

## PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENDESAIN ANIMASI KOMPUTER (PRODI TP)

### USE OF VIDEO LEARNING TO IMPROVE COMPUTER ANIMATION DESIGN ABILITY (PRODI TP)

Fitradana Bayu Robihantoro  
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta  
[fitradanab@gmail.com](mailto:fitradanab@gmail.com)

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: Mengetahui peningkatan kemampuan mendesain animasi komputer dengan menggunakan video pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian *One-Shot Experimental*. Pada penelitian ini, Populasi terdiri dari dua kelas Prodi Teknologi Pendidikan sebanyak 60 mahasiswa, kedua kelas tersebut terdiri dari dua kelompok penelitian yaitu, kelompok eksperimen dan kontrol. Dua kelompok tersebut masing-masing terdiri dari 30 mahasiswa. Masing-masing kelompok penelitian diberi perlakuan yang berbeda. Kelompok kontrol menggunakan *Power Point* dan praktek langsung, sedangkan kelompok eksperimen menggunakan video pembelajaran. Kemudian masing – masing diberikan *pretest*/tes awal dan *posttest*/tes akhir. Nilai tes tersebut kemudian dijadikan acuan dalam pengolahan data untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa menggunakan media video pembelajaran. Peneliti ingin mengetahui keefektifan media video pembelajaran, maka dilakukan uji-t. Hasil penelitian dan pembahasan, yaitu Ketika proses pembelajaran berlangsung menggunakan media *Power Point* sekaligus praktek langsung, mahasiswa sering bertanya untuk memahami isi materi. Hal ini dibuktikan dari distribusi rerata nilai tes awal siswa untuk kelas kontrol sebesar 64,50 kemudian untuk tes akhirnya sebesar 75,67. Pembelajaran menggunakan media video pembelajaran ketika mengalami kesulitan, mahasiswa hanya perlu memutar kembali video tersebut. Hal ini dibuktikan dari distribusi rerata nilai tes awal siswa untuk kelas eksperimen sebesar 67,33 kemudian untuk tes akhirnya sebesar 92,00. Sehingga terdapat peningkatan sebesar 24,67 dari uji beda *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Sehingga penggunaan video pembelajaran dirasakan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Dan dirasa efektif dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Pemahaman, Efektivitas Video Pembelajaran

#### Abstract

*This study aims to: Know the increased ability to design computer animation using learning videos. This research was conducted at the Educational Technology Study Program of the Faculty of Education Yogyakarta State University. This research is a One-Shot Experimental research. In this study, the population consisted of two Education Technology Study Program classes as many as 60 students, both classes consisted of two research groups namely, experimental and control groups. The two groups each consist of 30 students. Each research group was given a different treatment. The control group uses Power Point and direct practice, while the experimental group uses learning videos. Then each was given a pretest / initial test and posttest / final test. The value of the test is then used as a reference in data processing to determine the increase in students' understanding of using learning video media. Researchers want to know the effectiveness of learning video media, so the t-test is carried out. The results of the study and discussion, namely when the learning process takes place using Power Point media as well as direct practice, students often ask to understand the contents of the material. This is evidenced from the average distribution of students' initial test scores for the control class of 64.50 then for the final test of 75.67. Learning to use learning video media when experiencing difficulties, students only need to play back the video. This is evidenced from the average distribution of the initial test scores of students for the experimental class of 67.33 then for the final test of 92.00. So there is an increase of 24.67 from the different test pretest and posttest experimental class. So that the use of video learning is felt to be very influential on student learning outcomes. And it feels effective in the learning process.*

**Keywords:** understanding, learning video effectiveness



## PENDAHULUAN

Mata kuliah animasi komputer merupakan salah satu mata kuliah penting dalam jurusan teknologi pendidikan. Meskipun mata kuliah animasi komputer tidak dipelajari secara mendalam tetapi mata kuliah animasi komputer ini bisa menjadi bekal untuk para mahasiswa. Pada mata kuliah animasi komputer, mahasiswa belajar mengenai hal-hal yang berkaitan dengan keterampilan. Mulai dari pembuatan tombol hingga animasi sederhana menggunakan *Adobe Flash*. Sebelum mahasiswa mulai mempelajari bagaimana mendesain animasi komputer menggunakan *Adobe Flash*, para mahasiswa akan terlebih dahulu dibekali teori-teori tentang *Adobe Flash*. Penyampaian teori-teori dasar mengenai *tools* apa saja yang terdapat pada *Software Adobe Flash* disampaikan diawal sebelum kegiatan praktek dilaksanakan. Penyampaian teori dilakukan pada awal kegiatan pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan mempraktekan apa yang menjadi pembahasan ketika sesi teori diberikan.

