

Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dengan Topik Perakitan Komputer Pada Jurusan Tkj Kelas X Di Smk Methodist-8 Medan

Ruth Rotua Situmeang¹, Posma Lumbanraja², Nova Soraya Simanjuntak³

^{1,2,3} Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Methodist Indonesia

Info Artikel

Histori Artikel:

Received, Sep 9, 2025

Revised, Feb 20, 2025

Accepted, Feb 30, 2026

Published Mar 30, 2026

Keywords:

Video Animasi,
Hasil Belajar,
Perakitan Komputer,
DDR,
Blender.

ABSTRAK

Salah satu kurangnya penggunaan media video pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar mengakibatkan beberapa dari siswa ragu untuk mencoba hal yang sudah dijelaskan dalam pembelajaran konvensional sehingga menimbulkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar dengan topik perakitan komputer pada jurusan TKJ kelas X di SMK Methodist-8 Medan. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Design and Development Research (DDR)* yang menggunakan video animasi perakitan komputer sebagai media pembelajaran. Adapun jenis penelitian adalah *Quasi Eksperimen Design* yaitu penelitian yang menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar dengan topik perakitan komputer pada jurusan TKJ kelas X di SMK Methodist-8 Medan.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Koresponden:

Ruth Rotua Situmeang,
Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Methodist Indonesia, Medan,
Jl. Hang Tuah No.8, Medan - Sumatera Utara.
Email: ruthsitumeang33@gmail.com

1. PENDAHULUAN

SMK Methodist 8 Medan jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ) menggunakan komputer sudah menjadi media yang wajib untuk dikuasai. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada siswa jurusan TKJ adalah perakitan komputer yang menjadi dasar program keahlian dalam struktur kurikulum jurusan TKJ. Siswa diminta untuk memahami dasar membongkar dan memasang/merakit sebuah unit komputer serta mengetahui fungsi dari komponen-komponen komputer tersebut. Pada realitanya siswa diberi materi secara teori dengan metode konvensional dan juga melakukan praktik pada perangkat keras aslinya

Jurnal Edukatif : Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi

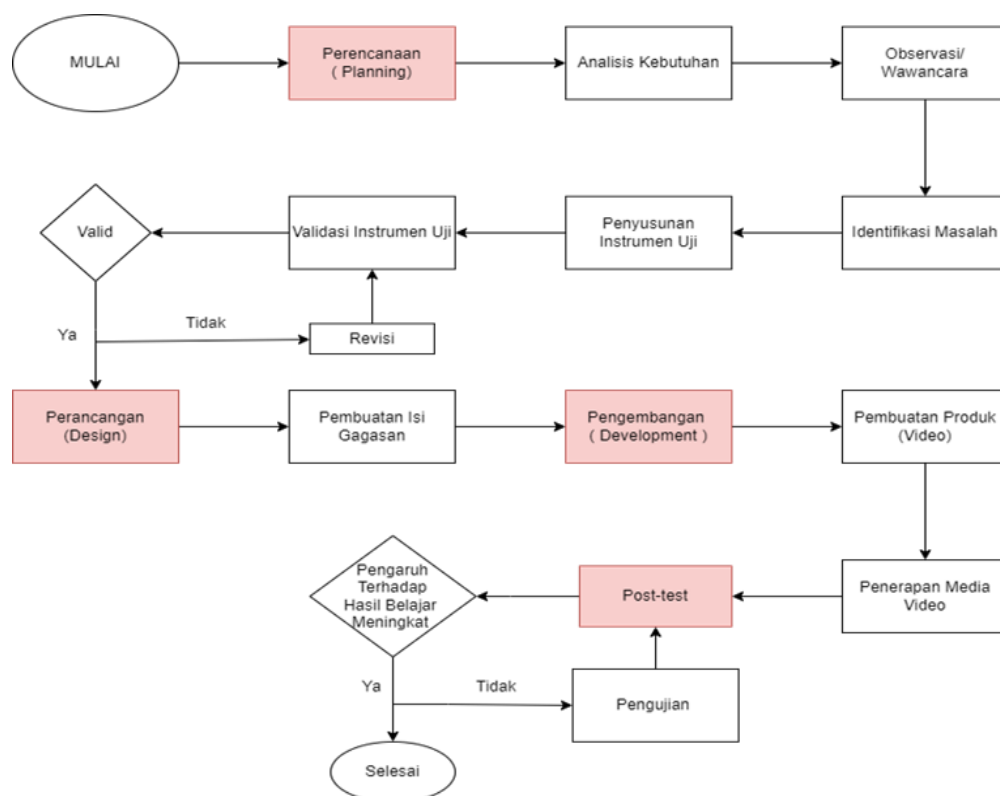
disebabkan belum adanya media pembelajaran berupa video animasi perakitan komputer di SMK Methodist-8 Medan. Penelitian ini bertujuan memberikan kemudahan dalam menyampaikan isi materi pelajaran komputer dan jaringan dasar dengan topik perakitan komputer berupa media pembelajaran berupa video ini akan memudahkan siswa dalam memahami dan menerapkan perakitan komputer dengan media yang lebih menarik dan mudah dipahami dan dapat digunakan dimana dan kapan pun.

