

# PENGARUH MEDIA *ULEAD VIDEO* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA PGRI GELUMBANG

Ika Wulandari, Yulia Djahir, Deskoni

Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya

**Abstract:** *This study aims to determine the effect of Media Ulead Video Knowledge Technology on the Learning Outcomes of Students Lesson In Economics in SMA PGRI Gelumbang. Research conducted experiments with this type of research is the design of the Pre-Experimental Design One-Group Pretest form-posttest design is using pretest and posttest with as much as 5 treatment sessions. The population is the entire class X consisting of 4 classes second semester of the school year 2013/2014, amounting to 143 people. By using random cluster sampling technique derived class X.4 as an experimental class treated media Ulead Video. Data collection techniques was obtained by using tests and observation. Statistics were used to analyze the data in a statistical parametric verification is through hypothesis testing (t-test) using t-test formula product moment and the significance level ( $\alpha$ ) = 5% and  $df = n-2$  so ( $df = 30 - 2 = 28$ ). The results of hypothesis testing using t-test obtained tcount ttable 2,473 while 1,714. thus the hypothesis proposed in this study can diterime truth, that there are influences learning media ulead video Content Knowledge of the learning outcomes of students in the subject of economics at SMA PGRI Gelumbang. Its influence can be seen in the comparison of learning outcomes of students in the experimental class with a mean pretest and posttest by 76.2. That mean media ulead video. Therefore, it is advisable for teachers to implement instructional media ulead video as an alternative to improve the learning outcomes of students.*

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

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Ulead Video terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA PGRI Gelumbang. Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian eksperimen dengan desain Pre-Experimental Design bentuk One-Group Pretest-Posttest design yaitu menggunakan pretes dan postes dengan perlakuan sebanyak 4 kali pertemuan. Populasi adalah seluruh kelas X yang terdiri dari 4 kelas semester genap tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 143 orang. Dengan menggunakan random dengan teknik Cluster Random Sampling di dapat kelas X.4 sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan media ulead video. Teknik pengumpulan data diperoleh dengan menggunakan tes dan observasi. Statistik yang digunakan untuk menganalisa data dalam pembuktian adalah statistic parametris melalui uji hipotesis (uji-t) dengan menggunakan rumus uji-t product moment dan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 5% dan  $dk = n-2$  jadi ( $dk = 30 - 2 = 28$ ). Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh nilai thitung sebesar 2.473 sedangkan ttabel sebesar 1.714. dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya, bahwa ada pengaruh media ulead video terhadap hasil belajar pesertadidik pada mata pelajaran ekonomi di SMA PGRI Gelumbang. Pengaruhnya dapat dilihat pada perbandingan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dengan rerata pretes sebesar 60,2 postes sebesar 83,9. Itu artinya terjadi peningkatan hasil belajar setelah diberi perlakuan media ulead video. Oleh karena itu, diharapkan guru mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa laptop, LCD, dan program software yang akan diajarkan.

**Katakunci:** *Media Ulead Video, Hasil Belajar*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan

peserta didik. Sebagaimana yang disampaikan Trianto (2009:17) pembelajaran pada hakikatnya adalah usaha sadar diri

seorang guru untuk membelajarkan peserta didik dalam rangka menyampaikan tujuan yang diharapkan. Guru memegang peranan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang interaktif didalam lingkungan belajar peserta didik. Proses pembelajaran yang lebih interatif dapat dilakukan oleh guru dengan peranan teknologi pendidikan dengan variasi media pembelajaran pada proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan membawa pengaruh yang penting dalam proses pembelajaran. Sanjaya (2012:61) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menambah keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya”. Pemanfaatan media bisa menjadi alternatif untuk mencapai pembelajaran yang menyenangkan.

Media sumber belajar diakui sebagai alat bantu auditorial, visual, dan audiovisual. Penggunaan ketiga jenis sumber belajar ini tidak sembarangan, tetapi harus disesuaikan dengan rumusan tujuan pembelajaran, dan tentu saja dengan kompetensi guru itu sendiri, dan sebagainya. Asnawir (2012:105) mengemukakan bahwa “Media sebagai suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses dalam dirinya. Penggunaan media dalam proses belajar sangat membantu proses pembelajaran yang menyangkut produktivitas dan hasil belajar, selain itu penggunaan media dapat membantu mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata.

Denim (2010:23) berpendapat bahwa “Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didik”. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar dapat

digunakan untuk mengatasi perbedaan gaya mengajar, minat, keterbatasan daya indera, catat tubuh, jarak waktu dan lain-lain yang terjadi pada setiap peserta didik.

Kelebihan media pembelajaran memiliki arti yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan oleh pendidik dapat dibantu dengan kehadiran media pembelajaran sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu pendidik ucapkan melalui kata-kata dan kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian peserta didik dapat lebih mudah untuk mencerna bahan pelajaran dari pada tanpa bantuan sama sekali atau pendidik hanya melakukan metode ceramah.

Setiap pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif untuk dapat menggunakan bahkan menciptakan media pembelajaran agar dapat tercipta suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan akan membuat peserta didik untuk lebih termotivasi untuk belajar dikelas. Ada banyak pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk guru mulai dari media pembelajaran yang sederhana sampai kepada media pembelajaran yang menggunakan teknologi. Salah satu media yang dapat dijadikan alternatif oleh guru adalah media *Ulead video*.

Menurut Septi (2004:3) “*Ulead video* merupakan *software* video yang mudah digunakan dengan kemampuan menambahkan visual efek, transisi dan audio dengan cepat dan profesional. Dengan dipahami, *ulead vide* menyediakan dukungan format video yang luas”. Media *ulead video* merupakan media pembelajaran dalam bentuk visual, yang dapat digunakan

oleh peserta didik dan guru dalam bentuk pembelajaran yang sesuai dengan kaidah pedagogi pendidikan.

Penyelesaian masalah mengenai bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik lagi, pendidik dapat memilih alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi. Salah satunya dengan penggunaan media *ulead video*. Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan media *ulead video* untuk media pembelajaran yang dapat digunakan seorang pendidik untuk melakukan proses belajar mengajar didalam kelas. *Ulead video* berisi gambar diam, gambar bergerak, audio (iringan musik dan rekaman suara) yang relevan dengan materi pembelajaran dan juga uraian materi. Dengan menggunakan media *ulead video* ini maka pembelajaran yang terjadi akan lebih kondusif, efektif, aktif dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Sebagai sumbangan pemikiran untuk mengembangkan strategi-strategi pembelajaran, menambah informasi serta masukan untuk memberikan alternatif lain kepada guru tentang strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengoptimalkan hasil belajar khususnya pada materi perdagangan internasional.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Pengertian Media Ulead Video

*Ulead Video* membantu para penggunanya untuk lebih mudah mengedit dan menyimpan video agar peserta didik dapat belajar dengan aktif. Berikut adalah beberapa pendapat mengenai pengertian *Ulead Video*.

Andi (2009:1) “bahwa *Ulead Video* adalah salah satu aplikasi video editing yang banyak digemari dan digunakan, baik oleh penyunting video amatir ataupun profesional, karena aplikasi ini menyediakan

fasilitas yang sangat beragam dan mudah digunakan”.

Roni (2012:3) bahwa” *Ulead Video* merupakan salah satu software pengolahan video. Meskipun dikhususkan untuk melakukan pengeditan video namun sebenarnya juga mempunyai kemampuan yang handal untuk mengolah suara (sound editing), mengolah teks dan juga mengolah image.

Septi (2004:3) “*Ulead Video* merupakan software pengolahan video yang mudah digunakan dengan kemampuan menambahkan visual efek, transisi dan audio dengan cepat dan profesional

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Ulead Video* salah satu *software* yang mudah untuk membantu penggunanya lebih mudah melakukan proses *editing* dan penyampaian video.

### Langkah-langkah penerapan Media Ulead Video

Dalam menerapkan media *ulead video* bagi calon guru maupun guru melakukan kegiatan-kegiatan yang terstruktur. Berikut langkah-langkah penerapan *media ulead video* (2008:87) :

1. Guru memiliki kepedulian tentang teknologi yang akan dimanfaatkan dan teknologi memiliki peran yang sangat penting secara sosial, personal dan mengembangkan profesinya.
2. Guru mulai menggunakan media *ulead video* untuk menyusun RPPnya. Guru melakukan eksplorasi terkait dengan *media ulead video* dengan kurikulum, silabus dan deskripsi mata pelajaran sesuai dengan bidang ilmunya.
3. Guru mulai memodifikasi, adaptasi, inisiasi dalam pengembangan *media ulead video* sesuai dengan materi pelajaran, modul, RPPnya untuk sekelompok belajar.

