

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION* DENGAN MEDIA VIDEO BERBASIS COREL DALAM MENERAPKAN TAHAPAN PENGUKURAN LOKASI DI KELAS XI BISNIS KONSTRUKSI DAN PROPERTI

Jovan Septian Pradana

Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: jovanpradana@mhs.unesa.ac.id

Djoni Irianto

Dosen Jurusan Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: djoniirianto@unesa.ac.id

Abstrak

Model pembelajaran kooperatif yang digabungkan dengan media video pembelajaran berbasis corel sehingga hasil belajar peserta didik lebih merata dan perhatian peserta didik meningkat saat materi disampaikan merupakan inovasi pembelajaran. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui (1) Mengetahui kelayakan perangkat Model Pembelajaran Kooperatif *Team Assisted Individualization* Dengan Media (2) Mengetahui respon peserta didik terhadap penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Assisted Individualization* Dengan Media Video Berbasis Corel (2) Mengetahui hasil belajar peserta didik terhadap penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Assisted Individualization* Dengan Media Video Berbasis Corel.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian Quasi Eksperimen Design. Tahapan penelitian dimulai dari penyusunan perangkat dan instrument pembelajaran, validasi perangkat dan instrument pembelajaran, pelaksanaan penelitian, posstest, analisis hasil belajar peserta didik dan analisis respon siswa.

Hasil data penelitian menunjukkan kelayakan perangkat pembelajaran memperoleh prosentase rerata 80% yang termasuk kategori sangat layak. Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas BKP 1 (kelas eksperimen) sebesar 76 dan siswa kelas BKP 2 (kelas kontrol) sebesar 75. Hasil analisis uji-t dua pihak diperoleh hasil $t_{hitung} = 5,14 \geq t_{tabel} = 2,00$ dengan nilai signifikan 5%. Kesimpulan yang dapat diambil dari uji t-test bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya hasil belajar siswa dengan menggunakan media video dengan model pembelajaran TAI lebih besar dibandingkan hasil belajar siswa yang hanya menggunakan model pembelajaran TAI pada materi menerapkan tahapan pengukuran lokasi. Respon siswa terhadap Media Video berbasis Corel pada kompetensi dasar menerapkan tahapan pengukuran lokasi menunjukkan persentase sebesar 78% dengan kategori Kuat (K).

Kata Kunci : *Team Assisted Individualization*, media Video, model pembelajaran.

Abstract

The cooperative learning model combined with the corel-based learning video media so that the learning outcomes of students are more evenly distributed and the attention of students increases when the material is delivered is a learning innovation. The research objectives are to find out (1) Knowing the appropriateness of the Team Assisted Individualization Cooperative Learning Model with Media (2) Knowing students' responses to the application of the Team Assisted Individualization Cooperative Learning Model with Corel-Based Video Media (2) Knowing the student learning outcomes towards the application of the Model Team Assisted Individualization Cooperative Learning with Corel-Based Video Media.

This study uses a Quasi Experiment Design research design. The stages of the study began with the preparation of learning tools and instruments, validation of learning tools and instruments, conducting research, posstest, analyzing student learning outcomes and analyzing student responses.

The results of the research data indicate the feasibility of learning tools to obtain an average percentage of 80% which is included in the very feasible category. The average value of student learning outcomes BKP 1 class (experimental class) of 76 and BKP class 2 students (control class) by 75. The results of the two-party t-test analysis obtained the results of $t_{count} = 5.14$ $t_{table} = 2.00$ with significant value of 5%. The conclusion can be drawn from the t-test that H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that student learning outcomes using video media with TAI learning models is greater than student learning outcomes that only use the TAI learning model on the material applying the

stages of location measurement. Student responses to Corel-based Video Media on the basic competencies of applying location measurement stages showed a percentage of 78% with the category Strong (S).

Keywords: Team Assisted Individualization, Video media, learning models.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan seseorang individu (jasmani dan rohani), kegiatan pembelajaran tidak pernah dilakukan dengan adanya dorongan atau motivasi yang kuat dari dalam diri individu ataupun dari luar individu yang mengikuti kegiatan pembelajaran (Noer Rohma, 2015:261). Sebenarnya, proses belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh emosi. Apabila peserta didik merasa terpaksa dalam mengikuti suatu pelajaran atau materi-materi yang diberikan oleh guru. Maka dari itu, guru harus dapat menciptakan suasana yang kondusif dan membuat pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan (Aris Shoimin, 2017:18).

Media merupakan sarana prasarana yang berperan penting dalam proses pembelajaran, dengan harapan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media memungkinkan belajar lebih merata. Ini mengandung pengertian bahwa dengan menggunakan media perhatian peserta didik meningkat dan mengarah kepada yang sedang dimediasi (Karti Soeharto dan Mustaji, 1996:13).

Pelaksanaan pembelajaran di kelas tidak hanya membutuhkan model pembelajaran yang efektif, tetapi juga diperlukan media pembelajaran. Media pembelajaran memudahkan guru dalam proses pembelajaran, dikarenakan hasil belajar lebih merata dan perhatian peserta didik meningkat saat materi disampaikan. Antara model pembelajaran dan media pembelajaran akan menjadi satu kesatuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada pengamatan yang dilakukan sebelumnya, media pembelajaran berupa video belum digunakan di SMK Negeri 1 Kediri.

Media video merupakan salah satu media pembelajaran dalam bentuk video yang di dalamnya berisi materi pembelajaran yang disusun dan disajikan dalam bentuk video tutorial, sehingga yang menonton video diharapkan memahami tahapan materi yang diajarkan secara maksimal. *Corel VideoStudio* merupakan program editing untuk mengelola video menjadi lebih menarik. Program ini sangat populer dan banyak digunakan oleh para ahli multimedia, karena fasilitas dan kemampuan program dalam pengolahan dan pengeditan video (wahana komputer, 2011:2).

Proses pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa agar tercapai sebuah pembelajaran yang efektif. Menurut Suyitno dalam Aris Shoimin (2014:200), model pembelajaran kooperatif *Team Assisted Individualization (TAI)* memiliki dasar pemikiran yaitu untuk mengadaptasi pembelajaran terhadap perbedaan individual berkaitan dengan kemampuan maupun pencapaian prestasi siswa. Dengan pembelajaran kelompok, diharapkan para siswa dapat meningkatkan pikiran kritisnya, kreatif dan menumbuhkan rasa social yang tinggi.

Perpaduan antara media video dan model pembelajaran kooperatif *Team Assisted Individualization (TAI)* perlu diterapkan. Pada penelitian dengan menggunakan media video yang pernah dilakukan oleh Nurkamto (2015) hasil praktik dengan menggunakan media video memperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 88,81 diatas KKM klasikal sebesar ≥ 70 . Hal tersebut terbukti bahwa media video dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, bahwa penelitian Model Pembelajaran Kooperatif *Team Assisted Individualization* Dengan Media Video Berbasis Corel Dalam Menerapkan Tahapan Pengukuran Lokasi di Kelas XI BKP perlu dilakukan.

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian adalah (1) Bagaimanakah kelayakan perangkat Model Pembelajaran Kooperatif *Team Assisted Individualization* Dengan Media Video Berbasis Corel? (2) Bagaimanakah respon peserta didik terhadap penerapan Media Video Berbasis Corel ? (3) Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Assisted Individualization* Dengan Media Video Berbasis Corel Dalam Menerapkan Tahapan Pengukuran Lokasi di Kelas XI BKP SMKN 1 Kediri ?.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui kelayakan perangkat Model Pembelajaran Kooperatif *Team Assisted Individualization* Dengan Media Video Berbasis Corel (2) Mengetahui respon peserta didik terhadap penerapan Media Video Berbasis Corel (3) Mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Assisted Individualization* Dengan Media Video Berbasis Corel Dalam Menerapkan Tahapan Pengukuran Lokasi di Kelas XI BKP SMKN 1 Kediri.

Menurut Suyitno dalam Aris Shoimin (2014:200), model pembelajaran kooperatif *Team Assisted Individualization (TAI)* memiliki dasar pemikiran yaitu untuk mengadaptasi pembelajaran terhadap perbedaan individual berkaitan dengan kemampuan maupun pencapaian prestasi siswa. Dalam model pembelajaran TAI, siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil (4 sampai 5 orang) yang heterogen yang selanjutnya diikuti dengan pemberian bantuan secara individu bagi siswa yang memerlukannya. Dengan pembelajaran kelompok, diharapkan para siswa dapat meningkatkan pikiran kritisnya, kreatif dan menumbuhkan rasa social yang tinggi.

Model pembelajaran kooperatif tipe TAI ini dikembangkan oleh Robert E. Slavin dalam karyanya *Cooperative Learning Theory, Research and Practice*. Slavin dalam Aris Shoimin (2014:200), memberikan penjelasan bahwa dasar pemikiran dibalik individualisasi pembelajaran adalah para siswa yang tidak memiliki syarat yang sangat beragam. Ketika guru menyampaikan sebuah pelajaran kepada macam-macam kelompok, besar kemungkinan ada sebagian siswa yang tidak memiliki syarat kemampuan untuk mempelajari pelajaran tersebut dan akan gagal memperoleh manfaat itu. Dimana siswa lainnya mungkin udah tau materi itu, atau bisa mempelajarinya dengan cepat sehingga waktu belajarnya yang dihabiskan bagi mereka hanya membuang waktu.

Setiap model pembelajaran yang diterapkan, memiliki langkah-langkah yang harus dipahami oleh guru. Jika langkah-langkah tersebut dilaksanakan secara tepat, akan memberikan perubahan cara belajar siswa. Aris Shoimin (2014: 200-201), mengungkapkan bahwa model pembelajaran TAI memiliki delapan tahapan dalam pelaksanaannya. Berikut langkah-langkah penerapan model cooperative learning tipe TAI:

1. *Plecement test*. Pada langkah ini guru memberikan test awal (*pre-test*) kepada siswa.
2. *Teams*. membentuk kelompok-kelompok yang bersifat heterogen yaitu terdiri dari 4-5 siswa.
3. *Teaching Group*. Guru memberikan materi secara singkat menjelang pemberian tugas kelompok.
4. *Student Creative*. guru perlu menekankan dan menciptakan persepsi bahwa keberhasilan setiap siswa (individu) ditentukan oleh keberhasilan kelompoknya.
5. *Team Study*. Pada tahap *team study* siswa belajar Bersama dengan kelompoknya.
6. *Fack test*. Guru memberikan tes berdasarkan fakta yang diperoleh siswa misalnya dengan memberikan kuis dan sebagainya.

7. *Team Score and Team Recognition*. Selanjutnya, guru memberikan skor pada hasil kerja kelompok.
8. *Whole Class Units*. Langkah terakhir, guru menyajikan kembali materi diakhir bab dengan strategi pemecahan masalah untuk seluruh siswa di kelasnya.

Menurut Gelach dan Ely dalam Azhar Arsyad (2006:3), mengatakan bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.

Menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad (2006:15), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan keinginan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut Azhar Arsyad (2006 : 49), menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar hidup dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Menurut Dale dalam Azhar Arsyad (2006:23), mengemukakan bahwa bahan-bahan audio visual banyak memberikan manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru-siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam system pendidikan modern saat ini. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaat berikut ini dapat terealisasi:

1. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran serta kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.
3. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.
4. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajenasi dan partisipasi aktif yang mengaktifkan meningkatnya hasil belajar.
5. Memberikan umpan balik yang diperlukan sehingga dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah meraka pelajari.

6. Melengkapi pengalaman yang kaya, dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikeimbangkan.
7. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat.

Menurut Zulfahmi Amir (1988:41), Pengukuran polygon dilakukan untuk mendapatkan dan merapatkan titik-titik ikat pengukuran dilapangan dengan tujuan sebagai dasar untuk keperluan pemetaan atau keperluan teknis lainnya. Salah satu bentuk pengukuran polygon adalah polygon tertutup. Menurut Zulfahmi Amir (1988:42), Polygon tertutup adalah polygon yang deretan titik-titiknya terikat kepada titik tetap yang berfungsi sebagai titik awal dan akhirnya, artinya polygon yang mempunyai titik awal dan akhir yang sama. Sebetulnya polygon tertutup ini adalah polygon sempurna yang membentuk geometri tertutup dengan demikian hasil ukuranya dapat dikontrol dan diketahui kesalahannya.

Menurut Nieveen dalam Rajabi, dkk (2015:48), mengatakan perangkat pembelajaran tersebut mencerminkan kekonsistenan antara bagian-bagian perangkat pembelajaran yang disusun serta kesesuaiannya antara tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan penilaian yang diberikan. Kekonsistenan antara bagian-bagian perangkat pembelajaran yang disusun disebut dengan validitas konstruk. Kesesuaian antara tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan penilaian yang akan diberikan disebut validitas konstruk dan validitas isi, maka perangkat itu dikatakan valid.

Van dan Ankker dalam Setiarto, dkk (2015:73), menyatakan bahwa dalam penelitian, model pembelajaran perlu kriteria kualitas yaitu kevalidan (*validity*), kepraktisan (*pretically*), keefektifan (*effectiveness*).

Respon merupakan suatu gerakan yang ada di dalam setiap aktifitas atau kegiatan yang ditimbulkan oleh suatu rangsangan (Jalaludin, 1999:51). Respon siswa juga bisa diartikan sebagai tanggapan seseorang yang ditimbulkan oleh pengaruh dari keadaan sekitar. Tanggapan atau respon adalah salah satu fungsi jiwa pokok yang dapat diartikan sebagai bentuk, gambaran ingatan dari pengamatan seseorang (Abu, 1992:64).

Menurut Sudjana (2011:3), tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup kognitif, afektif, dan psikomotoris. Hasil belajar kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang dinyatakan dengan nilai yang diperoleh siswa setelah menempuh tes. Hasil belajar psikomotorik berkaitan dengan ketrampilan dan kemampuan bertindak siswa yang diperoleh dari hasil pengamatan siswa ketika mengamati, menganalisis atau melakukan percobaan

atau eksperimen. Sedangkan untuk hasil belajar afektif diperoleh dari hasil pengamatan sikap dan perilaku siswa ketika mengikuti pelajaran atau melakukan percobaan.

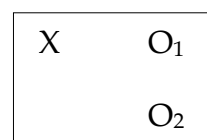
Sedangkan Menurut Hamalik dalam Hendy (2017:13), tingkah laku manusia terdiri dari beberapa aspek. Hasil belajar akan tampak pada perubahan aspek-aspek tersebut yaitu antara lain pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti dan sikap. Hasil belajar akan terlihat dari terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tersebut.

Menurut Sugiyono (2017:96), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Adapun bunyi hipotesis pada penelitian ini yaitu: “hasil belajar siswa dengan menggunakan media video dan model pembelajaran TAI lebih besar dibandingkan hasil belajar siswa yang hanya menggunakan model pembelajaran TAI pada materi menerapkan tahapan pengukuran lokasi”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Quasi Eksperimental Design*. Bentuk desain penelitian ini merupakan pengembangan dari *True Experimental Design*, yang sulit untuk dilaksanakan. Desain ini memiliki kelompok kontrol, tapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2014:116). Jenis penelitian ini termasuk metode penelitian eksperimen yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2014:107).

Adapun bentuk desain penelitian *Nonequivalen Control Group Design* adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Desain Penelitian

Sumber : Sugiyono (2014:116)

Keterangan :

X adalah *treatment* atau perlakuan.

O₁=Hasil belajar kelompok eksperimen yang diberi perlakuan

O₂=Hasil belajar kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1 Rancangan Desain Penelitian

Pertemuan	Kelompok	Media	Model Pembelajaran TAI	Tes Hasil Belajar
1	BKP 1	X	X	-
	BKP 2	-	X	-
2	BKP 1	X	X	O ₁
	BKP 2	-	X	O ₂

Desain penelitian pada tabel di atas menunjukkan bahwa penelitian ini dilakukan selama dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama guru menekankan pada pendahuluan agar siswa dapat memahami tujuan pembelajaran yang akan dilakukan dan mendapatkan motivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Pertemuan ke dua dilakukan pendalaman materi dan *posttest*. *Posttest* dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol. Pada Kelas eksperimen (BKP 1) diberi perlakuan, yaitu penerapan video dengan model pembelajaran TAI. Sedangkan pada kelas kontrol (BKP 2) tidak diberi perlakuan, atau hanya menggunakan model pembelajaran TAI.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran meliputi silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), soal, angket respon siswa serta media video berbasis *Corel VideoStudio* dengan cara meminta penilaian dari validator terhadap perangkat yang dibuat.

2. Penilaian Hasil Belajar

Tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Tes dilakukan setelah penerapan Media Video berbasis *Corel VideoStudio* pada pembelajaran. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis (tes kognitif). Berikut ini adalah tes yang akan diujikan kepada siswa. tes Tertulis (tes kognitif). Skor maksimal pada tes ini adalah 100.

3. Instrumen Respon Siswa Terhadap Media Video berbasis *Corel VideoStudio*

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penerapan media pembelajaran Video berbasis *Corel VideoStudio* dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) yang dilaksanakan. Instrumen ini berbentuk angket yang berisi pernyataan-pernyataan terkait media Video berbasis *Corel VideoStudio*.

Teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Angket Validasi Perangkat Pembelajaran

Metode angket validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan dari perangkat pembelajaran meliputi silabus, RPP, soal, angket respon siswa dan media pembelajaran Video berbasis *Corel VideoStudio* yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Validasi dilakukan oleh dosen ahli perangkat, dosen ahli media dan ahli materi serta guru mata pelajaran perencanaan bisnis konstruksi dan properti.

2. Tes Hasil Belajar

Tes diujikan setelah siswa memperoleh sejumlah materi sebelumnya dan penguasaan dilakukan untuk mengetahui penguasaan siswa atas materi tersebut. Peneliti ini menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa, sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

3. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* menggunakan media video *Corel VideoStudio* yang telah di laksanakan. Angket diberikan ketika semua pokok pembahasan telah selesai dan diisi oleh sampel kelas eksperimen.

Teknik analisis data penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Analisis kelayakan perangkat pembelajaran

Hasil angket oleh dosen dan guru, masing-masing dianalisa berupa presentase yang dihitung menggunakan rumus:

Tabel 2 Penentu Ukuran Bobot Hasil Penilaian Validasi

Hasil Rating (%)	Kriteria Penilaian
81%-100%	Sangat Layak (SL)
61%-80%	Layak (L)
41%-60%	Cukup Layak (CL)
21%-40%	Kurang Layak (KL)
0%-20%	Tidak Layak (TL)

(Sumber: Riduwan, 2013: 39-41)

$$R = \frac{\sum \text{Skor Validator}}{\sum \text{Skor Tertinggi}} \times 100 \% \quad (1)$$

(Riduwan, 2013: 41)

2. Analisis hasil belajar

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini digunakan Chi Kuadrat untuk pengujian normalitas data. Langkah-langkah pengujian normalitas data dengan Chi Kuadrat menurut Sugiyono (2010:79-82).

b. Uji Homogenitas

(Sugiyono, 2010:56-57), menyebutkan bahwa salah satu teknik statistic yang digunakan untuk menjelaskan homogenitas kelompok adalah dengan varians. Uji homogenitas pada penelitian ini digunakan untuk menentukan apakah sampel yang digunakan bervarians dalam penelitian homogen atau tidak.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada hasil belajar peserta didik digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media video dengan model TAI dengan yang hanya menggunakan model TAI. Uji statistik yang digunakan adalah uji-t pihak kanan.

3. Analisis Respon Siswa

Menurut Riduwan (2013:38), dengan menggunakan skala likert, maka variable yang akan diukur dijadikan menjadi dimensi, dimensi dijadikan menjadi sub variable kemudian sub variabel dijabarkan lagi menjadi indikator-indikator yang dapat diukur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang akan diuraikan yaitu, kelayakan perangkat pembelajaran, hasil belajar dan respon siswa terkait media video berbasis corel.

1. Kelayakan Perangkat Pembelajaran

Hasil validasi di dapat melalui penilaian validator yang terdiri dari satu dosen ahli perangkat Universitas Negeri Surabaya dan satu guru ahli perangkat SMK Negeri 1 Kediri. Tiap-tiap validator diberikan lembar validasi yang berisi tentang poin-poin untuk menilai kelayakan perangkat pembelajaran seperti yang telah di jelaskan di atas. Perangkat yang di validasi oleh validator diatas meliputi: Silabus, RPP, Soal, dan Angket respon siswa. Sedangkan untuk Media Video divalidasikan ke validator lain yang nanti akan di jelaskan pada segmen hasil validasi media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian perangkat pembelajaran silabus oleh validator diperoleh rata-rata sebesar 81% dengan kategori sangat layak, sehingga perangkat silabus ini layak digunakan.

Berdasarkan hasil penilaian perangkat pembelajaran RPP oleh validator diatas diperoleh rata-rata sebesar 79% dengan kategori layak, sehingga perangkat silabus ini layak digunakan.

Berdasarkan hasil penilaian perangkat evaluasi siswa atau soal oleh validator diatas diperoleh rata-rata sebesar 81% dengan kategori sangat layak, sehingga perangkat silabus ini layak digunakan.

Berdasarkan hasil penilaian perangkat pembelajaran respon siswa oleh validator diatas diperoleh rata-rata sebesar 78% dengan kategori layak, sehingga perangkat silabus ini layak digunakan.

Berdasarkan hasil penilaian perangkat pembelajaran media video oleh validator diatas diperoleh rata-rata sebesar 79% dengan kategori layak, sehingga perangkat silabus ini layak digunakan.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa diperoleh dari nilai hasil *posttest*. Soal *posttest* berbentuk *essay* berjumlah empat butir (kognitif). *Posttest* diadakan diakhir pembelajaran yaitu pada tatap muka ketiga. Hasil belajar siswa dinyatakan tuntas apabila mendapatkan nilai lebih besar ($\geq$) atau sama dengan ($=$) KKM yaitu sebesar 65.

Hasil nilai *posttest* kelas BKP 1 (kelas eksperimen) menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 76. 33 siswa dinyatakan tuntas dengan nilai lebih besar ($\geq$) atau sama dengan ($=$) 65, sedangkan siswa nomor urut 32 dinyatakan tidak tuntas dengan perolehan nilai 64 sedangkan hasil nilai *posttest* kelas BKP 2 (kelas kontrol) menunjukkan rata-rata kelas sebesar 76. Semua siswa kelas BKP 2 dengan jumlah 32 siswa dinyatakan tuntas dengan nilai lebih besar atau sama dengan ($\geq$) 65.

Nilai hasil belajar siswa selanjutnya digunakan untuk persyaratan uji hipotesis yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

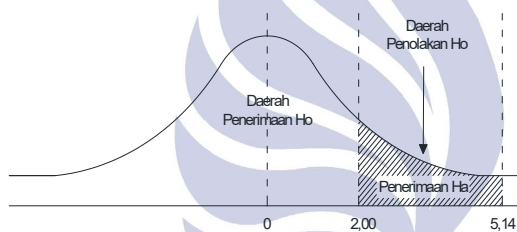
Uji normalitas data didapatkan nilai χ^2 hitung pada kelas XI BKP 8,63. Nilai χ^2 hitung dari kelas tersebut, selanjutnya dibandingkan dengan nilai χ^2 tabel dengan derajat kebebasan (dk) $6-1 = 5$ dan kesalahan yang ditetapkan 5%, maka didapat harga χ^2 tabel sebesar 11,070. Nilai χ^2 hitung 8,63 lebih kecil daripada nilai χ^2 tabel (11,07), berdasarkan langkah uji normalitas data, maka data tersebut tersebar secara normal.

Uji homogenitas berdasarkan data sampel penelitian didapatkan nilai F hitung sebesar (1,57). Nilai F hitung tersebut, selanjutnya dibandingkan dengan nilai F tabel dengan dk pembilang 31, penyebut 32, dan taraf kesalahan 5% maka didapatkan nilai (1,81). Perhitungan tersebut

didapatkan hasil, bahwa harga $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka data tersebut dikatakan homogen.

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui perbedaan siswa kelas XI BKP 1 dan XI BKP 2 terhadap hasil belajar dengan menggunakan uji t dua pihak. Nilai t_{hitung} dari hasil belajar siswa diperoleh sebesar (5,14), selanjutnya akan dibandingkan dengan nilai t_{tabel} . Nilai t_{tabel} untuk uji dua pihak dengan dk 63 dan taraf kesalahan 5%, maka diperoleh nilai t_{tabel} sebesar (2). Nilai t_{hitung} (5,14) lebih besar dibandingkan t_{tabel} (2) dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

Analisis uji hipotesis pada perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya Hasil belajar siswa dengan menggunakan media video dan model pembelajaran TAI lebih besar dibandingkan hasil belajar siswa yang hanya menggunakan model pembelajaran TAI pada materi menerapkan tahapan pengukuran lokasi. Hasil analisis digambarkan pada Gambar 2 di bawah ini:



Gambar 2 Kurva Uji Hipotesis Pihak Kanan

3. Respon Siswa

Analisis kelayakan media dari hasil respon siswa terhadap media Video, dihitung berdasarkan skor yang didapat dari angket respon yang diberikan kepada masing-masing siswa kelas XI BKP 1 setelah media Video diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

hasil perhitungan rekapitulasi angket respon siswa, respon rata-rata dari keseluruhan respon siswa menghasilkan respon yang Kuat (K) dengan presentase penilaian sebesar 78,00%. Dengan nilai tersebut, berdasarkan kriteria penilaian respon yang dikutip dari Riduwan (2013: 39-41).

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kelayakan Perangkat Pembelajaran dan Video Berbasis Corel

Hasil dari analisis yang dilakukan pada lembar validasi menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan rincian, Perangkat Silabus mendapat prosentase sebesar 83% dengan kategori Sangat Layak (SL), perangkat RPP mendapat prosentase sebesar 79% dengan kategori Layak (L), perangkat Soal mendapat prosentase sebesar 81% dengan kategori Sangat Layak (SL), dan perangkat Angket Respon Siswa mendapat prosentase sebesar 78% dengan kategori Layak (L), Media video untuk mata pelajaran perencanaan bisnis konstruksi dan properti yang telah di validasi oleh para ahli memperoleh nilai validasi rata-rata keseluruhan media sebesar 79%, dengan kriteria nilai kelayakan dinyatakan Layak (L).

2. Respon Siswa

Respon siswa terhadap Media Video berbasis Corel pada kompetensi dasar menerapkan tahapan pengukuran lokasi menunjukkan persentase sebesar 78% dengan kategori Kuat (K). Dengan demikian maka, siswa memberikan respon yang kuat terhadap pemberajaran yang telah dilaksanakan.

3. Hasil Belajar Siswa

Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas BKP 1 (kelas eksperimen) sebesar 76 dan siswa kelas BKP 2 (kelas kontrol sebesar 75. Hasil analisis uji-t dua pihak diperoleh hasil $t_{hitung} = 5,14 > t_{tabel} = 2,00$ dengan nilai signifikan 5%. Kesimpulan yang dapat diambil dari uji t-test bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya hasil belajar siswa dengan menggunakan media video dengan model pembelajaran TAI lebih besar dibandingkan hasil belajar siswa yang hanya menggunakan model pembelajaran TAI pada materi menerapkan tahapan pengukuran lokasi.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Media Video berbasis Corel ini, diharapkan dapat diimplementasikan secara maksimal pada materi menerapkan tahapan pengukuran lokasi dan dengan menggunakan bimbingan yang terarah sehingga menambah motivasi dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pelajaran.
2. Penelitian menggunakan Media Video berbasis Corel diharapkan dapat dikembangkan kedalam pelajaran yang lain terutama pada mata pelajaran praktik.
3. Penerapan Media Video berbasis Corel dapat digunakan oleh peneliti yang akan datang sebagai penunjang dan bahan pengembang perancang penelitian dalam meneliti hal-hal yang berkaitan dengan topik di atas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, Zulfahmi. 1988. *Dasar-Dasar Pengukuran Teristris dan Pemetaan Situasi*. Padang: UNAND
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dale, E. 1969. *Audiovisual Methos in Theaching*. (Third Edition). New York: The Dryden Press, Holt, Rinehart and Wiston, Inc.
- Gerlach, V.G. dan Ely, D.P. 1971. *Teaching & Media: A Sisystematic Approach*. Eglewood Cliffs: Prentice-Hall, Inc.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Mustaji dan Soeharto, Karti. 1996. *Dasar-Dasar Media Pembelajaran*. Surabaya: Universitas Perss IKIP Surabaya.
- Rajabi, Muhammad, dkk. 2015. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Instalasi Sistem Operasidengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan 54Vokasi:Teori dan Praktek*. 28 pebuari 2014.Vol. 3 No 1. ISSN :2302-285X.
- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: CV Alfabeta.
- Rohman, Noer. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahana, Komputer. 2011. *Tutorial 5 Hari Corel Video Studio Pro X3 Untuk Membuat Kreasi Video*. Semarang: CV ANDI OFFSET.