

PENGARUH METODE DEMONSTRASI BERBANTUAN VIDEO SCREENCAST TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMPN 3 KEDUNGWARU

Wahyu Dianawati¹, Vertika Panggayuh², H. Abdul Haris Indrakusuma³

^{1, 2, 3}Universitas Bhinneka PGRI, Jl. Mayor Sujadi Timur Nomor 7, Tulungagung, Jawa Timur, Indonesia
Email: dyanaa748@gmail.com

Article History

Received: 02-07-2026

Revision: 23-07-2026

Accepted: 27-07-2026

Published: 30-07-2026

Abstract. This study aims to analyze the effect of the Screencast video-assisted demonstration method on the Informatics learning outcomes of eighth-grade students of SMPN 3 Kedungwaru. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental design and a Nonequivalent Control Group Design. The study population was 179 eighth-grade students, with a sample of 58 students consisting of class VIII D as the experimental class and VIII E as the control class. The sample was selected using a purposive sampling technique. Data were collected through a learning outcome test in the form of 26 multiple-choice questions that have been declared valid and reliable with a Cronbach's Alpha value of 0.936. Data analysis included normality, homogeneity, and hypothesis testing using the Mann-Whitney U Test with the help of IBM SPSS Statistics 25. The results showed that the average posttest of the experimental class was 83.95, higher than the control class of 57.03. The results of the hypothesis test showed an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.000 < 0.05, so there was a significant difference in learning outcomes between the two groups. Thus, the Screencast video-assisted demonstration method effectively improves the Informatics learning outcomes of class VIII students.

Keywords: Demonstration Method, Video Screencasts, Learning Outcomes.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh metode demonstrasi berbantuan video *Screencast* terhadap hasil belajar Informatika peserta didik kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu dan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian berjumlah 179 peserta didik kelas VIII, dengan sampel 58 peserta didik yang terdiri atas kelas VIII D sebagai kelas eksperimen dan VIII E sebagai kelas kontrol. Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar berupa 26 soal pilihan ganda yang telah dinyatakan valid dan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,936. Analisis data meliputi uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *Mann-Whitney U Test* dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 83,95, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 57,03. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 < 0,05, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, metode demonstrasi berbantuan video *Screencast* efektif meningkatkan hasil belajar Informatika peserta didik kelas VIII.

Kata Kunci: Metode Demonstrasi, Video *Screencast*, Hasil belajar.

How to Cite: Dianawati, W., Panggayuh, V., & Indrakusuma, H. A. H. (2026). Pengaruh Metode Demonstrasi Berbantuan Video Screencast Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Informatika di SMPN 3 Kedungwaru. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (4), 2805-2818. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i4.6871>

PENDAHULUAN

Pembelajaran Informatika pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) tidak hanya menuntut penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan peserta didik dalam menerapkan langkah-langkah penggunaan teknologi secara langsung dan sistematis. Tuntutan tersebut sejalan dengan penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik serta pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Oleh karena itu, pemilihan metode pembelajaran yang mampu memperjelas proses dan prosedur penggunaan teknologi menjadi penting, khususnya pada materi yang membutuhkan keterampilan praktik seperti penggunaan *Google Spreadsheet*. Namun, pembelajaran Informatika di SMPN 3 Kedungwaru masih menghadapi permasalahan pada proses dan hasil belajar. Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran TIK pada 6 November 2025, pembelajaran masih cenderung menggunakan metode ceramah, sedangkan kegiatan praktik belum dilakukan secara optimal. Guru umumnya memberikan arahan secara verbal tanpa mendemonstrasikan secara langsung tahapan penggunaan aplikasi. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami prosedur penggunaan *Google Spreadsheet*. Permasalahan ini tercermin dari rata-rata hasil belajar peserta didik kelas VIII sebesar 69,64, yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Dengan demikian, diperlukan metode pembelajaran yang dapat menghadirkan contoh penggunaan aplikasi secara konkret, bertahap, dan mudah diikuti oleh peserta didik.

