

PENGARUH PENILAIAN KUIS DENGAN MEDIA VIDIO BERBASIS APLIKASI INSHOT TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI

Abdullah¹, Nurjannah²

¹Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

²Dosen Pendidikan Ekonomi

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah 1.2

Dulah0922@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh dari penilaian kuis dengan media video berbasis aplikasi inshot terhadap hasil belajar ekonomi SMA Negeri 1 Kutacane TA. 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kutacane. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bersifat eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Kutacane T.A 2021-2022 yang berjumlah 60 siswa kelas IPS yang terdiri dari 2 kelas. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Kutacane T.A 2021-2022. 60. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes hasil belajar yang berupa pilihan ganda dan observasi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Nilai t hitung yang diperoleh sebesar 3,09 dan kita bandingkan nilai t tabel sebesar 0,49, $3,09 > 0,49$ maka dapat diartikan bahwa model pengaruh kuis dengan media video berbasis aplikasi inshoot memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar konsep manajemen kelas X IPS SMA Negeri 1 Kutacane, hal ini bermakna model pengaruh kuis dengan media video berbasis aplikasi inshoot memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar konsep manajemen kelas X IPS SMA Negeri 1 Kutacane.

Kata kunci: penilaian kuis dengan media video, hasil belajar ekonomi

Abstrack

This study aims to determine the effect of quiz assessments with video media based on the inshot application on economic learning outcomes at SMA Negeri 1 Kutacane TA. 2021/2022. This research was conducted at SMA Negeri 1 Kutacane. This type of research is a quantitative research that is experimental. The population in this study were all students of class X SMA Negeri 1 Kutacane T.A 2021-2022, totaling 60 students of social studies class consisting of 2 classes. The samples in this study were students of class X IPS SMA Negeri 1 Kutacane T.A 2021-2022. 60. The instrument used to collect data is a test of learning outcomes in the form of multiple choice and observation. Based on the results of this study, it can be concluded that the calculated t value obtained is 3.09 and we compare the t table value of 0.49, $3.09 > 0.49$, it can be interpreted that the quiz effect model with video media based on the inshoot application has an influence positive and significant increase in learning outcomes of class X IPS management concepts at SMA Negeri 1 Kutacane, this means that the quiz effect model with video media based on the inshoot application has a positive and significant impact on improving learning outcomes for class X IPS management concepts at SMA Negeri 1 Kutacane.

Keywords: quiz assessment with video media, economic learning outcomes

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor utama yang berpengaruh penting untuk perkembangan generasi muda sebagai penerus bangsa, serta pendidikan merupakan usaha untuk menyiapkan siswa yang dapat berperan dalam masyarakat yang akan datang, baik sebagai individu maupun sebagai warga masyarakat, hal tersebut bisa dilakukan melalui pemberian bimbingan, pelatihan dan pengajaran.

Sejalan dengan penelitian ini Pendidikan juga merupakan kebutuhan setiap warga negara yang selalu mendambakan peningkatan kualitas sumber daya manusia sebagai unsur pokok dalam pembangunan negara. Pendidikan nasional suatu negara mempunyai tujuan tertentu termasuk pendidikan yang ada di Indonesia. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Undang-Undang No 20 Tahun 2003).

Salah satu lembaga formal ditingkat menengah atas yaitu Sekolah Menengah Keatas (SMA), yang mengembangkan dan mempersiapkan peserta didiknya untuk dapat bekerja sesuai bidang masing- masing. Keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran tidak lepas dari struktur kurikulum dan mata pelajaran yang diberikan oleh sekolah. SMA Negeri 1 Kutacane menggunakan Kurikulum K13, dalam kurikulum K13 siswa dituntut untuk dapat berfikir kreatif dan inovasi serta pengembangan diri. mereka haruslah dikeluarkan untuk menunjang pembelajaran. Dalam kurikulum K13 guru di tuntut lebih aktif menguasai materi dengan media pembelajaran. Agar dalam proses diskusi siswa dapat mencari solusi dan pemecahan masalah yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran. Selain itu, diskusi memancing siswa aktif dalam proses pembahasan materi yang mereka dapatkan.

1.2. Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah: “Adakah pengaruh hasil belajar ekonomi siswa dengan di terapkannya *kuis dengan media video berbasis aplikasi inshot pada mata pelajaran ekonomi*?”