Fasilitas lab komputer sebagai penunjang kegiatan belajar animasi komputer di fakultas ilmu pendidikan cukup memadai, yang mana memiliki jumlah komputer yang cukup untuk mahasiswa gunakan, terdapat proyektor untuk menampilkan materi. Di jurusan teknologi pendidikan sendiri juga memiliki fasilitas komputer untuk menunjang pembelajaran mahasiswa.

Pada sesi teori, penyampaian materi menggunakan media *Power Point*. Penggunaan media *Power Point* cukup membantu dosen dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan. Sedangkan untuk mahasiswa sendiri penggunaan media *Power Point* cukup membantu memahami materi yang disampaikan, tapi tidak sedikit yang belum mengerti tentang materi yang disampaikan. Sehingga perlu tambahan metode atau media sebagai penunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran dan penyamaan pemahaman disetiap mahasiswa.

Mata kuliah animasi komputer diajarkan selama 16 kali pertemuan sesuai silabus yang

diberikan. Mata kuliah animasi komputer setiap pertemuan menggunakan *power point* sebagai media pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan praktek sesuai materi yang saat itu disampaikan. Materi-materi pada mata kuliah animasi komputer tidak hanya untuk dimengerti dan pahami, tapi perlu juga dipraktekkan terus menerus. Jika materi mata kuliah animasi komputer tidak sering di praktekkan mahasiswa akan mudah lupa. Kesulitan lain dalam mata kuliah animasi komputer untuk menghafal semua fungsi logika ketika penyampaian teori, dikarenakan banyaknya fungsi logika komputer yang diperlukan untuk membuat suatu animasi berjalan dengan baik, sehingga tidak hanya menggunakan *Power Point* dan ceramah untuk menyampaikan teori. Selain itu kesulitan yang sering kali terjadi adalah ketika dosen menerangkan isi materi yang ada dimedia *Power Point*, ada mahasiswa yang tertinggal dan perlu mengulang kembali.

Media pembelajaran diperlukan untuk proses pelaksanaan pembelajaran dan proses berpikir siswa. Media pembelajaran memiliki banyak variasi, salah satunya adalah video pembelajaran. Media ini memiliki beberapa keunggulan yaitu dapat digunakan ditempat lain yang memiliki program studi dan mata pendidikan dan latihan yang sama. Media interaktif dapat digunakan untuk belajar secara klasikal maupun individual, dan di ruang kelas maupun di rumah, sehingga diharapkan dapat membantu siswa mencapai standar kompetensi yang diharapkan. Proses pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini menggunakan video pembelajaran, dimana berisikan materi-materi yang disertai penjelasan mengenai proses pembuatan animasi sederhana menggunakan *Adobe Flash CS6*, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih menarik.

Penerapan video pembelajaran ini diharapkan proses pembelajaran akan lebih efektif, sehingga para mahasiswa mudah memahami dan mempraktikkan teori yang sudah disampaikan. Proses pembelajaran efektif membutuhkan sarana dan prasarana yang baik.

Untuk itu diperlukan strategi yang tepat dengan memperhatikan komponen-komponen yang mendukung, seperti materi, metode, sarana dan prasarana serta evaluasi. Seorang pendidik harus dapat meningkatkan suatu kegiatan pembelajaran menuju tercapainya hasil belajar yang optimal. Salah satu komponen yang mendukung dalam pembelajaran adalah pemilihan metode mengajar yang tepat. Pemilihan metode mengajar yang tepat mementingkan efektifitas proses pembelajaran tersebut pada mata kuliah. Oleh karena itu, seorang pendidik harus menggunakan cara yang tepat sehingga dapat mendukung proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta merupakan fakultas pendidikan yang memiliki beberapa program studi yang salah satunya yaitu kurikulum dan teknologi pendidikan. Program studi kurikulum dan teknologi pendidikan merupakan salah satu program yang berkualitas. Mata kuliah animasi komputer ini khususnya pembuatan animasi sederhana bertujuan untuk meningkatkan keterampilan para mahasiswa di bidang pembuatan multimedia pembelajaran. Dalam mata kuliah animasi komputer khususnya pembuatan animasi sederhana ini diajarkan beberapa langkah sederhana pembuatan animasi, yaitu bagaimana membuat sebuah gambar bergerak, mengkombinasikan dengan motion button dan lain-lain.