2. METODE PENELITIAN (11pt)

2.1 Design and Development Research (DDR)

Metode penelitian yang mempelajari proses desain, pengembangan, dan evaluasi untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dalam kegiatan pembelajaran atau non pembelajaran.

Model pengembangan yang menjadi landasan dalam penelitian ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip (Caesaria, 2020: 28) model ini terdiri dari 3 tahapan meliputi (1) Planning, (2) Design, dan (3) Development. Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan produk berupa video pembelajaran perakitan komputer yang telah dibuat berbasis animasi dengan menggunakan software blender.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

2.2 Quasi Eksperimen Design

Penelitian yang menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, tetapi pada penelitian ini kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pada penelitian ini siswa dilakukan penelitian dalam kondisi saat diberi perlakuan, dan kondisi setelah diberi perlakuan (kondisi akibat dari perilaku), sehingga akan menghasilkan data berupa angka agar dapat dilakukan analisis statistik.

2.3 Nonequivalent Control Group Design,

Desain penelitian dengan dua kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan, sedangkan kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan yakni pembelajaran dengan menggunakan media animasi.

2.4 Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan percobaan pada dua kelas yang berbeda namun dengan kemampuan yang sama, dimana kelas eksperimen terdiri dari 18 siswa yang di berikan pembelajaran dengan media video sedangkan kelas kontrol yang terdiri dari 20 siswa tidak menggunakan media video. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu soal tes yang diberikan terdiri dari 15 butir soal berbentuk pilihan ganda pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar dengan topik perakitan komputer. Soal tes tersebut adalah soal tes digunakan untuk post-test.

2.5 Uji Validitas Instrumen

Analisis uji validitas yang digunakan pada penelitian ini yaitu korelasi *product moment* dengan menggunakan SPSS. Uji validitas *product moment* versi korelasi menggunakan prinsip mengkorelasikan atau menghubungkan antara masing-masing skor item dengan skor total yang diperoleh saat penelitian. Uji validitas berfungsi untuk mengetahui hasil instrumen yang akan digunakan. Instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel.

2.6 Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjukkan kemantapan/ konsistensi dari hasil pengukuran. Suatu alat ukur dapat dikatakan mantap atau konsisten, apabila dalam mengukur sesuatu yang berulang kali, alat ukur tersebut dapat menunjukkan hasil yang sama serta dalam kondisi yang sama. Untuk dapat mengetahui hasil dari uji reliabilitas soal pilihan berganda maka peneliti akan menggunakan rumus *Cronbach Alpha*, dengan kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel apabila hasil *Cronbach Alpha* > 0,60.

2.7 Teknik Analisis Data

A. Uji Deskriptif

Data sebelum dilakukan uji prasyarat analisis data, terlebih dahulu data hasil penelitian disajikan dalam tabel *descriptive statistics* kemudian dari tabel tersebut langkah selanjutnya yaitu membuat tabel distribusi frekuensi post-test. Analisis Statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan hasil penelitian pada saat post-test.