Salah satu metode yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode demonstrasi. Metode demonstrasi memungkinkan guru memperlihatkan secara langsung proses atau langkah-langkah suatu kegiatan sehingga peserta didik tidak hanya menerima penjelasan secara verbal, tetapi juga mengamati prosedur yang harus dilakukan (Rosfiani et al., 2025). Dalam pembelajaran Informatika, metode ini dapat membantu peserta didik memahami hubungan antara konsep dan penerapannya secara lebih konkret. Meskipun demikian, pelaksanaan demonstrasi secara langsung dapat menghadapi keterbatasan waktu, fasilitas, dan kesempatan peserta didik untuk mengulang kembali tahapan yang telah dijelaskan. Oleh sebab itu, metode demonstrasi perlu didukung oleh media yang memungkinkan penyajian prosedur secara konsisten dan dapat dipelajari kembali.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah video *Screencast*, yaitu rekaman aktivitas layar komputer yang menampilkan proses penggunaan aplikasi secara visual dan sistematis. Media ini relevan untuk pembelajaran Informatika karena dapat memperlihatkan setiap tahapan penggunaan aplikasi secara rinci, termasuk menu, ikon, dan langkah pengoperasian yang dilakukan. Peserta didik juga dapat mengulang tayangan sesuai kebutuhan sehingga proses

belajar tidak hanya bergantung pada satu kali penjelasan guru. Dengan demikian, kombinasi metode demonstrasi dan video *Screencast* berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan mendukung pemahaman prosedural peserta didik.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode demonstrasi dan media video dapat mendukung proses pembelajaran. Zaky et al. (2022) menemukan bahwa metode demonstrasi berbantuan video berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Khotimah dan Masithoh (2025) juga melaporkan bahwa penerapan metode demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus mengkaji penggunaan metode demonstrasi berbantuan video *Screencast* dalam pembelajaran Informatika pada jenjang SMP, khususnya pada materi penggunaan *Google Spreadsheet*. Dengan demikian, masih terdapat *research gap* berupa keterbatasan penelitian yang menguji kombinasi demonstrasi langsung dan rekaman layar sebagai strategi pembelajaran Informatika dalam konteks Kurikulum Merdeka.

Kebaruhan penelitian ini terletak pada penerapan metode demonstrasi yang dipadukan dengan video *Screencast* untuk memperjelas tahapan penggunaan *Google Spreadsheet* pada peserta didik kelas VIII SMP. Kombinasi tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh penjelasan langsung dari guru sekaligus mengakses kembali visualisasi langkah-langkah penggunaan aplikasi secara sistematis. Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Informatika serta menguji pengaruh metode demonstrasi berbantuan video *Screencast* terhadap hasil belajar peserta didik di SMPN 3 Kedungwaru.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi-experimental research* atau eksperimen semu. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode demonstrasi berbantuan video *Screencast*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional dengan metode ceramah.

Tabel 1. Desain penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

- O_1 = *Pretest* pada kelompok eksperimen
- O_2 = *Posttest* pada kelompok eksperimen
- O_3 = *Pretest* pada kelompok kontrol
- O_4 = *Posttest* pada kelompok kontrol
- X = Pembelajaran menggunakan metode demonstrasi berbantuan video *Screencast*
- - = Pembelajaran konvensional menggunakan metode ceramah

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 3 Kedungwaru. Teknik pengambilan sampel menggunakan *non-probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan atau karakteristik tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Sampel terdiri atas 58 peserta didik yang berasal dari kelas VIII D sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII E sebagai kelompok kontrol, dengan masing-masing kelas berjumlah 29 peserta didik. Pemilihan kedua kelas tersebut didasarkan pada jumlah peserta didik yang sama serta rata-rata nilai awal yang relatif setara, yaitu 67,39 pada kelas VIII D dan 67,38 pada kelas VIII E. Kesetaraan kemampuan awal tersebut menjadi pertimbangan dalam penetapan kedua kelas sebagai kelompok penelitian.

Teknik pengumpulan data penelitian melalui tes dan observasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, sesuai dengan teknik pengumpulan data yang digunakan. Pertama, lembar tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik di kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran informatika yang berupa *pretest* dan *posttest*. Tes yang digunakan berupa tes tulis dalam bentuk pilihan ganda dengan jumlah sebanyak 30 butir soal. Setiap butir soal disertai empat jawaban, dengan ketentuan penskoran yaitu jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran yang mengacu pada materi *Google Spreadsheet*. Kedua, lembar observasi tes digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan penerapan metode demonstrasi berbantuan video *Screencast* pada kelas eksperimen selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk memastikan bahwa perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan. Teknik analisis data dilakukan untuk menjawab rumusan masalah sekaligus menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh metode demonstrasi berbantuan video *Screencast* terhadap hasil belajar peserta didik. Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis secara kuantitatif menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics versi 25.