Proses pembelajaran yang sering digunakan pada mata kuliah animasi komputer adalah menggunakan *Power Point* dan ceramah. Cara ini cenderung membosankan dan memberi kesan monoton, yaitu dosen berbicara di depan dan para siswa mendengarkan dan terkadang perlu mencatat. Penggunaan *Power Point* sebagai alat bantu mengajar ini dinilai kurang efektif, karena pada proses ini, penggunaan *Power Point* tetap memerlukan peran seorang dosen untuk menjelaskan isi dari *Power Point* tersebut. Terkadang penggunaan *Power Point* tidak optimal dikarenakan membuatnya sangat

sedehana dan kurang menarik sehingga banyak siswa yang merasa bosan dan lebih memilih untuk sibuk sendiri bermain computer mereka. Siswa membutuhkan media pembelajaran tambahan yang dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang materi pembelajaran yang disampaikan secara menyeluruh dan memberi kesan nyata. Untuk itu, dengan adanya penggunaan media pembelajaran seperti video pembelajaran, merupakan inovasi untuk dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam mata kuliah animasi komputer yang nantinya berpengaruh terhadap hasil belajar.

Mempertimbangkan hal-hal di atas, maka pentingnya menerapkan pengembangan video pembelajaran. Diharapkan setelah dosen menerapkan penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, mendorong siswa untuk aktif, dan memberikan siswa motivasi untuk belajar. Video pembelajaran sangat sesuai dengan tipe isi prosedural atau keterampilan, karena video dapat menampilkan gerakan dan peserta didik dapat menirukan gerakan dalam waktu hampir bersamaan. Video dalam sistem penggunaannya merupakan sekumpulan komponen yang satu sama lain saling bekerjasama yang pada fungsi akhirnya dapat mengirim suara serta gambar yang bergerak, video juga merupakan suatu peralatan pemain ulang (*Play Back*) dari suatu program rekaman baik berupa rekaman audio maupun gambar (<http://arisandi.com.htm> diakses Maret 2015). Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan efektivitasnya, perlu juga dilakukan penelitian pembelajaran menggunakan video pembelajaran dan pembelajaran yang menerapkan penggunaan *Power Point*. Kemudian membandingkan hasil yang telah dicapai dengan menerapkan proses pembelajaran interaktif dan juga proses pembelajaran konvensional. Dari hasil tersebut bisa digunakan sebagai acuan dan motivasi untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih baik di Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas

Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian *One-Shot Experimental*. Pemilihan metode *One-Shot Experimental* dikenakan pada penelitian ini peneliti tidak melakukan randomisasi sebelum tes dilaksanakan.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Februari 2018.

### **Populasi Penelitian**

Pengertian populasi menurut Sugiyono (2006:55), adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta dengan materi Video Tutorial Membuat Kuis Nama Buah Sederhana Menggunakan Adobe Flash CS6 oleh Maulida Alfiana. Populasi terdiri dari dua kelas, yaitu kelas TP A semester 5 dan TP B semester 5. Jumlah tiap kelas sama, yaitu 25 siswa di TP A semester 5 dan 25 siswa di TP B semester 5.

### **Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian berfungsi untuk memperoleh data yang nantinya akan diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pada mata kuliah animasi komputer materi pembuatan video tutorial sebagai media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash*.

