

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI PADA MATA PELAJARAN KEWIRUSAHAAN
DI SMKN 2 SAMARINDA TAHUN 2025**

**Syaiful Anwar ¹⁾, Rendra Ika Winardi ²⁾, Muhammad Faizal Hasanudin ³⁾,
Pendidikan Ekonomi, IKIP PGRI Kaltim**

syaifulanwar@ikippgrikaltim.ac.id

ABSTRAK,

Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di SMKN 2 Samarinda Tahun 2025. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran kewirausahaan di SMKN 2 Samarinda Tahun 2025, dengan populasi 473 orang, dimana sampel dalam penelitian adalah 33 orang yang diambil menggunakan teknik *Sampling Purposive*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain “*One-Group Pretest-Posttest*”. Instrumen menggunakan tes *Pretest* dan *Posttest* yang sudah ditentukan skornya dengan mengacu pada skala Linkert. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata nilai *Posttest* lebih besar dari nilai *Pretest* ($78,787 > 46,363$) dan hasil dari tabel frekuensi *Posttest* menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 60%. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} ($7,366 > 2,040$) dengan nilai signifikan 0,05. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak, yang artinya ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran kewirausahaan di SMKN 2 Samarinda Tahun 2025

Kata Kunci: media video, hasil belajar, kewirausahaan.

ABSTRACT,

The Effect of Using Video Media on the Learning Outcomes of Grade XI Students in Entrepreneurship Subjects at SMKN 2 Samarinda in 2025. This study was conducted with the aim of determining the effect of using video media on the learning outcomes of grade XI students in entrepreneurship subjects at SMKN 2 Samarinda in 2025, with a population of 473 people, where the sample in the study was 33 people taken using the Purposive Sampling technique. This study uses an experimental method with a "One-Group Pretest-Posttest" design. The instrument uses Pretest and Posttest tests that have been scored by referring to the Linkert scale. The results of the data analysis show that the average value of the Posttest is greater than the Pretest value ($78.787 > 46.363$) and the results of the Posttest frequency table show an increase in learning outcomes of 60%. The results of the analysis also show that the T count is greater than the T table ($7.366 > 2.040$) with a significant value of 0.05. Thus, H_a is accepted and H_0 is rejected, which means that there is an influence of the use of video media on the learning outcomes of class XI students in the entrepreneurship subject at SMKN 2 Samarinda in 2025.

Keywords: video media, learning outcomes, entrepreneurship

PENDAHULUAN

Saat ini bangsa Indonesia sedang berupaya meningkatkan sumber daya manusia. Hal tersebut dilakukan dengan meningkatkan kecerdasan sumber daya manusia. Hal ini juga tidak lepas dari usaha untuk dapat bersaing di era globalisasi. Upaya mencerdaskan manusia Indonesia dilakukan dengan cara meningkatkan kualitas pendidikan.

Upaya mencerdaskan manusia Indonesia, juga telah jelas tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pasal 3 yang menyebutkan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Sisdiknas No 20 tahun 2003).

Undang-undang tersebut menyebutkan bahwa yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta mencerdaskan kehidupan bangsa adalah Pendidikan Nasional. Oleh sebab itu Pendidikan Nasional harus mempunyai kualitas yang baik, sehingga mampu untuk mencapai fungsi dan tujuan dari pendidikan di Indonesia. Undang-Undang tersebut juga dengan jelas menyampaikan bahwa yang menjadi tujuan nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik. Peserta didik disini adalah siswa yang ada di sekolah dan potensi yang dimaksud adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Mengingat pada fungsi dan tujuan dari Pendidikan Nasional tersebut, maka jelas bahwa diharapkan melalui Pendidikan Nasional adalah sumber daya manusia Indonesia menjadi sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing dengan negara-negara lain. Artinya kita akan melihat manusia Indonesia yang berintelektual, manusia Indonesia yang berkarakter dan dapat berprestasi untuk bersaing di dunia.