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kemampuan instrumen dalam mengukur hasil belajar yang menjadi fokus penelitian. Pengujian validitas butir soal dilakukan menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* antara skor setiap butir soal dan skor total. Suatu butir soal dinyatakan valid apabila memiliki hubungan yang signifikan dengan skor total. Dasar pengambilan keputusan adalah apabila nilai *Sig. (2-tailed)* $< 0,05$, maka butir soal dinyatakan valid, sedangkan apabila nilai *Sig. (2-tailed)* $> 0,05$, maka butir soal dinyatakan tidak valid. Uji validitas dilakukan terhadap instrumen sebelum digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Uji reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi internal instrumen dalam mengukur hasil belajar. Reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 25. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$, yang menunjukkan bahwa butir-butir soal memiliki konsistensi internal yang memadai. Sebaliknya, nilai *Cronbach's Alpha* $\leq 0,60$ menunjukkan bahwa reliabilitas instrumen masih rendah sehingga perlu dilakukan evaluasi terhadap instrumen.

Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis ini meliputi nilai rata-rata (*mean*), nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi dari data *pretest* dan *posttest* (Putri et al., 2025). Analisis deskriptif digunakan sebagai dasar untuk menggambarkan kondisi kemampuan awal dan hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran.

Uji Pra Syarat

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil belajar berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50 responden. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$ (Iskandar et al., 2025). Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test* untuk mengetahui apakah varians data hasil belajar pada kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol bersifat homogen. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Hasil uji normalitas dan homogenitas digunakan sebagai dasar dalam menentukan teknik analisis statistik yang sesuai.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode demonstrasi berbantuan video *Screencast* dan kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil uji prasyarat, apabila data tidak memenuhi asumsi normalitas, maka uji hipotesis dilakukan menggunakan *Mann-Whitney U Test*, yaitu uji nonparametrik untuk membandingkan dua kelompok independen. Dalam penelitian ini, *Mann-Whitney U Test* diterapkan pada data *posttest* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Penggunaan data *posttest* didasarkan pada tujuan penelitian untuk membandingkan capaian hasil belajar akhir kedua kelompok setelah memperoleh pembelajaran yang berbeda.

Dasar pengambilan keputusan dilakukan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Apabila nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebaliknya, apabila nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $\geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok.

HASIL

Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rata-rata (mean), nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi pada masing-masing kelompok.

Tabel 1. Hasil analisis deskriptif hasil belajar siswa

Kelas	Test	N	Mean	Maximum	Minimum	Std. Deviation
Ekperimen	<i>Pretest</i>	29	51,06	61,54	34,62	9,13032
Ekperimen	<i>Posttest</i>	29	83,95	88,46	76,92	4,36979
Kontrol	<i>Pretest</i>	29	49,60	61,54	32,62	9,32791
Kontrol	<i>Posttest</i>	29	57,03	69,23	50	5,34755

Data statistik deskriptif hasil belajar siswa disajikan dalam tabel 1, yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kelas ekperimen sebesar 51,06 dan kelas kontrol sebesar 49,60 sehingga kemampuan awal kedua kelas dapat dinyatakan relatif setara. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode demonstrasi berbantuan video

Screencast pada kelas ekperiment dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 83,95 sedangkan rata-rata nilai posttest kelas kontrol sebesar 57,03. Peningkatan rata-rata nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan metode demonstrasi berbantuan video *Screencast* berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa. Namun demikian, untuk membuktikan adanya pengaruh secara statistik diperlukan pengujian lebih lanjut melalui uji prasyarat dan uji hipotesis.

