

ABSTRACT

Indra Gunawan. NIM 181223009. The problem in this research is the low student learning outcomes in the subjects of Creative Products and Entrepreneurship Class XI Graphic Production at SMK Negeri 1 Kuningan. These problems are caused because students have difficulty understanding and mastering some of theory. The purpose of this study was to determine the design and development of learning videos for Creative Products and Entrepreneurship subjects, to determine student learning outcomes before using learning videos, to determine student learning outcomes after using learning videos, and to determine the differences between students who used learning videos and those who used learning videos. do not use learning videos. The method used in this study is a quantitative experimental method. The design of this study explains that there are two research groups, namely the Experimental Group and Control Group. The analysis technique used is Validity Test, Reliability Test, Distinctive Power Test and Difficulty Level Test with a Cronbach Alpha value of 0.833 with high criteria, with different power results obtained from 0.22 to 0.25 having sufficient criteria, and the results of the difficulty level test between 0.580 to 0.687 with moderate criteria. From the learning results, it can be seen that the posttest experimental class using treatment obtained an average score of 78.1 with a percentage of KKM achievement of 70%, while the control class obtained an average value of 71.6 with an KKM achievement of 18%. The results of this study indicate that there are differences in student learning outcomes in the experimental class that uses learning videos with students in the control class who do not use learning videos.

Keywords : learning video, google classroom, learning outcomes.

ABSTRAK

Indra Gunawan. NIM 181223009. Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI Produksi Grafika di SMK Negeri 1 Kuningan. Permasalahan tersebut disebabkan karena siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai beberapa materi. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui perancangan dan pengembangan video pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran, dan untuk mengetahui perbedaan antara siswa yang menggunakan video pembelajaran dengan yang tidak menggunakan video pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *kuantitatif eksperiment*. Desain penelitian ini menjelaskan ada dua kelompok penelitian yaitu Kelompok Eksperimen (KE) dan Kelompok Kontrol (KK). Teknik analisis yang digunakan adalah Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Daya Beda dan Uji Tingkat Kesukaran dengan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,833 dengan kriteria Tinggi, dengan hasil daya beda diperoleh sebesar 0,22 sampai 0,25 memiliki kriteria cukup, dan hasil uji tingkat kesukaran antara 0,580 sampai 0,687 dengan kriteria sedang. Dari hasil pembelajaran dapat diketahui pada *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan *treatment* memperoleh nilai rata-rata 78,1 dengan persentase ketercapaian KKM sebesar 70%, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 71,6 dengan ketercapaian KKM sebesar 18%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan menggunakan video pembelajaran dengan siswa di kelas kontrol yang tidak menggunakan menggunakan video pembelajaran.

Kata Kunci : *video pembelajaran, google clasroom, hasil belajar.*