Namun saat ini pendidikan di Indonesia berada pada tingkat yang rendah. Dikutip kemdikbud.go.id (2022) disebutkan bahwa hasil survei dari PISA (*Program International Student Assesment*) tahun 2018 memperlihatkan bahwa negara Indonesia mengalami penurunan dari tahun 2015. Penurunan tingkat pendidikan Indonesia ini tercermin dari skor kemampuan membaca pelajar Indonesia pada *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2018 yang dikeluarkan oleh *The Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD). Posisi Indonesia masih berada di bawah skor rata-rata OECD sebesar 487.

Skor kemampuan membaca pelajar Indonesia yang berusia 15 tahun pada PISA 2018 turun menjadi 371 dari 397 pada PISA 2015 menempatkan Indonesia di urutan ke 74 alias peringkat keenam dari bawah. Kemampuan membaca siswa Indonesia di skor 371 berada di posisi 74, kemampuan Matematika mendapat 379 berada di posisi 73, dan kemampuan sains dengan skor 396 berada di posisi 71.

Kondisi tersebut jelas menunjukan bahwa terdapat permasalahan dalam pendidikan dan pembelajaran yang dipengaruhi berbagai faktor. Salah satu faktor yang ikut mempengaruhi hasil belajar adalah faktor guru/pendidik. “Keberhasilan pendidikan sebagian besar ditentukan oleh mutu seorang guru” (Roqib dan Nurfuadi 2020:4). Dimana guru/pendidik mempunyai tugas menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam pembelajaran.

Namun ada beberapa masalah yang sering timbul saat ini adalah terkadang pendidik kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini disebabkan pendidik mengandalkan metode ceramah atau konvensional. Sehingga proses belajar mengajar di kelas terasa membosankan. Oleh sebab itu untuk meningkatkan keberhasilan suatu pembelajaran terdapat berbagai komponen yang menentukan antara lain: tujuan, materi, guru, media, metode dan sarana-prasarana.

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tidak lepas dari pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran. Dimana media pembelajaran adalah alat untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Maka dengan kemampuan guru mengorganisir pembelajaran dengan baik disertai dengan penggunaan media yang tepat, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan sebagai proses komunikasi. Dalam tahap proses komunikasi ini terjadi urutan perpindahan informasi atau pesan dari berbagai sumber ke penerima pesan.

Media merupakan sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan (Hasan, dkk. 2021:4). Oleh sebab itu, penggunaan media sangatlah penting serta media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan disemua kegiatan pembelajaran. Media menjadi alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan mempermudah peserta didik dalam menyerap informasi yang disampaikan oleh guru. Mengingat kembali pada permasalahan dalam proses pembelajaran dan mengingat bahwa media mampu untuk membantu menyelesaikan masalah tersebut, maka penulis hendak meneliti pengaruh dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar. Media yang hendak penulis teliti dalam hal ini adalah media video.

Media Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik (Arsyad, 2019: 50). Dengan media ini diharapkan memberikan manfaat kepada proses pembelajaran yang meningkatkan keaktifan siswa, memotivasi siswa, meningkatkan fokus dari siswa serta yang terakhir yaitu meningkatkan hasil belajar dari siswa.

Hasil belajar merupakan pengalaman yang telah didapatkan siswa setelah siswa menerima pembelajaran. Hasil belajar sangat penting sebab berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui berhasil tidaknya suatu pembelajaran. Selain itu hasil belajar juga sebagai bahan evaluasi bagi guru untuk proses pembelajaran kedepannya.

DASAR TEORI

1. Media Pembelajaran

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar.

a. Fungsi Media Pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran dapat membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan pendidik, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkret), menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, dan dapat membangkitkan pemahaman antara teori dengan ralitanya.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Dari pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

2. Media Video Pembelajaran

a. Indikator Media Video

Indikator media video digunakan sebagai acuan untuk pembuatan media yang baik. Beberapa indikator yang patut diperhatikan untuk menghasilkan media yang baik mengacu pada kriteria pembuatan dan pemilihan media menurut Arsyad yaitu sebagai berikut:

1) Aspek Tampilan

Aspek tampilan dapat dikatakan sebagai mutu teknis dari media yang meliputi penilaian pada desain media video, ketepatan pemilihan huruf, ketepatan ukuran huruf, warna, kejelasan dan kejernihan suara dan ketepatan urutan media. Sehingga dalam video didesain harus mampu menyampaikan pesan, menciptakan suasana yang menarik, dan mampu memberi dampak visual.

2) Aspek Isi dan Materi

Aspek isi dan materi harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan sifatnya fakta, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan mudah dipahami, urutan materi sesui dengan kebutuhan belajar siswa.

3) Aspek Kemanfaatan

Aspek kemanfaatan merupakan salah satu indikator utama, dimana dapat memberikan manfaat pada iswa dan guru. Mempermudah proses pembelajaran, penggunaan media video membangkitkan motivasi siswa, perhatian siswa, serta mempermudah guru dalam menyiapkan materi.

4) Aspek Bahasa

Bahasa disini digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran melalui video, bahasa yang digunakan tepat, tulisan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan, serta bersifat komunikatif. (Arsyad, 2019: 74-76)

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku (kognitif, afektif, dan psikomotorik) setelah selesai melakukan proses pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dari para pendapat di atas dapat disimpulkan, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah pertama, faktor internal mencakup fisiologis dan psikomotor, ke dua, faktor eksternal meliputi lingkungan dan instrumental.

c. Manfaat Hasil Belajar

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

d. Indikator Hasil Belajar

Dalam penelitian ini difokuskan pada salah satu ranah dalam teori hasil belajar yaitu pada ranah kognitif sebab penelitian ini nantinya akan mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar dalam menjelaskan dan mengklasifikasikan materi kewirausahaan.

4. Kewirausahaan

a. Pengertian Kewirausahaan

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kewirausahaan merupakan sikap, jiwa, semangat mulia pada diri seseorang yang inovatif, kreatif, berupaya untuk kemajuan pribadi dan masyarakat.

b. Tujuan Kewirausahaan

- 1) Dalam kewirausahaan telah tertanam sikap dan perilaku dalam membuka bisnis agar dapat menjalankan usaha baik dan berhasil. Adapun tujuan kewirausahaan menurut Kusnadi dan Novita antara lain: Untuk mewujudkan kemampuan dan kemampuan para wirausaha untuk menghasilkan kemajuan dan kesejahteraan masyarakat.
- 2) Untuk membudayakan semangat, sikap, perilaku dan kemampuan kewirausahaan dikalangan muda baik mahasiswa ataupun masyarakat yang handal dan tangguh.
- 3) Untuk meningkatkan jumlah wirausaha yang memiliki kualitas yang tinggi. (Kusnadi dan Novita, 2020: 7)

c. Manfaat Kewirausahaan

Kewirausahaan merupakan salah satu profesi pembangunan, baik dalam jumlah maupun dalam mutu wirausaha itu sendiri.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dalam kondisi yang terkendalikan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One group pretest-post-test*. Dalam penelitian ini *pre-test* digunakan sebelum penggunaan media video dan *post-test* digunakan setelah penayangan materi dengan media video. Adapun rancangan desain penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Penelitian ini mengkaji dua variabel, adapun definisi operasional masing-masing variabel tersebut yaitu:

Penggunaan media video adalah proses penyampaian materi pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI SMK dengan menyajikan informasi, gambar, sekaligus suara dalam waktu yang bersamaan agar lebih menarik siswa dalam mengikuti proses belajar.

Adapun indikator untuk capaian ini dikatakan berhasil dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa jika minimal 75% siswa mampu melampaui nilai KKM (Kriteria ketuntasan Minimal) yaitu 75 diukur dari aspek kognitif siswa. Indikator media video meliputi:

- a. Aspek Tampilan
 - b. Aspek Isi dan Materi
 - c. Aspek Kemanfaatan
 - d. Aspek Bahasa
1. Hasil belajar (variabel terikat)

Hasil belajar disini merupakan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* pada pelajaran kewirausahaan kelas XI SMK sebelum dan sesudah penayangan video pembelajaran.

Adapun indikator untuk pencapaian ini dikatakan berhasil apabila 75% siswa tuntas atau melaksanakan indikator-indikator kegiatan kognitif, afektif dan psikomotorik yang ada pada lembar observasi selama pelaksanaan berlangsung

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019: 117).

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2019:118). Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI Teknik Mesin 1 yang berjumlah 33 siswa. Hal ini didasarkan pada pengambilan sampel yang dilakukan secara *Sampling Purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019:124).

HASIL PENELITIAN

Data hasil penelitian ini adalah untuk menjelaskan kondisi obyektif dari seluruh variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu variabel media video dan variabel hasil belajar. Variabel-variabel tersebut disusun indikatornya dan selanjutnya dibuatkan pertanyaan *pre-test* dan *post-test* yang telah dibagikan dan dijawab oleh responden. Dengan demikian diperoleh data primer yang telah dikumpulkan di lapangan berupa jawaban atas pertanyaan yang telah disiapkan peneliti terhadap responden. Oleh karenanya didapatkan informasi konkret yang selanjutnya diukur dengan skala pengukuran melalui skala linkert.

Sampel yang diteliti adalah siswa kelas XI Mesin 1 SMKN 2 Samarinda yang berjumlah 33 orang. Adapun data *pre-test* dan *post-test* tentang pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran kewirausahaan di SMKN 2 Samarinda tahun 2025 disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini :

Dari data diatas, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *pre-test* atau sebelum diberikan perlakuan pada siswa kelas XI diperoleh sebesar 46,363 dan diperoleh rata-rata nilai *post-test* atau setelah diberikan perlakuan pada siswa kelas XI diperoleh sebesar 78,787. Maka dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat hasil belajar yang meningkat.

Berikut dibawah ini diperoleh nilai *pre-test* dalam bentuk distribusi frekuensi:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Pre-test

No	Kelas Interval	Frekuensi	F. Relatif (%)
1	2	3	4
1	24-33	9	27%
2	34-43	9	27%
3	44-53	4	12%
4	54-63	4	12%
5	64-73	5	15%
6	74-83	1	3%
7	84-93	1	3%
Jumlah		33	100%

(Sumber : Peneliti, 2025)

Pada tabel frekuensi di atas, hasil *pre-test* yang dilakukan siswa sebelum adanya perlakuan hanya 2 siswa yang mencapai KKM dan 31 siswa di bawah KKM. Dengan nilai KKM diatas 75 dengan rentang nilai 24-93.

Berikut di bawah ini diperoleh nilai *post-test* dalam bentuk distribusi frekuensi:

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Post-test

No	Kelas Interval	Frekuensi	F. Relatif (%)
----	----------------	-----------	----------------

1	46-54	2	6%
2	55-63	0	0%
3	64-72	11	33%
4	73-81	3	9%
5	82-90	11	33%
6	91-99	5	15%
7	100-108	1	3%
Jumlah		33	100%

Pada tabel frekuensi di atas, hasil *post-test* yang dilakukan siswa sesudah perlakuan diperoleh hanya 20 siswa yang mencapai KKM dan 13 siswa di bawah KKM. Dengan nilai KKM diatas 75 dengan rentang nilai 46-108. Maka dengan diperoleh distribusi frekuensi pada hasil *pre-test* dan *post-test* dapat terlihat terdapat 20 siswa yang telah mencapai KKM atau 60% presentase peningkatan hasil belajar. Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar.

A. Analisis Data

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel media video dan hasil belajar siswa. Dalam mencari data, penulis menggunakan teknik tes, observasi dan dokumentasi. Untuk mendapatkan data dari kedua variabel menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test*. Langkah awal yang dilakukan penulis dalam memperoleh nilai korelasi dengan terlebih dahulu membuat tabel penolong pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran kewirausahaan di SMKN 2 Samarinda tahun 2025.

untuk menjawab analisis yang diajukan dalam penelitian ini penulis menggunakan korelasi product moment untuk menduga apakah ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran kewirausahaan di SMKN 2 Samarinda tahun 2025. Kemudian untuk menjawab sampai sejauh mana hipotesis berpengaruh dalam penelitian ini, penulis menggunakan Uji t (t-test), untuk mengetahui apakah hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini terbukti dan dapat diterima atau tidak kebenarannya.

Untuk mencari hubungan pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran kewirausahaan di SMKN 2 Samarinda tahun 2025,

Berdasarkan data hasil perhitungan di atas, menunjukan bahwa $t_{hitung} = 7,366 > t_{tabel} = 2,040$. Artinya, terdapat perbedaan pada hasil belajar pada siswa kelas XI SMKN 2 Samarinda antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video pada pelajaran kewirausahaan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media video memiliki efektifitas yang baik untuk diterapkan di dalam suatu pembelajaran.

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran kewirausahaan di SMKN 2

Samarinda tahun 2025. Disini peneliti menggunakan *instrument* dengan memberikan *pre-test* dan *post-test*. Kemudian setelah itu dilanjutkan dengan menstabilasikan nilai rata-rata siswa yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Selanjutnya dilakukan uji persyaratan analisis dengan uji normalitas, homogenitas, dan pengajuan hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan dengan sampel penelitian yang terdiri dari 33 siswa. Sebelum dilakukan penelitian, maka sebelumnya diberikan *pre-test* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing siswa. Setelah pembelajaran dengan media video siswa diberikan *post-test* yang bertujuan untuk mengetahui hasil akhir siswa.

Setelah dilakukan penelitian, maka diperoleh nilai penelitian dari hasil *pre-test* rata-rata siswa sebesar 46,363 dan hasil rata-rata *post-test* siswa sebesar 78,787. Dari hasil *post-test* diketahui bahwa persentase peningkatan hasil belajar pada siswa yang di atas KKM diperoleh sebesar 60%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Kemudian setelah dilakukan pengujian hipotesis diperoleh hasil uji hipotesis dengan $t_{hitung} 7,366 > t_{tabel} 2,040$, maka H_0 ditolak. Jadi dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran kewirausahaan di SMKN 2 Samarinda tahun 2025.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis penelitian tentang pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran kewirausahaan yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil tes yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media video terhadap hasil belajar kewirausahaan membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai rata-rata *pre-test* sebesar 46,36 yang menunjukkan kemampuan awal siswa. Kemudian setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan media video nilai rata-rata *post-test* menjadi 78,78. Setelah diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media video ada peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebanyak 32,42.
2. Pembelajaran kewirausahaan dengan menggunakan video lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selain itu uji hasil perhitungan uji hipotesis dengan uji *t* pada data *post-test*, maka diperoleh nilai $t_{hitung} 7,366$ dengan $(df) = n-k = 33-2 = 31$ dan $\alpha = 0,05$ maka diperoleh nilai $t_{tabel} 2,040$. Karena nilai $t_{hitung} 7,366 > t_{tabel} 2,040$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran kewirausahaan.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh terdapat beberapa saran peneliti terkait penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah hendaknya memotivasi guru untuk lebih memanfaatkan sarana dan prasarana sekolah yang telah disediakan untuk proses pembelajaran. Selain itu pihak sekolah diharapkan dapat memotivasi guru dalam memilih, mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang diajarkan khususnya media video.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan terus memperdalam tentang media pembelajaran yang menarik dan tepat, karena media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga kegiatan pembelajaran tidak monoton dan lebih menyenangkan dan siswa dapat tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat dalam melakukan kegiatan penelitian yang terkait dengan penggunaan media video dalam proses kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA