan D 0,00 – 0,20 adalah soal jelek
- b. Soal dengan D 0,20 – 0,40 adalah soal cukup

Mayadhisa Ardhita, 2023

*EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen di XI ULP SMKN 1 Bandung pada Materi TLC Internasional dalam Mata Pelajaran Ticketing)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- c. Soal dengan D 0,40 – 0,70 adalah soal baik
- d. Soal dengan D 0,70 – 1,00 adalah soal baik sekali
- e. Soal dengan D negatif adalah soal negatif / tidak baik (lebih baik dibuang)

### **3.10.1. Analisis Instrument Penelitian (Validitas & Reliabilitas)**

#### **1. Validitas**

Instrumen yang telah disusun tidak serta merta bisa langsung digunakan. Terlebih dahulu instrumen tersebut harus diuji validitas dan reliabilitasnya. (Widoyoko, 2012) menyatakan instrumen dikatakan valid jika dapat mengukur apa yang hendak diukur atau validitas berkaitan dengan ketepatan alat ukur.

#### **2. Reliabilitas**

Instrumen tes dapat dikatakan reliabel atau terpercaya jika memberikan hasil yang tetap atau konsisten. Reliabilitas dinyatakan dengan koefisien reliabilitas yang angkanya 0,00 – 1,00. Suatu instrumen dengan reliabilitas mendekati angka satu, maka dapat dikatakan memiliki reliabilitas tinggi, demikian sebaliknya (Azwar, 2006) Harga kritik untuk reliabilitas adalah 0,7, artinya suatu instrumen dikatakan reliabel jika memiliki nilai koefisien alpha sekurang-kurangnya 0,7 atau  $r \geq 0,7$ .

#### **3. Uji Coba Instrument**

Dalam penelitian, kualitas instrumen menjadi hal yang sangat krusial sebagai alat pengumpulan data (Helaluddin & Wijaya, 2019), maka dari itu perlu dilakukannya suatu analisis untuk mengukur kualitas tersebut. instrumen dalam penelitian ini yakni berupa angket skala motivasi belajar. Sebelumnya instrumen tersebut telah dilakukan dikonsultasikan kepada ahli sebagai validator, setelah beberapa kali berkonsultasi maka instrumen siap untuk diuji coba pada kelas yang tidak termasuk ke dalam sampel penelitian.

Uji coba dilaksanakan di SMKN 3 Bandung dengan mengambil kelas XI ULW 1. Kegiatan uji coba dilaksanakan pada tanggal 29 Mei 2023. Instrument yang digunakan berjumlah 60 aitem, terdiri dari 60 soal pilihan ganda. Durasi pelaksanaan ujicoba dilakukan selama 60 menit terhadap 33 peserta didik.

Jumlah instrumen yang dapat diolah serta dianalisis sama dengan jumlah peserta didik yang mengikuti uji coba. Seluruh instrument diisi lengkap oleh peserta didik, sehingga hasil dari keseluruhan dapat diolah dan dianalisis. Selanjutnya, instrument yang telah diisi dimasukkan ke dalam SPSS untuk dianalisis validitas serta reliabilitasnya.

Berdasarkan dengan uji validitas dan reliabilitas dilakukan terhadap 60 aitem. Hasil uji statistik menunjukkan adanya 27 aitem yang gugur. Sehingga aitem yang valid adalah 33 aitem. Aitem yang gugur memiliki nilai  $r_{Tabel}$  kurang dari 0,355. Hasil uji reliabilitas menunjukkan koefisien alpha sebesar 0,844. Dapat disimpulkan bahwa instrument yang disusun dapat digunakan karena koefisien alpha di atas 0,7. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas tersebut, maka instrumen yang telah diuji dapat digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian. Hasil uji validitas instrumen XI ULW 2 SMKN 3 Bandung :

Tabel 3. 6 Sebaran Aitem Skala Hasil Belajar dalam Mata Pelajaran Ticketing

No	Domain Kognitif	Nomor Soal	Total	Persentase
1	Penerapan (Application)	6,11,12,14,16,18,24,27,28,29,31,32	12	36,36%
2	Analisis (Analysis)	2,5,8,9,10,15,19,22,23,25,26	11	33,33%
3	Sintesis (Synthesis)	1,3,4,7,13,17,20,21,30,33	10	30,30%

Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas Sebaran Soal XI ULW 1 SMKN 3 BANDUNG

N	r Hitung	r Tabel	Ket
Soal 1	232	0,339	Valid
Soal 2	56	0,339	TidakValid
Soal 3	-104	0,339	TidakValid
Soal 4	-7	0,339	Valid
Soal 5	174	0,339	Valid
Soal 6	279	0,339	TidakValid
Soal 7	-65	0,339	TidakValid
Soal 8	-93	0,339	Valid
Soal 9	-55	0,339	Valid
Soal 10	-100	0,339	Valid
Soal 11	-184	0,339	Valid
Soal 12	165	0,339	Valid
Soal 13	-122	0,339	TidakValid
Soal 14	138	0,339	Valid
Soal 15	213	0,339	TidakValid
Soal 16	394	0,339	TidakValid
Soal 17	174	0,339	TidakValid
Soal 18	15	0,339	TidakValid
Soal 19	-65	0,339	TidakValid
Soal 20	-65	0,339	Valid
Soal 21	170	0,339	Valid
Soal 22	-213	0,339	TidakValid



<b>N</b>	<b>r Hitung</b>	<b>r Tabel</b>	<b>Ket</b>
Soal 23	-11	0,339	Valid
Soal 24	330	0,339	Valid
Soal 25	-65	0,339	TidakValid
Soal 26	447	0,339	Valid
Soal 27	-179	0,339	TidakValid
Soal 28	213	0,339	Valid
Soal 29	-179	0,339	TidakValid
Soal 30	-266	0,339	Valid
Soal 31	279	0,339	Valid
Soal 32	-179	0,339	TidakValid
Soal 33	-65	0,339	Valid
Soal 34	-309	0,339	Valid
Soal 35	-184	0,339	Valid
Soal 36	-184	0,339	Valid
Soal 37	647	0,339	Valid
Soal 38	-79	0,339	TidakValid
Soal 39	513	0,339	Valid
Soal 40	-189	0,339	TidakValid
Soal 41	181	0,339	Valid
Soal 42	-40	0,339	TidakValid
Soal 43	253	0,339	Valid
Soal 44	-7	0,339	TidakValid
Soal 45	253	0,339	Valid
Soal 46	253	0,339	TidakValid
Soal 47	23	0,339	TidakValid
Soal 48	266	0,339	TidakValid
Soal 49	3	0,339	TidakValid
Soal 50	-45	0,339	TidakValid
Soal 51	136	0,339	Valid
Soal 52	-32	0,339	TidakValid
Soal 53	243	0,339	Valid
Soal 54	253	0,339	TidakValid
Soal 55	-11	0,339	TidakValid
Soal 56	-181	0,339	Valid
Soal 57	-305	0,339	Valid
Soal 58	-236	0,339	Valid
Soal 59	-197	0,339	Valid
Soal 60	-213	0,339	Valid
skortotal	1		

Mayadhisa Ardhita, 2023

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**  
*(Studi Eksperimen di XI ULP SMKN 1 Bandung pada Materi TLC Internasional dalam Mata Pelajaran Ticketing)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<b>N</b>	<b>r Hitung</b>	<b>r Tabel</b>	<b>Ket</b>
Valid	33		
Tidak Valid	27		

Tabel 3. 8 Sebaran Aitem Skala Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ticketing Hasil Uji Coba

No	Domain Kognitif	Nomor Soal	Total	Persentase
1	Penerapan (Application)	6,11,12,14,16,18,24,27,28,29,31,32	12	36,36%
2	Analisis (Analysis)	2,5,8,9,10,15,19,22,23,25,26	11	33,33%
3	Sintesis (Synthesis)	1,3,4,7,13,17,20,21,30,33	10	30,30%

Tabel 3. 9 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen di XI ULW 1 SMKN 3 Bandung

<b>N</b>	<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>Nilai Koefisien Alpha</b>	<b>Ket</b>
X1	0,768	0,7	Reliabel
X2	0,763	0,7	Reliabel
X3	0,761	0,7	Reliabel
X4	0,751	0,7	Reliabel
X5	0,759	0,7	Reliabel
X6	0,769	0,7	Reliabel
X7	0,755	0,7	Reliabel
X8	0,759	0,7	Reliabel
X9	0,786	0,7	Reliabel
X10	0,779	0,7	Reliabel
X11	0,744	0,7	Reliabel
X12	0,761	0,7	Reliabel
X13	0,765	0,7	Reliabel
X14	0,747	0,7	Reliabel
X15	0,758	0,7	Reliabel
X16	0,752	0,7	Reliabel
X17	0,759	0,7	Reliabel
X18	0,759	0,7	Reliabel
X19	0,756	0,7	Reliabel
X20	0,751	0,7	Reliabel
X21	0,777	0,7	Reliabel
X22	0,75	0,7	Reliabel
X23	0,761	0,7	Reliabel
X24	0,757	0,7	Reliabel
X25	0,751	0,7	Reliabel
X26	0,747	0,7	Reliabel
X27	0,754	0,7	Reliabel

Mayadhisa Ardhita, 2023

*EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen di XI ULP SMKN 1 Bandung pada Materi TLC Internasional dalam Mata Pelajaran Ticketing)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