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peranan media pembelajaran video berbasis aplikasi inshot pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Kutacane
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X SMA NEGERI 1 KUTACANE
3. Untuk mengetahui pengaruh kuis berbasis aplikasi inshot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Kutacane

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- 1) Penelitian ini berguna untuk memenuhi salah satu syarat dalam meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Keguruan Ilmu pendidikan (FKIP) dan Keguruan Jurusan Pendidikan Ekonomi Program Studi Pendidikan Ekonomi di Universitas Muslim Nusantara Al Wahsliyah Medan.
- 2) Untuk mengetahui Hasil dari penelitian pengaruh kuis berbasis *aplikasi inshot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi Kelas X SMA Negeri 1 Kutacane.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan penerapan kuis berbasis *aplikasi inshot* dapat meningkatkan hasil Belajar ekomomi bagi siswa di SMA NEGERI 1 Kutacane.

- 1) Bagi Guru
Dari hasil penelitian ini diharapkan menjadi pertimbangan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat dalam menyelesaikan dan memecahkan masalah pembelajaran, Sebagai motivasi untuk meningkatkan ketrampilan, memperbaiki dan meningkatkan kualitas isi, masukan, proses dan hasil pembelajaran, Sebagai informasi bagi semua tenaga pendidik mengenai penerapan kuis berbasis *aplikasi inshot* saat proses pembelajaran.
- 2) Bagi Peneliti
Sebagai dasar ilmu pengetahuan yang patut diterapkan dalam pelaksanaan praktik pendidikan agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik dan memiliki kualitas mutu pendidikan.
- 3) Bagi Pembaca
Sebagai sarana untuk menambah wawasan tentang pengaruh kuis berbasis *aplikasi inshot* terhadap hasil belajar siswa.
- 4) Bagi Sekolah
Bagi obyek penelitian atau lembaga sekolah, diharapkan dapat menjadi bahan sumbangan pemikiran yakni sebagai bahan masukan dalam menentukan langkah untuk meningkatkan kualitas belajar siswa SMA Negeri 1 Kutacane..

2. METODE PENELITIAN

2.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni-Juli di kelas X SMA Negeri 1 Kutacane yang terletak di Jl. Iskandar muda no. 2 Babel KEC, Babel Kabupaten aceh tenggara dan waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun 2021-2022.

2.2. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini digunakan untuk menyebutkan seluruh elemen atau anggota dari suatu wilayah menjadi sasaran penelitian atau merupakan seluruh dari objek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Kutacane yang berjumlah 60 orang siswa.

Teknik Pengambilan Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Sampel Jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan apabila jumlah populasi relative kecil. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X.

2.3. Teknik Analisis Data

Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah pengujian hipotesis Asosiatif, adapun teknik hipotesisnya sebagai berikut:

Korelasi Sederhana merupakan suatu Teknik Statistik yang dipergunakan untuk mengukur kekuatan hubungan 2 variabel dan juga untuk dapat mengetahui bentuk hubungan antara 2 variabel .Kekuatan hubungan antara 2 variabel yang dimaksud disini adalah apakah hubungan tersebut *terat*, *lemah*, ataupun *tidakerat*. Sedangkan bentuk hubungannya adalah apakah bentuk korelasinya Linear Positif ataupun Linear Negatif.

Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Dimana:

Σx = Total Jumlah dari Variabel X

Σy = Total Jumlah dari Variabel Y

Σx^2 = Kuadrat dari Total Jumlah Variabel X

Σy^2 = Kuadrat dari Total Jumlah Variabel Y

Σxy = Hasil Perkalian dari Total Jumlah Variabel X dan Variabel Y

Menghitung harga t hitung dengan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{r_{xy} \sqrt{n-2}}{\sqrt{(1-r_{xy}^2)}}$$

Keterangan:

t = Nilai t hitung

n = Jumlah responden uji coba

r = Koefisien korelasi hasil r hitung

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memperoleh data hasil penelitian berupa skor perlakuan model pembelajaran dan hasil yang kemudian diolah dan dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi. Sampel dalam penelitian ini merupakan siswa kelas X IPS yang berjumlah 25 siswa. Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil analisis data yang diperoleh sebesar 0,99 menandakan bahwa pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar penilaian kuis dengan media video berbasis aplikasi inshoot terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Kutacane.

Nilai t hitung yang diperoleh sebesar 3,09 dan kita bandingkan nilai t tabel sebesar 0,49, $3,09 > 0,49$ maka dapat diartikan bahwa model pengaruh kuis dengan media video berbasis aplikasi inshoot memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil.

3.2. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Kutacane. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penilaian kuis dengan media video berbasis aplikasi inshoot terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan 3 kali perlakuan dan menggunakan soal kuis untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran penialain kuis dengan media video berbasis aplikasi inshoot terhadap hasil belajar siswa.

Setelah dilakukan perlakuan sebanyak 3 kali kemudian memberikan soal kuis. Hasil analisa data setelah dilakukan kuis dapat disimpulkan bahwa dari ke 25 siswa dapat dikatakan semua siswa lulus dengan mecapai lebih dari nilai KKM. Hasil belajar dengan menggunakan penilaian kuis dengan media video berbasis aplikasi inshoot dapat dikatakan baik, dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari presentase perolehan nilai yang diperoleh siswa setiap perlakuan model pembelajaran berlangsung.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran penialain kuis dengan media video berbasis aplikasi inshoot adalah model pembelajaran yang melibatkan semua alat yang dimiliki siswa. Dimana belajar haruslah melalui mendengarkan, menyimak, mengemukakan pendapat, mengamati, menggambarkan, menggunakan kemampuan berfikir, melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan hasil.
2. Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang.
3. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar 3,09 sedangkan t_{tabel} diperoleh untuk $N=25$ pada taraf signifikan sebesar 0,49 dengan membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ $3,09 > 0,49$ yang berarti hipotesis penelitian diterima kebenarannya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penilaian kuis dengan media video berbasis aplikasi inshoot pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Kutacane Tahu 2021-2022 bisa di jadikan referensi belajar siswa agar lebih menarik.

4.2. Saran-saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan diatas, maka penulis menyarankan hal sebagai berikut:

1. Kepada peneliti yang nantinya akan menjadi seorang guru sebaiknya menggunakan pembelajaran kuis dengan media video berbasis aplikasi inshoot agar pembelajaran terlihat menarik dan efisien.
2. Kepada siswa diharapkan dapat mengikuti jenis model pembelajaran seperti digunakan dalam penelitian ini, yaitu belajar model pembelajaran yang melibatkan semua siswa dan lebih aktif dan intraktif. Karena sudah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar korespondensi siswa.
3. Kepada guru diharapkan dapat memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan mata pelajaran konsep manajemen sehingga siswa lebih mudah memahami sehingga proses belajar mengajar bisa berjalan dengan efektif.
4. Kepada sekolah diharapkan penelitian ini bisa menjadi referensi atau pilihan model pembelajaran kepada siswa karena efektif dengan di jaman sekarang ini teknologi yang canggih sehingga murid dan guru lebih mudah menjalankan aktifitas belajar dan mengajar di kls.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. (2009). Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Cheppy Riyana. (2007 : 8 – 11). Pedoman Pengembangan Media Video. Jakarta: P3AI UPI.
- Dahar, Ratna wilis. (2006). Teori-teori Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Erlangga
- Daryanto. (2015). Media Pembelajaran. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta dan Depdikbud.
- E-learningkelaskita. (tt). E-learning Kelaskita. [Online] Diakses dari <https://elearningkelaskita.com/>
- Faidah A.D (2021). Perbedaan hasil belajar siswa menggunakan Web DENGAN pembelajaran menggunakan Video pada mata pelajaran Ekonomi kelas X sma

- Swasta Pembangunan Galang. Skripsi. Program studi Pendidikan Ekonomi. Universitas Muslim Nusantara Alwashliyah Medan.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Novi. DKK. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Inshot Bagi Guru Umayah Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering and Education (IJOCSEE)* Vol. 1, No.
- Putra A. Afrili K. (2020). Systematic Literature Review: Penggunaan Kaho Ot Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan AL-QALASADI*. Volume 4, No.2.
- Rusman, (2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, RajaGrafindo Persada, Jakarta
- Sumiati & Asra (2009). *metode pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Sudjana, Nana. (2005). *Dasar-dasar Proses\Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. (2013). *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Suprijono, Agus. (2013). (Dalam Bloom, B. S. *The Taxonomy of Educational Objectives The Classification of Educational Goals, Handbook I: Cognitif Domain*. New York. David McKay). *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.