4. Guru melakukan pendalaman secara kreatif dan inovatif terkait dengan pembelajaran *ulead video*.

Sedangkan Neiss (dikutip Sutrisno, 2011:94) mengatakan bahwa *media ulead video* dapat diterapkan melalui beberapa tahapan, yaitu :

1. Guru sebagai pengembang pembelajaran terintegrasi TIK memiliki kemampuan untuk mempertimbangkan penggunaannya sesuai dengan materi pelajaran
2. Guru telah mempertimbangkan keterkaitan materi dengan teknologi yang dipilih, yang dalam hal ini kapabilitas memilih sangat dibutuhkan
3. Guru diberi keleluasaan untuk mengadopsi TIK sesuai dengan kebutuhan dengan mempertimbangkan efisiensi dan ketepatan dalam memilih TIK yang digunakan.
4. Guru mengeksplorasi teknologi dengan mengaitkannya dengan model pembelajaran yang akan digunakan.

Sedangkan Harris (2012: 98) mengatakan bahwa tahapan penerapan *media ulead video* yang terkait aktivitas pembelajaran, yaitu :

1. Guru mengidentifikasi tujuan pembelajaran
2. Guru memilih tahapan pembelajaran yang sesuai dengan proses pembelajaran
3. Guru memilih dan mempertimbangkan berbagai perangkat tes yang sesuai baik tes formatif, sumatifnya dan bentuk tes lainnya.
4. Guru memilih alat bantu/TIK yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi pelajarannya
5. Guru menganalisis data-data yang diperoleh siswa dalam melakukan percobaan
6. Guru merefleksikan kegiatan pembelajaran untuk perbaikan proses pembelajaran berikutnya

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *ulead video* memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengenali teknologi,
2. Memilih teknologi yang akan digunakan,
3. Menerapkan teknologi yang telah dipersiapkan.
4. Mengembangkan pembelajaran dengan teknologi yang dipersiapkan.

#### **Kelebihan dan Kekurangan Media Ulead Video**

Dalam proses pembelajaran, media *ulead video* memiliki keunggulan. Menurut Neiss (dikutip Sutrisno, 2011:92) “dengan hadirnya *ulead video* , proses pembelajaran dapat secara optimal untuk membuka wawasan peserta didik sehingga lebih mudah memahami materi pelajaran yang bersifat mikroskopik, abstrak, dan kompleks”.

Sedangkan Mishra (2008:104) mengatakan “*media ulead video* memiliki keunggulan dibandingkan konsep sebelumnya yakni *video lainnya*. Di antaranya dalam menyusun desain intruksional, menyusun instruksi pembelajaran, model dan strategi pembelajaran, sistem penilaian serta dalam mendesain kurikulum”.

Dapat disimpulkan bahwa keunggulan media *ulead* adalah :

1. Memiliki desain instruksional, instruksi pembelajaran, dan sistem penilaian yang lebih baik.
2. Membuka wawasan peserta didik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif

Disamping memiliki kelebihan dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain, media pembelajaran *ulead video* juga memiliki beberapa kelemahan. Menurut Mishra dan Koehler (2008:106) “kelemahan dari media pembelajaran *ulead video* yaitu menuntut guru untuk menguasai ilmu teknologi dan komputer. Ini akan

menyulitkan bagi guru yang kurang pengalaman menggunakan teknologi”.

Sedangkan menurut Neiss (dikutip Sutrisno, 2011:95) “selain memiliki kelebihan, media ini juga memiliki kelemahan. Itu dapat dilihat di lapangan ketika masih ada peserta didik yang belum bisa menggunakan ilmu teknologi. Hal ini tentu akan menambah beban tersendiri bagi guru karena dia juga harus mengajarkan bagaimana menggunakan komputer dan tentu akan menghabiskan waktu belajar”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kelemahan dari media ulead video adalah :

- a. Akan sulit diterapkan jika guru belum bisa menggunakan komputer
- b. Menghabiskan banyak waktu jika ada peserta didik yang belum bisa menggunakan komputer karena guru harus mengajarkan juga cara menggunakan komputer kepada peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMA PGRI Gelumbang yang berlokasi di Jalan Pipa Pertamina Kecamatan Gelumbang Kabupaten Muara Enim pada semester genap tahun pelajaran 2013/2014.. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *pre experimental design* dalam bentuk *one group pretest posttest design*. Penelitian ini menggunakan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang akan diberi perlakuan media ulead video.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X semester genap di SMA PGRI Gelumbang pada tahun 2013/2014. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *cluster random sampling*, yaitu dengan melakukan undian.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Tes digunakan untuk memperoleh data tentang

