

# **Efektivitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Geografi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 10 Pontianak**

Maria Mega<sup>1\*</sup>, Nuraini Asriati<sup>1</sup>, Nur Meily Adlika<sup>1</sup>  
Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas  
Tanjungpura

Korespondensi: mariamega267@gmail.com

## **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur efektivitas pembelajaran menggunakan media video terhadap hasil belajar kognitif pada siswa kelas XI di SMA Negeri 10 Pontianak. Desain digunakan dalam penelitian adalah *Quasi Eksperimental* dengan jenis *Non-equivalent Control Group Design*. Kelas XI D dipilih sebagai kelas eksperimen, sementara kelas XI E menjadi kelas kontrol. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji t-tidak berpasangan untuk menguji perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen dan kontrol. Sebelumnya, dilakukan pemeriksaan normalitas dan homogenitas data. Berdasarkan hasil penelitian, nilai siswa yang menggunakan video sebagai media pembelajaran adalah 64,77, sedangkan yang menggunakan powerpoint adalah 58,60. Dengan menggunakan uji t, nilai thitung (2,099) melebihi nilai ttabel (1,997), menunjukkan bahwa penggunaan video berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Ukuran efeknya sebesar 0,5821, menunjukkan pengaruh yang sedang.

**Kata kunci:** Media Video, Media Powerpoint, Hasil Belajar

## **Abstract**

*The aim of this study was to evaluate the impact of using video media on cognitive learning outcomes among 11th-grade students at SMA Negeri 10 Pontianak. The research employed a Quasi-Experimental design with a Non-equivalent Control Group. Class XI D served as the experimental group, while Class XI E was the control group, selected through purposive sampling. Data was gathered through tests, observations, and documentation, and analyzed using an unpaired t-test to compare the mean differences between the experimental and control groups. Prior to analysis, checks for data normality and homogeneity were performed. The study found that students who learned with video media scored an average of 64.77, compared to 58.60 for those who used Powerpoint. The t-test results showed a t-count value of 2.099, surpassing the t-table value of 1.997, demonstrating a significant effect of video media on cognitive learning outcomes. The effect size was calculated to be 0.5821, indicating a moderate influence.*

**Key Words:** Video Media, Powerpoint Media, Learning Outcomes

## Pendahuluan

Proses pembelajaran, yang berasal dari kata dasar “ajar”, memiliki peranan penting dalam kehidupan (Setiyawan, 2020). Dengan langkah-langkah yang terencana dan sistematis, pembelajaran mampu mengembangkan keterampilan individu. Pembelajaran dikatakan berhasil bila memberikan dampak positif dan menghasilkan kemajuan nyata, terutama bagi para peserta didik. Pembelajaran yang sukses memanfaatkan sumber daya yang tersedia dengan optimal. Faktor seperti media, fasilitas, motivasi, dan lingkungan belajar sangat berpengaruh terhadap hasil yang dicapai siswa (Suci, 2022).

UU No. 20 tahun 2003 mengamanatkan bahwa para pendidik memiliki tanggung jawab untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang bermakna, menarik, inovatif, dinamis dan penuh dialog. Pendidik dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan dan kreatif dengan adanya teknologi informasi yang mendukungnya. Penerapan kurikulum Merdeka Belajar yang baru mulai diberlakukan menekankan kebebasan bagi para pendidik dalam memilih media pembelajaran yang paling sesuai untuk siswa mereka. Penggunaan media pembelajaran dianggap esensial dalam proses pendidikan. Pendekatan ini diperkuat oleh teori Edgar Dale yang dikenal sebagai “Kerucut Pengalaman.” Dalam teorinya, Dale menyatakan bahwa tingkat keberhasilan belajar dapat diukur berdasarkan tingkat pengalaman belajar yang dialami oleh siswa.

Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin berkembang dan setiap perkembangan ini membawa perubahan bagi kehidupan manusia terkhusus dalam dunia pendidikan. Penerapan media elektronik merupakan salah satu dampak dari berkembangnya teknologi informasi saat ini. Penelitian dari Hanannika (2022) menyatakan bahwa perkembangan dari teknologi memberi dampak salah satunya kemajuan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memberikan dampak nyata terhadap peningkatan mutu pendidikan di sekolah terutama dalam pembelajaran. Menurut Winboasto (2017), dengan penggunaan teknologi, guru dan siswa dapat mengeksplorasi lebih jauh kegiatan belajar dan mengajar sehingga menjadi lebih efektif dan efisien. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki peran kunci dalam meningkatkan mutu pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran salah satunya dalam mata pelajaran geografi.

Geografi yakni mata pelajaran yang diajarkan di jenjang SMA. Pembelajaran geografi adalah pembelajaran yang cakupan bahasan materinya sangat luas karena mencakup bumi dan segala isinya termasuk juga mempelajari benda luar angkasa. Objek kajian geografi meliputi berbagai fenomena **geosfer** seperti flora, fauna, kependudukan, cuaca dan iklim, sumber daya alam hingga bencana alam.

Para siswa cenderung menganggap bahwa pelajaran geografi membosankan dan kurang menarik karena cakupan materinya yang luas. Salah satu alasan utama rendahnya efektivitas pembelajaran geografi adalah kurang optimalnya pemanfaatan sumber belajar, baik oleh guru maupun siswa. Kondisi ini diperparah oleh kecenderungan turun-temurun di mana peran guru cenderung mendominasi proses pembelajaran. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran geografi adalah pengembangan perilaku peduli terhadap lingkungan dan kebijakan pengelolaan sumber daya alam yang bijaksana. (Damanik, 2016)

Pada kelas XI SMA pada semester ganjil, materi mengenai keragaman hayati menjadi fokus pembelajaran geografi. Materi ini mengulas beragamnya tumbuhan dan hewan yang tersebar luas di Indonesia dan global. Namun, mengandalkan buku saja untuk memahami keanekaragaman tersebut terasa kurang menarik bagi siswa. Sebagaimana yang disoroti oleh Robert (2022), penggunaan media video menjadi alternatif yang tepat, khususnya dalam konteks konservasi flora dan fauna di Indonesia. Alasannya sederhana yaitu karena video menawarkan visual menarik yang lebih memudahkan pemahaman, sekaligus memperkaya pengalaman belajar. Berkat teknologi, siswa kini dapat menjelajahi keberagaman flora dan fauna dengan lebih mudah, memperoleh pemahaman yang lebih lengkap. Lebih jauh lagi, penggunaan media video tidak hanya mempermudah proses belajar, tetapi juga memperkuat ingatan siswa karena pengalaman audiovisual yang lebih nyata.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Darini (2023) menunjukkan perbedaan yang substansial antara hasil pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan media video. Analisis *T-test* menggunakan alat SPSS menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan, dengan nilai *t* hitung (14,316) secara signifikan melampaui nilai kritis *t* tabel (1,45) dan tingkat signifikansi  $< 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ). Efek dari pemanfaatan video pembelajaran juga terbukti sangat kuat berdasarkan hasil uji *effect size*, mencapai 2,614 yang dapat digolongkan sebagai “efek yang sangat kuat” sehingga dapat

disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran berpengaruh kuat terhadap prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian, hasil observasi, wawancara tidak terstruktur dan didukung oleh penelitian terdahulu di atas, maka penulis melakukan penelitian tentang “Efektivitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Geografi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 10 Pontianak”. Penelitian ini akan menganalisis perbedaan hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Melalui video pembelajaran diharapkan dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran memberikan hasil positif terhadap hasil belajar serta diharapkan menjadi bahan perbandingan bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang paling tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran Geografi.

## **Metodologi**

Penelitian ini dilakukan di lingkungan sekolah menengah atas di Pontianak, Kalimantan Barat, tepatnya di SMA Negeri 10 yang berlokasi di Jalan Purnama Gang Karya Tani Dalam, Parit Tokaya. Penelitian menggunakan metode Eksperimental Design dengan *Non-equivalent Control Group Design*, melihat perbandingan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Pemilihan kelas untuk kelompok kontrol dan eksperimen tidak bersifat acak, melainkan berdasarkan hasil tes awal.

**Tabel 1. Model Desain Penelitian**

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

Keterangan :

Keterangan

- |                |  |
|----------------|--|
| O <sub>1</sub> | Hasil tes pengetahuan awal kelas eksperimen                        |
| O <sub>2</sub> | Hasil tes pengetahuan akhir kelas eksperimen                       |
| X <sub>1</sub> | Perlakuan  |
| X <sub>1</sub> | Perlakuan (penggunaan media <i>powerpoint</i> ) pada kelas kontrol |
| O <sub>3</sub> | Hasil tes pengetahuan awal kelas kontrol                           |
| O <sub>4</sub> | Hasil tes pengetahuan akhir kelas kontrol                          |

Pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling dimana peneliti memilih dua kelas untuk penelitian yaitu XI D dan XI E. Data Efektivitas Penggunaan Media Video...

difokuskan pada hasil belajar kognitif antara kelas eksperimen dan kontrol. Peneliti memperoleh data langsung (data primer) dari tes akhir pengetahuan yang diberikan kepada siswa kelas XI D dan XI E SMA Negeri 10 Pontianak.

Instrumen penelitian yang berkualitas dapat diidentifikasi melalui validitas dan reliabilitasnya yang teruji. Validitas menggambarkan keakuratan data yang harus diukur, sementara reliabilitas menunjukkan konsistensi hasil yang diperoleh ketika instrumen digunakan berulang kali pada objek yang sama. Penelitian ini menggunakan uji validitas konstruk, di mana ahli pendidikan geografi dari SMA Negeri 10 Pontianak memvalidasi tes pengetahuan akhir. Sementara itu, uji reliabilitas dilakukan di SMA Negeri 02 Sungai Raya pada kelas XII IPS 2. Uji *reliabilitas* digunakan untuk menguji seberapa reliabel soal yang akan digunakan dalam penelitian. Untuk mengetahui perbedaan hasil antara kelompok kontrol dan eksperimen, maka akan digunakan T-test *Separated varian* dan untuk melihat efektivitas penggunaan media video dalam pembelajaran geografi, akan digunakan rumus *effect size*.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 10 Pontianak selama semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024 dengan melakukan eksperimen yaitu memberikan perlakuan yang berbeda di kedua kelas, kelas eksperimen XI D dengan media video dan kelas kontrol XI E dengan media *powerpoint*.

Saat dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media video, siswa terlihat antusias dan fokus mendengarkan materi. Hal ini dibuktikan dengan keaktifan siswa saat menjawab dan bertanya serta berdiskusi. Penggunaan media video sebagai media pembelajaran memudahkan pemahaman media yang disajikan dan merangsang rasa ingin tahu siswa. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil belajar yang menunjukkan rata-rata hasil tes akhir sebesar 64,77 poin, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Pada pembelajaran dengan media *powerpoint*, siswa terlihat kurang berminat untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan media *powerpoint* sudah sering digunakan sehingga dianggap kurang menarik lagi. Siswa menjadi tidak fokus dalam mengikuti materi yang ditunjukkan dari hasil belajar yang didapat lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen yaitu sebesar 58,60.

Tabel 2. Hasil Uji T-test (T-test separated varians)

Keterangan	Hasil	Effect Size
t hitung	2,1936	0,581
t tabel	1,995	
Kesimpulan	<b>Ha diterima</b>	

Sumber: Data Primer

Berdasarkan perhitungan uji T-Test didapatkan hasil  $t_{hitung}$  adalah 2,1936 dan  $t_{tabel}$  adalah 1,997. Nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,1936, sedangkan  $t_{tabel}$  sebesar 1997. Dengan demikian dapat disimpulkan  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $2,099 > 1,997$ ) maka Ha diterima dan  $H_0$  ditolak. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa dengan menggunakan media video dalam media pembelajaran efektif memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitratunisyah (2023) yang berjudul Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Penggunaan Media Video dan Media *PowerPoint* dalam Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) di Kelas X MIPA SMA Negeri 4 Kota Bima Tahun Ajaran 2022/2023, dan diperoleh hasil tes akhir (posttest) rata-rata kelas media video adalah 87,07 sebaliknya rata-rata kelas media *powerpoint* adalah 79,15. Dapat disimpulkan bahwa hasil posttest kelas dengan menggunakan media video lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan media *powerpoint*. Penelitian lain yang dilakukan oleh Artam dan Sinambela (2015), juga menyatakan bahwa, hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media audio visual lebih besar daripada hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media *powerpoint*.

Setelah melakukan perhitungan dengan rumus effect size dan diperoleh hasil effect size adalah 0,58 maka disimpulkan bahwa pembelajaran geografi menggunakan media video memiliki efektivitas yang sedang. Hal ini juga didukung oleh penelitian Wulandari R (2021) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran role play berbantuan media video memberikan pengaruh yang signifikan ( $ES=0,90$ ) terhadap

hasil belajar kognitif siswa.

## Kesimpulan

1. Hasil belajar kognitif peserta didik dengan menggunakan pembelajaran media video materi keragaman hayati adalah 64,77 dengan standar deviasinya adalah 12,8.
2. Hasil belajar kognitif peserta didik dengan menggunakan pembelajaran media *powerpoint* materi keragaman hayati adalah 58,60 dengan standar deviasinya adalah 10,60.
3. Terdapat pengaruh pembelajaran geografi dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI SMA Negeri 10 Pontianak, hal ini dapat ditunjukkan dengan hasil uji- t diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,1936 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,995 menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  (2,099) >  $t_{tabel}$  (1,997) demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
4. Pemanfaatan video dalam pembelajaran geografi keanekaragaman hayati mempunyai pengaruh sedang terhadap hasil belajar geografi siswa kelas XI. Hal ini dibuktikan dengan effect size yang dihitung untuk kategori sedang sebesar 0,5821.

## Daftar Pustaka

- Artam, M., & Sinambela, M. (2015). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Audio-Visual Dengan PowerPoint Pada Materi Pokok Sistem Ekskresi. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 3(4), 110-111.
- Damanik, M.R., & Nurman, A. (2016). Penggunaan Blog Pada Mata Kuliah Sistem Informasi Geografi Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan. *Jurnal Geografi*. 8(1). Diunduh di <https://garuda.kemdikbud.go.id/>.
- Darini, I. A., & Mursid, R. (2023). Efektivitas Video Pembelajaran Geografi Sma Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan High Order Thinking Skills (HOTS). *Jurnal TIK dalam Pendidikan*, 10(1).
- Fitratunisyah, F., Muhlis, M., Khairuddin, K., & Ramdani, A. (2023). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Penggunaan Media Video dan Media PowerPoint dalam Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) di Kelas X MIPA SMA Negeri 4 Kota Bima Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1654-1663. Diunduh di <https://jipp.unram.ac.id>

- Hanannika, L.K., & Sukartono, S (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379-6386. Diunduh di <https://jbasic.org>.
- Setiyawan, H. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2), 198-203. Diunduh di <https://jurnal.umk.ac.id>.
- Suci, M. P. (2020). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring Pada Mata Kuliah Insy'a Di Stai Ma'arif Sarolangun. *El- Jaudah: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Satra Arab*, 1(2), 59-68. Diunduh di <https://jurnal.stain-madina.ac.id>.
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. (2021) Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD. *Orbita. Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 7(2), 283-290. Diunduh di <https://journal.ummat.ac.id>.