N	Cronbach's Alpha	Nilai Koefisien Alpha	Ket
X28	0,758	0,7	Reliabel
X29	0,75	0,7	Reliabel
X30	0,75	0,7	Reliabel
X31	0,870	0,7	Reliabel
X32	0,838	0,7	Reliabel
X33	0,795	0,7	Reliabel
X34	0,800	0,7	Reliabel
X35	0,787	0,7	Reliabel
X36	0,772	0,7	Reliabel
X37	0,790	0,7	Reliabel
X38	0,811	0,7	Reliabel
X39	0,805	0,7	Reliabel
X40	0,755	0,7	Reliabel
X41	0,741	0,7	Reliabel
X42	0,729	0,7	Reliabel
X43	0,739	0,7	Reliabel
X44	0,74	0,7	Reliabel
X45	0,737	0,7	Reliabel
X46	0,741	0,7	Reliabel
X47	0,744	0,7	Reliabel
X48	0,742	0,7	Reliabel
X49	0,73	0,7	Reliabel
X50	0,749	0,7	Reliabel
X51	0,757	0,7	Reliabel
X52	0,75	0,7	Reliabel
X53	0,753	0,7	Reliabel
X54	0,737	0,7	Reliabel
X55	0,731	0,7	Reliabel
X56	0,722	0,7	Reliabel
X57	0,741	0,7	Reliabel
X58	0,738	0,7	Reliabel
X59	0,741	0,7	Reliabel
X60	0,737	0,7	Reliabel

#### 4. N-Gain Score

Gain merupakan salah satu analisis statistic untuk mengkategorikan pengaruh atau perbedaan dari hasil perolehan score *pretest* dan *posttest* pada setiap kelas. Hasilnya berupa rata-rata N-Gain score yang kemudian

Mayadhisa Ardhita, 2023

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**  
(Studi Eksperimen di XI ULP SMKN 1 Bandung pada Materi TLC Internasional dalam Mata Pelajaran Ticketing)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dikategorikan. Untuk mengukur dan mengkategorikan dapat dilihat dari rumus berikut dibawah ini:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Score Posttest} - \text{Score Pretest}}{\text{Score Ideal} - \text{Score Pretest}}$$

Tabel 3. 10 Kategori N-Gain Score

Rata-Rata N-Gain Score	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

### 3.10.2. Analisis Hasil Eksperimen

#### a) Uji Normalitas

Dalam penelitiannya (Efendi, 2018) menyatakan bahwa uji normalitas merupakan sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data dalam kelompok data maupun variabel. Normalitas sebaran data dapat menjadi sebuah asumsi yang menjadi syarat untuk menentukan jenis statistik apa yang dipakai dalam menganalisis selanjutnya. Untuk menentukan normal atau tidaknya sebuah data pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* dengan menggunakan SPSS 24. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai Signifikansi (Sig) > 0,05. Begitupun sebaliknya, jika nilai Signifikansi (Sig) < 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Jika angka signifikansi (Sig) < 0,05 ( $\alpha$ ), maka data tidak terdistribusi normal.

Jika angka signifikansi (Sig) > 0,05 ( $\alpha$ ) data berdistribusi normal.

#### b) Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebuah data yang diperoleh memiliki varians yang sama atau homogen. Untuk menentukan homogen atau tidaknya sebuah data pada penelitian ini menggunakan uji *Levene test* dengan menggunakan SPSS 24. Data dapat dikatakan homogen jika nilai Signifikansi (Sig) > 0,05. Begitupun sebaliknya, jika nilai Signifikansi (Sig) < 0,05 maka data tersebut tidak homogen.

### c) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan hipotesis yang akan diterima sebagai jawaban atas rumusan masalah yang telah dibuat (Zaki & Saiman, 2021). Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui hipotesis mana yang dapat diterima sebagai jawaban dari rumusan masalah. Pada penelitian ini uji hipotesis menggunakan uji t dengan menggunakan SPSS 24. Analisis varians dilakukan dengan membandingkan hasil antara pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol. Jika nilai signifikansi (Sig)  $< \alpha = 0,05$  maka Ha **diterima** dan Ho **ditolak**, Jika nilai signifikansi (Sig)  $> \alpha = 0,05$  maka Ha **ditolak** dan Ho **diterima**.

### 3.10.3. Analisis Hasil

Penelitian ini menghasilkan media video pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Usaha Layanan Wisata di SMK. Media pembelajaran tersebut sudah disesuaikan dengan materi yang ada pada kurikulum sekolah.

Media pembelajaran yang dikembangkan diuji efektivitasnya dengan melakukan eksperimen di sekolah. Selanjutnya hasil eksperimen kemudian dianalisis pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.