### **Teknik Analisis Data**

Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji komparasi, sesuai dengan tujuan dalam penelitian ini, data yang telah didapat perlu dikaji secara teoritis. Data dalam penelitian ini data berbentuk interval dan hipotesis yang diajukan adalah hipotesis komparatif yaitu menentukan adanya perbedaan efektivitas antara dua strategi pembelajaran tersebut. Maka sesuai dengan penjelasan dari Sugiyono (2002:119) statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif rata-rata dua sampel bila datanya berbentuk interval atau ratio adalah menggunakan uji beda hasil *pretest dan posttest*.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini mengambil subjek 60 mahasiswa TP semester 5, pada mata kuliah animasi komputer jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta tahun ajaran 2017-2018 yang terdiri dari 30 mahasiswa TP A semester 5 sebagai kelas eksperimen dan 30 mahasiswa TP B semester 5 sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan video pembelajaran. Sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang mendapat perlakuan seperti biasa, dengan menggunakan *Power Point*.

Pemahaman mahasiswa pada mata kuliah animasi komputer dengan menggunakan *Power Point* mengalami peningkatan hasil belajar namun tidak maksimal. Karena hanya diberikan materi dengan *Power Point* dan disertai contoh langsung. Walaupun sudah disertai contoh langsung, masih banyak mahasiswa yang kurang mengerti, bertanya ke teman sebelah sewaktu materi disampaikan yang membuat teman-teman mereka ikut ribut, sehingga suasana di dalam kelas tidak terlalu kondusif untuk proses pembelajaran. Akibatnya, nilai posttest mahasiswa kelas kontrol tidak terlalu memuaskan.

Pemahaman mahasiswa pada mata kuliah animasi komputer dengan menggunakan metode

video pembelajaran cukup baik. Pada awal belajar, para mahasiswa memang cukup berisik, sehingga mengganggu teman-teman lainnya. Namun setelah diberikan materi video pembelajaran, mereka menjadi antusias dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga nilai *posttest* mahasiswa kelompok eksperimen menjadi lebih baik dibandingkan kelompok kontrol.

Perbedaan pemahaman antara penggunaan media *Power Point* dengan media video pembelajaran dalam mata kuliah animasi komputer di prodi kurikulum dan teknologi pendidikan dirasa cukup jauh. Hal ini dapat dilihat dari hasil rerata *posttest* mahasiswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan rerata kelompok kontrol.

Penggunaan media video pembelajaran terhadap pemahaman mahasiswa pada mata kuliah animasi komputer dapat dinilai efektif dibandingkan menggunakan media *Power Point*. Dilihat dari hasil uji beda yang ada pada hipotesis penelitian ini, dengan membandingkan nilai rata-rata kelas kontrol dan nilai rata-rata kelas eksperimen.

Dari penelitian ini, dapat disimpulkan sementara, bahwa penggunaan media video pembelajaran dianggap cukup efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini telah dibuktikan dengan nilai dari kedua kelompok penelitian tersebut.

Data penelitian meliputi nilai *posttest* (nilai kemampuan akhir) baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Dengan demikian akan diperoleh dua data nilai kemampuan peserta didik yang menjadi indikator perbedaan. Perlakuan dilakukan dengan memberikan materi mengenai animasi komputer yang dilakukan dengan menggunakan *Power Point* dan menggunakan video pembelajaran.

Pemberian perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dimaksudkan untuk memperoleh data yang berupa nilai evaluasi pembelajaran. Data nilai evaluasi didapat dengan cara setiap kelas diberikan tes akhir (*posttest*). Data nilai perbedaan setiap kelas

diperoleh dengan menghitung perbedaan antara nilai *posttest* kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen.

### 1. Distribusi Data Nilai *Pretest*

Sesuai data yang telah terkumpul, skor kemampuan awal (*pretest*) kelompok eksperimen mata kuliah animasi komputer yang telah dicapai peserta didik kelas TP A semester 5 dengan N (jumlah) mahasiswa adalah 30 mahasiswa, memiliki rerata kelas sebesar 67,34 nilai yang sering muncul sebesar 65,00. Sedangkan untuk kelompok kontrol mata kuliah animasi komputer yang telah dicapai oleh peserta didik kelas TP B semester 5 dengan jumlah (N) mahasiswa sebanyak 30 mahasiswa, memiliki rerata kelas sebesar 64,50. Nilai yang sering muncul sebesar 65,00. Di bawah ini akan dilihat tabel distribusi frekuensi dari data *pretest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 3. Distribusi frekuensi data *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Interval nilai <i>pretest</i> kontrol	Frekuensi	Frekuensi relatif %	Interval nilai <i>pretest</i> eksperimen	Frekuensi	Frekuensi relatif %
0 – 55	5	16,7	0 – 55	-	-
>55-70	24	80	>55-70	26	86,7
>70-100	1	3,3	>70-100	4	13,3
<b>Total</b>	30	100	<b>Total</b>	30	100