hasil belajar peserta didik setelah penerapan media ulead video pada materi uang dan perbankan. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas peneliti pada saat kegiatan pembelajaran materi uang dengan menerapkan dan perbankan media ulead video. Observasi ini dilakukan oleh guru mata pelajaran ekonomi untuk mengetahui keterlaksanaan media ulead video dan mendapatkan data mengenai proses pelaksanaan media ulead video.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik parametris. Untuk mengetahui hasilnya maka digunakan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas data dan uji hipotesis. Setelah diketahui data terdistribusi normal kemudian dilanjutkan dengan menentukan statistik uji hipotesis yang akan digunakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen untuk *pretest* dengan nilai tertinggi sebesar 90 dan nilai terendah sebesar 17 dengan rata-rata nilai sebesar 60,2. Sedangkan untuk *posttest* nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah 67 dengan rata-rata nilai sebesar 83,9. Dilihat dari hasil belajar pada kelas eksperimen peserta didik mengalami peningkatan rata-rata nilai sebesar .

Berdasarkan hasil pengujian kenormalan data dengan menggunakan metode chi-kuadrat dengan taraf signifikan 5% terhadap data *pretest* pada kelas X.4 (eksperimen) ternyata  $\chi^2_{hitung} = 6,81$  lebih kecil dari harga  $\chi^2_{tabel} = 11,070$  maka data terdistribusi normal. Sedangkan hasil pengujian kenormalan data *posttest* pada kelas X.4 (eksperimen) ternyata  $\chi^2_{hitung} = 9,01$  lebih kecil dari harga  $\chi^2_{tabel} = 11,070$  maka data terdistribusi normal.

Untuk mengetahui besar kecilnya pengaruh variabel X terhadap Y dapat

dihitung dengan rumus koefisien determinan maka diperoleh nilai sebesar 66,52%, berarti pengaruh model pembelajaran berbasis *Media Ulead Video* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA PGRI Gelumbang sebesar 66,52% dan sisanya 33,48% dipengaruhi oleh faktor lain.

Hasil pengujian hipotesis data tes menggunakan uji dua pihak dengan  $dk = n - 2$  dan taraf signifikan 5%. Sehingga diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,473 dan  $t_{tabel} = 1,714$ . Dari hasil uji t tersebut dapat dinyatakan bahwa  $t_{hitung} = 2,473 \geq t_{tabel} = 1,714$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti ada pengaruh media Ulead video terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA PGRI Gelumbang.

Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan media Ulead video apakah aktivitas peneliti di lapangan sesuai dengan aktivitas yang tercantum dalam langkah-langkah pembelajaran pada RPP. Berdasarkan hasil observasi pada kelas X.4 (eksperimen) dengan menerapkan media Ulead video nilai rata-rata sebesar 91,67%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pelaksanaan penelitian di kelas X.4 (eksperimen) telah dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan kategori sangat baik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh Media *Ulead Video* terhadap hasil belajar hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA PGRI Gelumbang, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *Ulead video* terhadap hasil belajar hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA PGRI Gelumbang. Hal ini dapat dilihat dari analisis uji t menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} = 2,473$  dan  $t_{tabel} = 1,714$ . penggunaan media

*Ulead Video* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, namun terdapat beberapa kendala yaitu kelas menjadi sedikit gaduh karena sebagian peserta didik lebih tertarik melihat dan mengomentari video yang ditampilkan dan proses pembelajaran dengan menggunakan *Ulead video* sangat tergantung pada listrik dan alat elektronik yang menunjang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi. 2009. *Vedio Editing Ulead Vedio*. Yogyakarta: Wahana Komputer
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asyar. 2012. *Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. 2008. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Ekonomi*. Jakarta: Departemen Pendidikan nasional.
- Mudjiano. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Faturrohman, dan Sobry. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Reflika Aditama
- Riduwan. 2011. *Belajar Mudah untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmana, Chy. 2013. *Pengertian Ekonomi, Ilmu dan Teorinya*. Online: <http://blogging.co.id/pengertian>

- [n-ekonomi-ilmu-dan-teorinya](#), diakses 26 Februari 2013 jam 05:29 WIB.
- Solihatin, Atin. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sukirno. 2010. *Mikro Ekonomi Teori Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Syah, Muhibbin. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. 2010. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Zainal dan Adhi. 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta : skripta Media Creative.