Uji Coba Instumen

Uji Validitas

Tabel 2. Hasil uji validitas instrumen Ke- 2

No. Item	<i>Sig (2-Tailed)</i>	Taraf Signifikasi	keterangan
P01	0.002	0,05	Valid
P02	0.001	0,05	Valid
P03	0.001	0,05	Valid
P04	0.001	0,05	Valid
P05	0.007	0,05	Valid
P06	0.001	0,05	Valid
P07	0.001	0,05	Valid
P08	0.001	0,05	Valid
P09	0.001	0,05	Valid
P10	0.001	0,05	Valid
P11	0.001	0,05	Valid
P12	0.001	0,05	Valid
P13	0.001	0,05	Valid
P15	0.019	0,05	Valid
P16	0.001	0,05	Valid
P17	0.013	0,05	Valid
P18	0.001	0,05	Valid
P19	0.001	0,05	Valid
P20	0.001	0,05	Valid
P21	0.001	0,05	Valid
P22	0.001	0,05	Valid
P23	0.001	0,05	Valid
P24	0.001	0,05	Valid
P25	0.023	0,05	Valid
P26	0.001	0,05	Valid
P29	0.015	0,05	Valid

Berdasarkan tabel di atas, seluruh butir soal dinyatakan valid karena telah memenuhi kriteria validitas yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa setiap butir soal mampu mengukur variabel hasil belajar dengan baik. Dengan demikian, seluruh butir soal layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Uji Reliabilitas

Tabel 3. Hasil uji reliabilitas instrumen hasil

Variabel	Cronbach's Alpha	sig	N	Keterangan
Hasil belajar	0,936	0,60	26	Reliabel

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,936 Nilai tersebut lebih besar dari kriteria reliabilitas yang ditetapkan, yaitu 0,60 sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang baik dan mampu memberikan hasil pengukuran yang stabil. Dengan demikian, instrumen hasil belajar layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

Uji Normalitas

Tabel 4. Hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest*

Kelompok	N	Sig.(Shapiro- wilk)	Keterangan
<i>Pretest</i> kelompok kontrol	29	0,011	Tidak Normal
<i>Pretest</i> kelompok eksperimen	29	0,008	Tidak Normal
<i>Posttest</i> kelompok kontrol	29	0,008	Tidak Normal
<i>Posttest</i> kelompok eksperimen	29	0,000	Tidak Normal

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai signifikansi *pretest* pada kelas kontrol sebesar 0,011 dan pada kelas eksperimen sebesar 0,008. Adapun nilai signifikansi *posttest* pada kelas kontrol sebesar 0,008 dan pada kelas eksperimen sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh nilai signifikansi berada di bawah taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen tidak berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 5. Hasil uji homogenitas kelas kontrol dan kelas eksperimen

Data	Levene's Test	sig	Keterangan
Pretest kelas kontrol dan eksperimen	0,035	0,858	Homogen
Posttest kelas kontrol dan eksperimen	0,950	0,334	Homogen

Berdasarkan Tabel 5 hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi data pretest sebesar 0,858 dan data posttest sebesar 0,334. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pretest maupun posttest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar antara peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan sebelumnya, diketahui bahwa data penelitian tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji statistik non parametrik, yaitu *Mann-Whitney U Test*, dengan bantuan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics versi 25*. Uji *Mann-Whitney U Test* digunakan untuk membandingkan hasil belajar antara dua kelompok, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun hasil pengujian hipotesis disajikan pada Tabel 4.7 berikut:

Tabel 6. Hasil uji hipotesis posttest kelas kontrol dan eksperimen

Data	Asymp. Sig. (2-tailed)	Sig	Keterangan
Posttest kelas kontrol dan eksperimen	0,000	$0,000 < 0,05$	H_0 ditolak, H_1 diterima

Berdasarkan hasil uji *Mann-Whitney U Test* pada Tabel 4.7 diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan.

DISKUSI

Berdasarkan hasil penelitian, peserta didik pada kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode demonstrasi berbantuan video *Screencast* menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Perbedaan tersebut dapat dipahami dari karakteristik materi *Google Spreadsheet* yang bersifat prosedural dan menuntut penguasaan urutan langkah kerja. Pada pembelajaran konvensional, peserta didik cenderung memperoleh informasi melalui penjelasan verbal sehingga harus membayangkan sendiri tahapan penggunaan aplikasi. Sebaliknya, pada kelompok eksperimen, setiap prosedur ditampilkan secara konkret melalui demonstrasi dan rekaman aktivitas layar komputer. Dengan demikian, peserta didik dapat mengamati secara langsung hubungan antara perintah, fitur, dan hasil yang dihasilkan dalam aplikasi.

Metode demonstrasi memberikan pengalaman belajar melalui pengamatan terhadap proses secara bertahap. Guru tidak hanya menjelaskan fungsi suatu fitur, tetapi juga memperlihatkan bagaimana fitur tersebut digunakan dalam menyelesaikan tugas tertentu. Misalnya, ketika

mempelajari penginputan data, penggunaan rumus dasar, pengurutan data, serta penyajian data dalam bentuk tabel dan grafik, peserta didik dapat mengikuti urutan kerja mulai dari tahap awal hingga menghasilkan output. Visualisasi langkah kerja tersebut membantu mengurangi kesalahan pemahaman karena peserta didik tidak perlu menerjemahkan instruksi verbal ke dalam tindakan secara mandiri. Dengan melihat proses secara langsung, peserta didik dapat membangun pemahaman yang lebih konkret mengenai hubungan antara langkah yang dilakukan dan hasil yang diperoleh.

Keunggulan pembelajaran pada kelompok eksperimen semakin diperkuat oleh penggunaan video *Screencast*. Media ini memungkinkan proses penggunaan *Google Spreadsheet* direkam secara detail, termasuk tampilan layar, posisi menu, pemilihan ikon, serta perubahan yang terjadi setelah suatu perintah dijalankan. Karakteristik tersebut penting karena kesalahan dalam pembelajaran aplikasi komputer sering kali terjadi pada langkah-langkah kecil yang sulit dijelaskan hanya melalui ceramah. Melalui video *Screencast*, peserta didik dapat mengamati prosedur secara berurutan dan memusatkan perhatian pada bagian yang relevan dengan materi. Kombinasi tampilan visual dan penjelasan audio juga membantu peserta didik menerima informasi melalui dua bentuk representasi sehingga proses memahami prosedur menjadi lebih terarah. Selain itu, video *Screencast* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan pengulangan secara mandiri. Apabila peserta didik belum memahami suatu tahapan, tayangan dapat dihentikan, diputar ulang, atau disaksikan kembali pada bagian tertentu. Kesempatan untuk mengontrol kecepatan belajar ini menjadi keunggulan penting dibandingkan demonstrasi yang hanya berlangsung satu kali secara langsung. Peserta didik yang mengalami kesulitan pada tahap tertentu dapat mengulang bagian tersebut tanpa harus menunggu guru mengulangi seluruh penjelasan. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing peserta didik.

Penggunaan metode demonstrasi dan video *Screencast* secara bersamaan juga menciptakan hubungan antara pengamatan, pemahaman, dan praktik. Peserta didik terlebih dahulu melihat prosedur yang dicontohkan, kemudian memperoleh penjelasan mengenai langkah yang dilakukan, dan selanjutnya dapat mencoba kembali prosedur tersebut pada aplikasi. Siklus ini membantu peserta didik menghubungkan informasi visual dengan tindakan praktis. Pada materi *Google Spreadsheet*, proses tersebut sangat penting karena penguasaan materi tidak cukup hanya dengan mengetahui definisi atau fungsi fitur, tetapi juga memerlukan kemampuan melakukan prosedur secara tepat dan berurutan.

Temuan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran multimedia yang menjelaskan bahwa informasi dapat lebih mudah dipahami ketika disajikan melalui kombinasi unsur visual dan verbal yang saling mendukung. Dalam konteks penelitian ini, tampilan rekaman layar memberikan representasi visual mengenai proses penggunaan aplikasi, sedangkan narasi atau penjelasan guru memberikan informasi verbal mengenai fungsi dan tujuan setiap langkah. Kombinasi tersebut membantu peserta didik membentuk pemahaman yang lebih utuh daripada pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan lisan. Hal ini juga menjelaskan mengapa penggunaan video *Screencast* relevan untuk materi Informatika yang membutuhkan ketepatan dalam memahami urutan prosedur.

Dengan demikian, hasil belajar yang lebih baik pada kelompok eksperimen tidak semata-mata disebabkan oleh penggunaan media video, tetapi oleh kombinasi beberapa mekanisme pembelajaran, yaitu visualisasi prosedur secara konkret, demonstrasi langkah kerja secara bertahap, dukungan penjelasan audio, kesempatan mengulang materi, dan penerapan langsung setelah mengamati contoh. Kombinasi tersebut membuat pembelajaran *Google Spreadsheet* menjadi lebih mudah diikuti dan mengurangi ketergantungan peserta didik pada kemampuan membayangkan prosedur berdasarkan penjelasan verbal. Oleh karena itu, metode demonstrasi berbantuan video *Screencast* dapat menjadi alternatif yang relevan untuk pembelajaran Informatika, khususnya pada materi yang menuntut penguasaan keterampilan prosedural dan penggunaan aplikasi secara langsung.

Hasil penelitian ini dapat dianalisis lebih lanjut melalui perbandingan dengan beberapa penelitian terdahulu. Ruwaidah (2021) menemukan bahwa penerapan metode demonstrasi pada mata pelajaran Informatika meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik dari 33,3% menjadi 85%. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa demonstrasi relevan untuk materi yang menuntut keterampilan praktik. Namun, penelitian tersebut lebih menekankan penggunaan metode demonstrasi tanpa mengkaji secara khusus dukungan media digital yang memungkinkan peserta didik mengulang dan mengamati kembali tahapan prosedural. Penelitian ini melengkapi temuan tersebut dengan mengintegrasikan metode demonstrasi dan video *Screencast*, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui pengamatan langsung, tetapi juga didukung oleh visualisasi prosedur yang dapat dipelajari kembali.

Temuan penelitian Patmawati et al. (2024) juga menunjukkan peningkatan hasil belajar dari 37,5% menjadi 86,2% melalui metode demonstrasi berbantuan media audiovisual. Meskipun memiliki kesamaan dalam penggunaan media audiovisual, penelitian tersebut belum secara spesifik menampilkan aktivitas layar komputer sebagai objek utama pembelajaran. Perbedaan ini penting karena materi *Google Spreadsheet* menuntut ketepatan dalam mengikuti

urutan penggunaan menu, ikon, rumus, dan fitur tertentu. Oleh karena itu, video *Screencast* memiliki keunggulan kontekstual karena mampu memperlihatkan secara langsung lokasi fitur dan perubahan tampilan layar pada setiap tahap penggunaan aplikasi.

Penelitian Zaky et al. (2022) menunjukkan bahwa metode demonstrasi berbantuan video berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Namun, temuan tersebut terutama menunjukkan keberhasilan kombinasi metode dan media secara umum, belum menjelaskan secara mendalam mekanisme pembelajaran yang menyebabkan peningkatan hasil belajar. Dalam penelitian ini, keunggulan kombinasi tersebut dapat dijelaskan melalui kemampuan peserta didik untuk mengamati prosedur secara bertahap, mendengarkan penjelasan, mempraktikkan langkah yang diamati, serta mengulang bagian video yang belum dipahami. Dengan demikian, video *Screencast* tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap demonstrasi, tetapi juga sebagai sumber belajar yang mendukung proses belajar mandiri.

Sementara itu, Anggraini dan Hidayati (2022) secara lebih spesifik menunjukkan bahwa penggunaan metode demonstrasi dengan media *Screencast* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kesamaan penggunaan media menjadi penguat terhadap hasil penelitian ini. Namun, penelitian ini memberikan konteks yang berbeda karena diterapkan pada pembelajaran Informatika kelas VIII dengan materi *Google Spreadsheet* dan desain eksperimen yang membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan konteks tersebut menunjukkan bahwa efektivitas *Screencast* tidak hanya relevan pada satu materi atau jenjang tertentu, tetapi berpotensi diterapkan pada berbagai materi Informatika yang memiliki karakteristik prosedural. Meskipun demikian, hasil penelitian ini perlu dipahami dalam konteks sampel dan materi yang diteliti sehingga generalisasi ke jenjang atau materi lain tetap memerlukan penelitian lebih lanjut.

Penelitian terdahulu memberikan bukti bahwa metode demonstrasi dan media video memiliki potensi dalam mendukung hasil belajar, tetapi sebagian penelitian masih mengkaji keduanya secara umum atau pada konteks mata pelajaran yang berbeda. Kontribusi penelitian ini terletak pada penguatan penggunaan video *Screencast* untuk memvisualisasikan secara langsung prosedur penggunaan aplikasi *Google Spreadsheet*. Keunggulan tersebut memungkinkan peserta didik melihat langkah kerja secara konkret, mengikuti urutan prosedur, memperoleh penjelasan audio, serta mengulang materi sesuai kebutuhan. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan penelitian sebelumnya, tetapi juga menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran demonstrasi berbantuan video sangat berkaitan dengan kesesuaian antara karakteristik media dan karakteristik materi yang diajarkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian serta pembahasan yang telah dilakukan secara teoritis dan empiris mengenai pengaruh metode demonstrasi berbantuan video Screencast terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Informatika di SMPN 3 Kedungwaru, maka peneliti memberikan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- kemampuan awal kedua kelas relatif setara yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 51,06 dan kelas kontrol sebesar 49,60. setelah kedua kelas diperlakukan yaitu di kelas eksperimen dengan metode demonstrasi berbantuan video Screencast dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest peserta didik pada kelas eksperimen mencapai 83,95, sedangkan rata-rata nilai posttest pada kelas kontrol sebesar 57,03. peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen terlihat lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.
- Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Mann-Whitney U Test diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode demonstrasi berbantuan video Screencast terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran informatika di SMPN 3 Kedungwaru.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa rekomendasi yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

- Bagi sekolah, disarankan untuk mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti komputer, akses internet, proyektor, dan perangkat pendukung lainnya. Dukungan tersebut diperlukan agar metode demonstrasi berbantuan video *Screencast* dapat diterapkan secara optimal dalam pembelajaran Informatika.
- Bagi guru, disarankan untuk menggunakan metode demonstrasi berbantuan video *Screencast* sebagai salah satu alternatif pembelajaran, khususnya pada materi Informatika yang bersifat prosedural dan memerlukan penguasaan langkah kerja. Guru dapat memanfaatkan kombinasi demonstrasi langsung dan video *Screencast* agar peserta didik dapat mengamati, mengikuti, dan mengulang kembali tahapan pembelajaran sesuai kebutuhannya.

- Bagi peserta didik, disarankan untuk memanfaatkan video *Screencast* sebagai sumber belajar tambahan secara aktif dan mandiri. Peserta didik dapat mengulang tayangan pada bagian yang belum dipahami dan mempraktikkan kembali langkah-langkah yang telah dipelajari untuk memperkuat penguasaan materi.
- Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan melibatkan sampel yang lebih luas, jenjang pendidikan atau materi Informatika yang berbeda, serta membandingkan video *Screencast* dengan media pembelajaran digital lainnya. Penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji dampaknya terhadap variabel lain, seperti motivasi belajar, minat belajar, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan pemecahan masalah.

REFERENSI

- Anggraini, P. D., & Hidayati, Y. M. (2022). Keefektifan Model Demonstrasi dengan Media Screencast O Matic untuk Meningkatkan Sikap Nasionalisme dan Hasil Belajar PKN. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5860-5867.
- Khotimah, N. U., & Masithoh, D. (2025). Efektivitas Metode Demonstrasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal of Primary Education Research*, 3(1), 22-28.
- Patmawati, P., Hasan, J. R., & Erwinsyah, A. (2024). Penerapan Metode Demonstrasi Berbantuan Media Audiovisual Berupa Video Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 4(1), 82-93.
- Reza Alinata, Winda Atika Sari, & Yuli Kartika Putri. (2024). Makna Pendidikan dalam Perspektif Islam dan Relevansinya dengan Pendidikan di Indonesia . *TADHKIRAH: Jurnal Terapan Hukum Islam Dan Kajian Filsafat Syariah*, 1(3), 49–61. <https://doi.org/10.59841/tadhkirah.v1i3.15>
- Rosfiani, O., Maulana, R., ‘Azzah Amirah, L., Fauzi, M. A., & Sofiyah, S. (2025). Metode Demonstrasi Dalam Pembelajaran PAI Untuk Memotivasi dan Memberikan Pembelajaran Yang Bermakna. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(2), 228–234. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v11i2.1171>
- Ruwaitdah, R. (2021). Penerapan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Materi Operasi Dasar Komputer di SMAN 4 Kota Bima Kelas X MIPA 1 Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 177–189. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.51>
- Salim, F., Ika, K., Tira, T., Karnaen, A. F., Sari, D. R., & Rahmadita, Y. (2024). Analisis kemampuan berpikir komputasional siswa pada mata pelajaran informatika di SMP Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 13(2), 257–263. <https://doi.org/10.31571/saintek.v13i2.10610>
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Zaky, N., Setiawan, D., & Sriadhi, S. (2022). Pengaruh Metode Demonstrasi Berbantuan Media Video terhadap Minat dan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7958-7969.