Dari gambar diatas, dapat diketahui bahwa hasil *pretest* kelompok eksperimen yang menggunakan video pembelajaran mendapatkan nilai rerata *pretest* atau tes awal sebesar 67,33 sedangkan kelompok kontrol mendapatkan nilai *pretest* atau tes awal sebesar 64,50. Dari hasil rerata diatas dapat diketahui bahwa kelompok

eksperimen memiliki nilai tes awal lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

## 2. Distribusi Data Nilai Postest

Sesuai data yang telah terkumpul dari tes akhir atau postest untuk mata kuliah animasi komputer yang dilakukan pada kelompok eksperimen TP A semester 5, maka dapat diketahui bahwa kelompok eksperimen memiliki jumlah (N) mahasiswa sebanyak 30 mahasiswa. Rerata kelas sebesar 92,00. Nilai yang paling sering muncul sebesar 95,00. Sedangkan untuk hasil tes akhir atau pretest untuk mata kuliah animasi komputer yang dilakukan pada kelompok kontrol TP B semester 5, memiliki jumlah (N) mahasiswa sebanyak 30 mahasiswa. Rerata kelas sebesar 75,67. Nilai yang paling sering muncul 75. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel frekuensi di bawah ini.

Tabel 4. Distribusi frekuensi data postest kelompok eksperimen dan kelompok control.

Interval nilai pretest kontrol	Frekuensi	Frekuensi relatif %	Interval nilai pretest eksperimen	Frekuensi	Frekuensi
0 – 55	-	-	0 - 55	-	-
>55-70	6	24.0	>55-70	-	-
>70-100	24	76.0	>70-100	30	100
<b>Total</b>	30	100	<b>Total</b>	30	100

Dari data di atas yang berupa tabel distribusi, dapat dilihat bahwa nilai tes akhir atau postest yang di peroleh mahasiswa kelompok eksperimen menggunakan media video pembelajaran, yaitu sebesar 92,00 lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa kelompok kontrol, yaitu sebesar 75,67. Tiap kelas mengalami kenaikan nilai, tetapi dapat dilihat dengan jelas, bahwa kenaikan nilai lebih tinggi pada kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran dibandingkan dengan kelas

kontrol yang hanya menggunakan *Power Point* serta praktek langsung.

Data – data yang telah diperoleh, baik melalui distribusi nilai, dapat dilihat terdapat perbedaan nilai. Peningkatan nilai yang lebih tinggi terlihat pada kelas eksperimen yang memiliki nilai rerata 92,00 dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas kontrol, masih ada beberapa mahasiswa yang mendapatkan nilai dibawah 75 sehingga rerata kelas mereka untuk tes akir adalah 75,67. Peningkatan nilai yang kurang memuaskan ini terjadi karena para mahasiswa kurang bisa menangkap materi secara penuh. Karena mereka sibuk bertanya tentang materi yang tidak dimengerti. Sedangkan dapat dilihat pada kelompok eksperimen yang memiliki nilai rerata lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini terjadi karena adanya pengulangan dalam belajar. Dengan penggunaan media video pembelajaran, memancing mahasiswa untuk lebih aktif dan berminat mengikuti perkuliahan. Para mahasiswa juga lebih berkonsentrasi dalam proses belajar mengajar.

## A. Pengujian Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban pertanyaan atau permasalahan dalam penelitian. Untuk pengujian hipotesis dengan menggunakan uji beda terdapat hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternative ( $H_a$ ). Hipotesis nol ( $H_0$ ) atau disebut juga hipotesis nilai menyatakan tidak ada perbedaan antara dua variabel, sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) adalah hipotesis yang menyatakan adanya perbedaan antara dua kelompok, pernyataan di atas dikutip dari Suharsimi Arikunto (2002).