B. Uji Normalitas

Uji normalitas sampel merupakan teknik untuk menguji apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Oleh karena itu, sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Dengan menggunakan rumus *Shapiro Wilk*.

C. Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat dan apabila data berdistribusi normal. Maka selanjutnya analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah menggunakan uji *regresi linear* sederhana. Dasar pengambilan keputusan dalam uji *regresi linear* sederhana dapat mengacu pada dua hal, yakni: membandingkan nilai signifikansi dengan nilai *probabilitas 0,05*, serta membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} .

3. HASIL DAN PEMBAHASAN (11 PT)

3.1. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada penelitian ini instrumen yang diuji cobakan adalah instrumen tes kemampuan memahami materi dalam bentuk soal pilihan berganda yang terdiri dari 20 butir pertanyaan tentang perakitan komputer.

Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui seberapa besar tingkat kesahihan (valid) dan keandalan (reliabel) suatu instrumen, sebelum instrumen digunakan untuk pengambilan data maka terlebih dahulu di uji cobakan kepada 20 orang siswa di luar sampel, yaitu di kelas X SMK Methodist-8 Medan dipilih secara random. Setelah dilakukan penyebaran instrumen tes validasi ke siswa, maka diperoleh rekapitulasi skor mentah dan dapat dilihat pada Gambar 2.

	SOAL1	SOAL2	SOAL3	SOAL4	SOAL5	SOAL6	SOAL7	SOAL8	SOAL9	SOAL10	SOAL11	SOAL12	SOAL13	SOAL14	SOAL15	SKORT OTAL
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
3	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	9
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
5	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	9
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
10	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13
11	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	4
12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13
13	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13
14	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	3
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	13
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
19	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	13
20	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
21																
22																

Gambar 2. Rekapitulasi Skor Mentah Pada Kelas Validasi Instrumen

A. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menguji tiap-tiap butir pertanyaan yang valid pada tes soal pilihan berganda yang telah dirancang. Uji validitas dihitung dengan membandingkan r_{hitung} (*corrected item-total correlation*) dengan nilai r_{tabel} . Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka setiap butir pertanyaan tersebut dinyatakan valid. Dengan menggunakan 20 siswa diluar sampel maka nilai r_{tabel} dapat diperoleh melalui tabel *r product moment pearson* dengan df (*degree of freedom*) = N, maka $df = 20$. Jadi nilai dari r_{tabel} adalah 0,444.

		SOAL1	SOAL2	SOAL3	SOAL4	SOAL5	SOAL6	SOAL7	SOAL8	SOAL9	SOAL10	SOAL11	SOAL12	SOAL13	SOAL14	SOAL15	SKORTOTAL
SOAL1	Pearson Correlation	1	.793 ^{**}	.793 ^{**}	.793 ^{**}	.572 ^{**}	.327	.216	.081	.404	.490	.793 ^{**}	.279	.546 [*]	.404	.229	.804 [*]
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001	<.001	.008	.160	.361	.735	.077	.028	<.001	.234	.013	.077	.332	<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL2	Pearson Correlation	.793 ^{**}	1	1.000 ^{**}	1.000 ^{**}	.454 [*]	-.111	-.140	.192	.192	.250	.444 [*]	.105	-.076	.192	.068	.556 [*]
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	.044	.641	.556	.416	.416	.288	.050	.660	.749	.416	.776	.011
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL3	Pearson Correlation	.793 ^{**}	1.000 ^{**}	1	1.000 ^{**}	.454 [*]	-.111	-.140	.192	.192	.250	.444 [*]	.105	-.076	.192	.068	.556 [*]
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	.044	.641	.556	.416	.416	.288	.050	.660	.749	.416	.776	.011
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL4	Pearson Correlation	.793 ^{**}	1.000 ^{**}	1.000 ^{**}	1	.454 [*]	-.111	-.140	.192	.192	.250	.444 [*]	.105	-.076	.192	.068	.556 [*]
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	.044	.641	.556	.416	.416	.288	.050	.660	.749	.416	.776	.011
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL5	Pearson Correlation	.572 ^{**}	.454 [*]	.454 [*]	.454 [*]	1	.105	.279	.081	.303	.419	.454 [*]	.121	.313	.303	.043	.583 [*]
	Sig. (2-tailed)	.008	.044	.044	.044		.660	.234	.800	.195	.056	.044	.612	.180	.195	.858	.007
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL6	Pearson Correlation	.327	-.111	-.111	-.111	.105	1	.793 ^{**}	.192	.572 ^{**}	.667 ^{**}	.444 [*]	.105	.688 ^{**}	.192	.408	.556 [*]
	Sig. (2-tailed)	.160	.641	.641	.641	.660		<.001	.416	.008	.001	.050	.660	<.001	.416	.074	.011
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL7	Pearson Correlation	.216	-.140	-.140	-.140	.279	.793 ^{**}	1	.404	.728 ^{**}	.490	.327	.279	.546 [*]	.404	.229	.598 [*]
	Sig. (2-tailed)	.361	.556	.556	.556	.234	<.001		.077	<.001	.028	.160	.234	.013	.077	.332	.006
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL8	Pearson Correlation	.081	.192	.192	.192	.081	.192	.404	1	.467 [*]	.289	.192	.081	-.132	.200	.471	.464 [*]
	Sig. (2-tailed)	.735	.416	.416	.416	.800	.416	.077		.038	.217	.416	.800	.578	.398	.036	.039
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL9	Pearson Correlation	.404	.192	.192	.192	.303	.572 ^{**}	.728 ^{**}	.467 [*]	1	.577 ^{**}	.572 ^{**}	.303	.397	.467 [*]	.471	.773 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.077	.416	.416	.416	.195	.008	<.001	.038		.008	.008	.195	.083	.038	.036	<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL10	Pearson Correlation	.490	.250	.250	.250	.419	.667 ^{**}	.490 [*]	.289	.577 ^{**}	1	.667 ^{**}	.167	.459 [*]	.289	.357	.732 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.028	.288	.288	.288	.068	.001	.028	.217	.008		.001	.508	.042	.217	.132	<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL11	Pearson Correlation	.793 ^{**}	.444 [*]	.444 [*]	.444 [*]	.454 [*]	.444 [*]	.327	.192	.577 ^{**}	.667 ^{**}	1	.454 [*]	.688 ^{**}	.577 ^{**}	.408	.853 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	<.001	.050	.050	.050	.044	.050	.160	.416	.008	.001		.044	<.001	.008	.074	<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL12	Pearson Correlation	.279	.105	.105	.105	.121	.105	.279	.061	.303	.157	.454 [*]	1	.313	.787 ^{**}	-.171	.459 [*]
	Sig. (2-tailed)	.234	.660	.660	.660	.612	.660	.234	.800	.195	.508	.044		.180	<.001	.471	.042
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL13	Pearson Correlation	.546 [*]	-.076	-.076	-.076	.313	.688 ^{**}	.546 [*]	-.132	.397	.459 [*]	.688 ^{**}	.313	1	.397	.281	.553 [*]
	Sig. (2-tailed)	.013	.749	.749	.749	.180	<.001	.013	.578	.083	.042	<.001	.180		.083	.230	.011
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL14	Pearson Correlation	.404	.192	.192	.192	.303	.192	.404	.200	.467 [*]	.289	.577 ^{**}	.787 ^{**}	.397	1	.000	.636 [*]
	Sig. (2-tailed)	.077	.416	.416	.416	.195	.416	.077	.398	.038	.217	.008	<.001	.083		1.000	.003
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL15	Pearson Correlation	.229	.068	.068	.068	.043	.408	.229	.471 [*]	.471 [*]	.357	.408	-.171	.281	.000	1	.450 [*]
	Sig. (2-tailed)	.332	.776	.776	.776	.858	.074	.332	.036	.036	.132	.074	.471	.230	1.000		.047
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SKORTOTAL	Pearson Correlation	.804 [*]	.556 [*]	.556 [*]	.556 [*]	.583 ^{**}	.556 [*]	.596 ^{**}	.464 [*]	.773 ^{**}	.722 ^{**}	.853 ^{**}	.459 [*]	.553 [*]	.636 [*]	.450 [*]	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	.011	.011	.011	.007	.011	.006	.039	<.001	<.001	<.001	.042	.011	.003	.047	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
 * Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Gambar 3. Uji validitas *product moment* versi korelasi

Tabel 1 Uji Validitas Penelitian

ItemSoal	r_hitung	r_tabel	Nilai.Signifikansi	Kesimpulan
1	0,804	0,444	0,001	VALID
2	0,555	0,444	0,011	VALID
3	0,555	0,444	0,011	VALID
4	0,555	0,444	0,011	VALID
5	0,583	0,444	0,007	VALID
6	0,555	0,444	0,011	VALID
7	0,546	0,444	0,006	VALID
8	0,463	0,444	0,039	VALID
9	0,773	0,444	0,001	VALID
10	0,721	0,444	0,001	VALID
11	0,853	0,444	0,001	VALID
12	0,458	0,444	0,042	VALID
13	0,553	0,444	0,011	VALID
14	0,635	0,444	0,003	VALID
15	0,449	0,444	0,047	VALID

Tabel diatas mengatakan 15 soal validasi menghasilkan jumlah nilai $r_{hitung} >$ dari nilai $r_{tabel} = 0,444$ dan dinyatakan valid sehingga dapat dilakukan ke tahap pengujian reliabilitas soal.

B. Uji Reliabilitas

Reliability
Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,749	15

Gambar 4. Uji Reliabilitas Penelitian Reliability Statistics

3.2. Deskripsi Data Hasil Post-test

Tabel 2. Skor Nilai Post-test Kelas Kontrol (Kelas Yang Tidak Menggunakan Media Video)

NO	Nama	Nilai Post-test
1	Bunga Nataly Pohan	53
2	Christoffel Manalu	47
3	David Hutagalung	60
4	Dian Panjaitan	47
5	Eko Sinaga	67
6	Ferdy Hutagalung	53
7	Frisca Simatupang	40
8	Irfan Mahulae	47
9	Jones Hutabalian	60
10	Josua Sihombing	73
11	Kristian Wau	53
12	Miranda Sari Loi	40
13	Natacheira Angkasa	33
14	Regen Tarigan	47
15	Rista Situmorang	53
16	Shine Siregar	53
17	Syntia Sagala	60
18	Trisa	40
19	Vanrio Gultom	73
20	Win Lovi Simanjuntak	73

Tabel 3. Nilai Post-test Kelas Eksperimen (Kelas Yang Menggunakan Media Video)

NO	Nama	Nilai Post-test
1	Amba Nanlohy	73
2	Andre Nainggolan	67
3	Andreas Sianturi	60
4	Bethran Waoma	53
5	Christian Laia	60
6	David Panjaitan	73
7	Domy Alfian Panjaitan	73
8	Gabby Tiranda	80
9	Glenn Simanungkalit	87
10	Oriesman Fau	93
11	Ranjes Purba	73
12	Riko Siringo-ringo	60
13	Risky Simbolon	53
14	Ryand Saragi	73
15	Samson Maibang	67
16	Valencia Malau	87
17	Welly Silalahi	93
18	Wirman Gohae	73

A. Uji Deskripsi

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Post-Test Kontrol	20	40	33	73	1072	53,60	11,668
Post-Test Eksperimen	18	40	53	93	1298	72,11	12,381
Valid N (listwise)	18						

Gambar 5. Deskriptive Statistic

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	33	1	5,0	5,0	5,0
	40	3	15,0	15,0	20,0
	47	4	20,0	20,0	40,0
	53	5	25,0	25,0	65,0
	60	3	15,0	15,0	80,0
	67	1	5,0	5,0	85,0
	73	3	15,0	15,0	100,0
Total		20	100,0	100,0	

Gambar 6. Tabel distribusi frekuensi kelas kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	53	2	10,0	11,1	11,1
	60	3	15,0	16,7	27,8
	67	2	10,0	11,1	38,9
	73	6	30,0	33,3	72,2
	80	1	5,0	5,6	77,8
	87	2	10,0	11,1	88,9
	93	2	10,0	11,1	100,0
	Total		18	90,0	100,0
Missing	System	2	10,0		
Total		20	100,0		

Gambar 7. Tabel distribusi frekuensi kelas eksperimen

B. Uji Normalitas Data Post-test

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Post-Test Kontrol	,171	20	,130	,939	20	,231

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 8. Uji Normalitas Post-test Kelas Kontrol

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Post-Test Eksperimen	,194	18	,073	,933	18	,222

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 9. Uji Normalitas Post-test Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil output uji normalitas dengan menggunakan uji ShapiroWilk pada gambar 8 dan 9, nilai signifikansi pada kolom signifikansi data post-test kelas kontrol adalah 0,231 dan post-test kelas eksperimen adalah 0,222. Karena nilai tes signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa nilai post-test berdistribusi normal. Jika signifikansi atau nilai *probabilitas* > 0,05, maka data berdistribusi normal (H_0 diterima dan H_a ditolak).

C. Uji Hipotesis

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	
	B	Std. Error				
1	(Constant)	42,043	14,025		2,998	,009
	Post-Test Kontrol	,584	,268	,479	2,183	,044

a. Dependent Variable: Post-Test Eksperimen

Gambar 10. Uji Regresi Linear Sederhana

Dari tabel tersebut juga dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 2,183 dan t_{tabel} untuk 38 responden sebesar 1,865 maka $2,183 > 1,865$. Selain itu, dapat dilihat dari nilai signifikan tabel diatas adalah $0,044 < 0,05$, jika nilai signifikan $< 0,05 / t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar dengan topik perakitan komputer pada jurusan TKJ kelas X di SMK Methodist-8 Medan dan disebut H_a diterima dan H_0 ditolak.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa dari hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yakni: Hipotesis Alternatif (H_a) yaitu terdapat pengaruh dari penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ SMK Methodist-8 Medan dan Hipotesis Nol (H_0) yaitu tidak terdapat pengaruh dari penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ SMK Methodist-8 Medan. Maka setelah dilakukan penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar dengan topik perakitan komputer pada jurusan TKJ kelas X di SMK Methodist-8 Medan, dalam penelitian ini dapat disebut H_a diterima dan H_0 ditolak.

REFERENSI

- [1] Ayu Widya, (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menganalisis Materi Gaya & Gerak Siswa Kelas IV SDN 102828 Gelugur Kebun Tahun Ajaran Nucl. Phys., 13(1), 104–116.
- [2] Caesaria, Cut Ayunda, P. P. (2020). *Video pembelajaran animasi 3d berbasis software blender pada materi medan magnet*.
- [3] Dita Halimatuzzakiya Sudiratna, (2018). MEDIA PEMBELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR UNTUK

-
- PESERTA DIDIK KELAS X MULTIMEDIA SMK NEGERI 1 GODEAN. In *Bitkom Research* (Vol. 63, Issue 2).
- [4] I M. Ambara, A. Adiarta, G. I. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PELAJARAN PEKERJAAN DASAR. *Teknik Elektro*, 7(1), 31–38.
- [5] Septiana, Gustiar Aldi, (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi Eksperimen di MTs Raudlatul Ulum Pasirgadung – Mancak Kab. Serang). *UIN SMH Banten Institutional Repository*, 2(1), 26–32.
- [6] Sri Handayani, (2019). PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS V SDN 01 TANJUNG SAKTI PUMU KABUPATEN LAHAT. *PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH*, 8(5), 55.
- [7] Sri Wahyudi, Asti Astuti, Yolanda Harahap Pendidikan Teknologi, (2022). PENGARUH PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMK NEGERI 1 RAMBAH SAMO DALAM MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER KELAS X TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN. *Pendidikan Teknologi*, 1, 14–20.
- [8] Vivin Alviona, (2019). PENGARUH PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SD INPRES PA'BAENG - BAENG KOTA MAKASSAR. *PENDIDIKAN*, 8(5), 55