## B. Pembahasan

Dari penelitian yang dilakukan di Prodi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta tentang penggunaan video pembelajaran pada mata kuliah animasi komputer, medapatkan hasil sebagai berikut : Penggunaan video pembelajaran pada mata kuliah animasi

komputer mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa, sehingga mahasiswa mengalami peningkatan kemampuan mendesain. Penggunaan media video pembelajaran dinyatakan cukup efektif dalam proses pembelajaran, terutama pada pelajaran praktek.

Adanya peningkatan pemahaman ini karena proses pembelajaran menjadi lebih variasi. Waktu yang diberikan untuk penelitian ini cukup untuk memberikan materi serta tes awal dan tes akhir guna mengukur tingkat pemahaman para mahasiswa. Justru pada saat pemberian materi pada kelas kontrol, mendapatkan waktu yang lebih luang lagi, dikarenakan kelas kontrol hanya menggunakan media *Power Point* serta praktek langsung. Sehingga pada saat mahasiswa diberikan tes, mereka dapat mengerjakannya lebih santai daripada kelas eksperimen. Di kelas eksperimen, waktu yang diberikan untuk penelitian cukup mepet, sehingga para mahasiswa mengerjakan tes dengan waktu yang lebih kurang sedikit dibandingkan dengan kelas kontrol.

Dampak positif dari penelitian ini, yaitu para mahasiswa, khususnya kelompok eksperimen menyukai proses pembelajaran menggunakan media video pembelajaran. Mereka jadi lebih paham tentang materi animasi komputer, karena dalam video pembelajaran disajikan demo seorang instruktur yang membuat media *flash* sederhana mulai dari proses membuka *adobe flash* hingga bagaimana membuat media *flash* sederhana. Selain itu penuturan yang runtut dan mudah dimengerti membuat para mahasiswa dapat memahaminya dengan baik. Sehingga kegiatan perkuliahan menjadi lebih menyenangkan.

Kelas kontrol sebenarnya mengalami kenaikan nilai dari hasil tes awal dan tes akhir yang menunjukkan bahwa tingkat pemahaman dalam mata kuliah animasi komputer tidak kalah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Namun kenaikan nilai tersebut tidak begitu banyak, karena masih beberapa mahasiswa hanya mendapatkan nilai cukup.

Data perolehan nilai rata-rata untuk hasil pretest kelompok eksperimen adalah 67,33 sedangkan untuk kelas kontrol adalah 64,50. Kemudian hasil posttest kelompok eksperimen adalah 92,00 kemudian kelas kontrol adalah 75,67. Dari data rerata tersebut dapat dilihat bahwa kenaikan yang dialami oleh kelompok kontrol tidak terlalu banyak dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Padahal waktu awal tes, nilai rerata kelas mereka tidak terlalu jauh perbedaannya.

Hasil untuk media *Power Point* serta praktek langsung kelas kontrol pada mata kuliah animasi komputer menunjukkan kenaikan nilai yang tidak terlalu baik, bahkan masih banyak mahasiswa yang mendapatkan nilai dibawah 70. Dikarenakan faktor dari materi mata kuliah animasi komputer yang relative sulit di mengerti dengan sekali pertemuan, membuat mereka membutuhkan usaha lebih untuk memahami isi materi tersebut akibatnya mereka sering bertanya berulang-ulang baik kepada dosen atau teman yang sudah mengerti. Sehingga mempengaruhi nilai mereka pada saat dilakukan tes akhir. Dengan menggunakan media *Power Point* serta praktek langsung kurang memberi *impact* pada daya tangkap mahasiswa sehingga tidak dapat optimal karena mahasiswa sering bertanya untuk mengulangi bagian-bagian yang tidak dimengerti.

Hasil untuk metode pembelajaran menggunakan media video pembelajaran diketahui mengalami peningkatan nilai yang paling baik dibandingkan dengan mahasiswa kelompok kontrol dalam kuliah animasi komputer. Hal ini ditunjukkan dengan hasil rerata kelas mereka yang lebih unggul dibandingkan kelas kontrol, yaitu sebesar 92,00 dari 67,33. Peningkatan hasil pembelajaran ini disebabkan adanya metode pembelajaran menggunakan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sehingga menurut para mahasiswa, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Mahasiswa memperlihatkan ketertarikan mereka, dengan berkonsentrasi



penyuluh melihat tayangan seorang instruktur yang menerangkan pembuatan media flash sederhana.

Dibawah ini terdapat faktor eksternal dan faktor internal yang menjadi penyebab terjadinya peningkatan pemahaman antara mahasiswa kelas kontrol dengan mahasiswa kelas eksperimen.

Faktor-faktor internal antara lain:

- a. Penyeleksian, artinya pengambilan sampel. Menentukan sampel yang akan dipakai pada penelitian ini. Pada proses penyeleksian sampel ini, peneliti melakukan survey di dua jurusan. Dan akhirnya mengambil sampel dari mahasiswa Teknologi pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Penyeleksian, artinya pemilihan mata kuliah. Menentukan mata kuliah yang akan dipakai pada penelitian ini. Pada proses pemilihan mata kuliah ini, peneliti melakukan survey pada beberapa mata kuliah. Dan akhirnya mengambil mata kuliah animasi komputer
- c. Penyeleksian video pembelajaran. Pencarian video pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam penelitian ini. Proses pencarian video di mulai dari survey video tutorial pembuatan media flash sederhana yang dibuat oleh kakak tingkat maupun di internet.
- d. Pembuatan instrumen. Karena instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal-soal, maka proses pembuatannya menjadi lebih rumit. Karena harus di sesuaikan dengan mata kuliah tersebut.

Faktor eksternal antara lain:

- a. Jumlah mahasiswa yang hadir pada saat penelitian berlangsung tidak sama banyaknya ketika diadakan survey. Hal ini disebabkan beberapa mahasiswa berhalangan hadir.

Dari semua pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran dianggap cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam mata kuliah animasi komputer bila dibandingkan dengan media *Power Point* serta praktek langsung di Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang ada, maka dapat disimpulkan:

1. Mahasiswa masih merasa kebingungan ketika proses belajar mengajarnya hanya menggunakan media *Power Point* serta praktik langsung. Hal ini dibuktikan dari distribusi rerata nilai tes awal mahasiswa untuk kelas kontrol sebesar 59,16 kemudian untuk tes akhirnya sebesar 69,28.
2. Mahasiswa akan lebih memahami materi ketika proses belajar mengajarnya disisipkan metode yang berbeda. Hal ini dibuktikan dari distribusi rerata nilai tes awal siswa untuk kelas eksperimen sebesar 60,96 kemudian untuk tes akhirnya sebesar 80,33
3. Penggunaan video pembelajaran dirasakan sangat berpengaruh pada hasil belajar mahasiswa. Dan dirasa efektif dalam proses belajar mengajar. Hal ini dibuktikan dengan di adakannya uji hipotesis dimana perhitungan menggunakan rumus uji-t untuk sampel yang berhubungan menghasilkan  $t_{hitung}$  sebesar 3,450457. Jika dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  menggunakan dk 24 dengan taraf kesalahan 0,05/ 5% dihasilkan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,063899. Hasil  $t_{tabel}$  lebih kecil dari  $t_{hitung}$  dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

### A. Saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan maka peneliti dapat memberikan saran bahwa:

1. Adanya variasi dalam proses belajar mengajar, misalnya dengan menambahkan atau menyelipkan video pembelajaran di dalam proses belajar mengajar. Khususnya bagi mata kuliah praktek. Sehingga mahasiswa lebih memahami tentang materi yang diberikan oleh dosen.
2. Peneliti menyarankan, agar banyak menggunakan media video pembelajaran untuk mata kuliah yang melakukan kegiatan praktek, sehingga mahasiswa bisa mencoba kembali dirumah.

## **B. Keterbatasan Penelitian**

Dalam sebuah penelitian, biasanya memiliki keterbatasan yang menjadi kelemahan dari hasil penelitian tersebut. Begitu pula dengan penelitian ini, memiliki keterbatasan sebagai berikut : Waktu yang terbatas dalam melakukan penelitian, sehingga peneliti kurang berbaur dengan pihak sekolah.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Sugiono .(2010). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiono .(2008). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabet
- Suharsimi arikunto.(2002). *Prosedur Penelitian : suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya
- Sukamto. (1995). *Panduan Penelitian Eksperimen*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP