

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PADA MATA PELAJARAN TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI DAN 3 DIMENSI SISWA JURUSAN MULTIMEDIA SMK NEGERI 1 TONJONG

Sutrisno¹, Afis Pratama², Handini Arga Dhamar Rani³
SMK Negeri 1 Tonjong¹, Universitas Ivet^{2,3}
Email : su.trisno79@gmail.com

Diterima: November 2019. Disetujui: November 2019. Dipublikasikan: Desember 2019

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk menghasilkan video tutorial sebagai media pembelajaran kompetensi kejuruan pada standar kompetensi teknik animasi 2 dimensi dan 3 dimensi dan (2) mengetahui kelayakan produk berupa media pembelajaran video tutorial untuk mata pelajaran Kompetensi Kejuruan, dengan standar kompetensi teknik animasi 2 dimensi dan 3 dimensi. Tahap-tahap pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri atas 4 tahapan yaitu (1) tahap pembuatan konsep yang meliputi analisis awal, analisis akhir, pengumpulan materi dan pendukung materi; (2) tahap pembuatan produk yang meliputi *design* dan *assembly*; (3) tahap uji coba (*testing*) yang meliputi validasi oleh ahli dilanjutkan revisi serta uji coba terhadap siswa; dan (4) *distribution* yaitu pembuatan *master file* serta dokumentasi dalam bentuk CD (*compact disk*). Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif yaitu dengan menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket uji ahli dan uji lapangan. Data kuantitatif yang berupa angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran diproses dengan cara dijumlah kemudian dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan sehingga diperoleh persentase kelayakan. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran video tutorial untuk standar kompetensi teknik animasi 2 dimensi dan 3 dimensi ini adalah: (1) persentase skor penilaian dari ahli materi sebesar 88.75%, (2) persentase skor penilaian dari ahli media sebesar 89.42%, (3) persentase skor tanggapan dari siswa sebesar 76.58%. Berdasarkan hasil penilaian dan tanggapan yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video tutorial untuk standar kompetensi teknik animasi 2 dimensi dan 3 dimensi ini layak untuk digunakan dan dikembangkan.

Kata Kunci : *media pembelajaran, video tutorial, teknik animasi 2 dimensi dan 3 dimensi*

ABSTRACT

This research is a type of development research. The purpose of this study was (1) to produce video tutorials as medium for vocational competence learning in 2 dimensional and 3 dimensional animation technical competency standards and (2) to determine the feasibility of a product in the form of video tutorial learning media for Vocational Competency subjects, with animation technical competency standard 2 dimensions and 3 dimensions. The stages of development carried out in this study consisted of 4 stages, namely (1) the stage of concept making which included initial analysis, final analysis, material collection and supporting material; (2) the stage of manufacturing products that include design and assembly; (3) the testing phase (*testing*) which includes validation by experts followed by revisions and trials of students; and (4) distribution, namely the creation of master files and documentation on CD (*compact disk*). The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis technique, namely by analyzing quantitative data obtained from the expert test questionnaire and field test. Quantitative data in the form of numerical results of calculations or measurements are processed by adding up then compared with the expected amount so that the percentage of eligibility is obtained. The results of the

appropriateness assessment of video tutorial learning media for the 2-dimensional and 3-dimensional animation technique competency standards are: (1) the percentage of assessment scores from material experts is 88.75%, (2) the percentage of assessment scores from media experts is 89.42%, (3) the percentage score responses from students by 76.58%. Based on the results of the assessment and the responses obtained it can be concluded that the video tutorial learning media for the standard competencies of the 2-dimensional and 3-dimensional animation techniques is feasible to be used and developed.

Keywords: learning media, video tutorials, 2-dimensional and 3-dimensional animation techniques

PENDAHULUAN

Untuk membekali siswa agar dapat bersaing tentu bukan hal yang mudah bagi para guru di dalam memberikan materinya. Mereka berlomba menggunakan berbagai macam media pembelajaran, dengan harapan agar setiap siswa mampu menerima materi dengan baik sehingga menghasilkan lulusan yang berkualitas. Pada beberapa mata pelajaran produktif/kejuruan, materi tidak dapat diberikan secara baik jika hanya menggunakan metode ceramah atau mengandalkan buku yang tersedia dikarenakan minimnya buku referensi yang ada. Buku referensi yang ada juga kurang dapat dipahami oleh siswa untuk mempraktekkannya, selain itu juga kurang dikemasnya pembelajaran teknik animasi 2 dimensi dan 3 dimensi dengan strategi pembelajaran yang menarik, menantang, dan menyenangkan, maka perlu ada solusi bagaimana cara menyampaikan materi agar dapat dengan mudah diterima siswa.

Adapun rumusan masalahnya adalah Bagaimana merancang media pembelajaran video tutorial untuk mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi dan 3 dimensi agar lebih menarik?, Bagaimanakah pemanfaatan video tutorial dalam meningkatkan keterampilan siswa Multimedia pada mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi dan 3 dimensi kelas XI di SMK Negeri 1 Tonjong?

Tujuan dari penelitian ini adalah Mengembangkan media video tutorial pada mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi dan 3 dimensi kelas XI di SMK Negeri 1

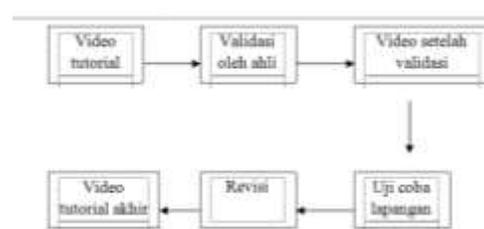
Tonjong sekaligus melakukan pengujian atas kelayakan produk tersebut. Manfaatnya adalah dapat meningkatkan keterampilan siswa, mengevaluasi metode yang tepat untuk digunakan dan memberikan masukan yang positif dalam peningkatan kualitas pendidikan

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development. Menurut Sugiyono (2010) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu

1. Prosedur Penelitian

Prosedur ini melalui beberapa tahap, seperti tahap pembuatan konsep, Tahap pembuatan produk. Untuk pembuatan konsep sendiri terdiri dari analisis awal, analisis akhir, dan pengumpulan materi. Sedangkan pembuatan produk meliputi desain dan assembly. Sebelum proses uji coba dilakukan, maka perlu validasi oleh ahli media dan ahli materi.



Gambar 1. Diagram tahap uji coba video tutorial

2. Teknik Pengumpulan Data

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar evaluasi berupa angket.

3. Uji Validasi

Tahap ini merupakan tahap pengujian yang dilakukan oleh ahli materi yakni guru yang mengampu materi pelajaran teknik animasi 2 dimensi dan 3 dimensi, dan ahli media untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan dari produk yang dibuat untuk diperbaiki.

4. Revisi & Uji Produk

Pengujian pada tahap ini melibatkan pengguna sebagai calon pemakai produk. Hasil uji coba yang diperoleh merupakan contoh yang siap diterapkan pada lingkungan yang lebih luas.

5. Kelayakan

Ini adalah tahap penyempurnaan program sesuai dengan masukan yang diberikan oleh pengguna.

Tabel 1. Skala Prosentase

Persentase Pencapaian	Interpretasi
76-100 %	Sangat Layak
56-75 %	Layak
40-55 %	Cukup
0-39 %	Kurang Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Adapun hasil uji yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Hasil Uji ahli media

Angket penilaian oleh ahli media meliputi tiga aspek yaitu aspek kualitas media, aspek penggunaan bahasa, aspek layout media.

Tabel 2. Hasil penilaian ahli media

No	Ahli	Prosentase	Keterangan
1	Ahli media	89.42%	Sangat layak

Hasil penilaian ahli media ini ditinjau dari aspek: (1) kualitas media, memperoleh skor 51 (91.07%), (2) penggunaan bahasa, memperoleh skor 19 (79.16%), (3) layout media memperoleh skor 23 (95.83%). Secara keseluruhan tingkat validasi materi pembelajaran video tutorial memperoleh skor 93 (89.42%).

Sehingga skor 93 yang diperoleh dari uji ahli media, dengan persentase pencapaian 89.42% berada pada skala 1. Dengan demikian video tutorial ini dilihat dari medianya dikategorikan sangat layak diproduksi dengan revisi.

Perbaikan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk memudahkan pembelajaran baiknya ditata dalam satu paket pembelajaran
- 2) Untuk judul sebaiknya dibuat terstruktur

2. Hasil Uji ahli materi

Validasi ahli materi meliputi dua aspek yaitu aspek kualitas materi dan aspek kemanfaatan materi. Data hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Skor penilaian ahli materi

No	Ahli	Prosentase	Keterangan
1	Ahli materi	88.75%	Sangat layak

Hasil penilaian ahli materi ini ditinjau dari aspek (1) kualitas materi, memperoleh skor 40 (83.33%) dan (2) kemanfaatan materi memperoleh skor 31 (96.87%). Secara keseluruhan tingkat validasi materi pembelajaran

video tutorial memperoleh skor 71 (88.75%).

Sehingga skor 71 yang diperoleh dari uji ahli materi, dengan persentase pencapaian 88.75% berada pada skala 1. Jadi video tutorial ini dilihat dari materinya dikategorikan sangat layak diproduksi dengan revisi.

Perbaikan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1). Pembuatan animasi *tweening* diusahakan juga mengandung beberapa prinsip animasi seperti *slow in and out*.

3. Uji Coba Lapangan

Angket respon siswa ini terdiri dari 15 butir pertanyaan yang meliputi aspek tampilan, pengoperasian, dan kemanfaatan dari video tutorial. Hasil respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Skor penilaian siswa

No	Ahli	Prosentase	Keterangan
1	Siswa	76.58%	Sangat layak

Hasil penilaian uji coba ini dari aspek : (1) tampilan, memperoleh skor 484 (75.62%), (2) pengoperasian, memperoleh skor 174 (72.50), (3) kemanfaatan, memperoleh skor 261 (81.56%). Secara keseluruhan penilaian terhadap siswa video tutorial ini memperoleh skor 919 (76.58%). Skor rata-rata respon siswa terhadap penggunaan video tutorial adalah 76.58%, skor ini berdasarkan tabel skala kriteria kelayakan termasuk dalam kategori sangat layak.

B. Pembahasan

1. Proses perancangan video tutorial

Proses perancangan Pembuatan video tutorial ini meliputi 4 tahapan yaitu *concept*, pembuatan produk, *testing*, dan *distribution*.

Pada tahap *concept*, penelitian diawali dengan melakukan proses analisa awal, analisis akhir dan pengumpulan bahan materi. Analisis awal dilakukan untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran yang ada di sekolah. Proses identifikasi masalah dimaksudkan untuk melihat permasalahan-permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil yang didapat dari proses identifikasi masalah inilah yang digunakan oleh peneliti dalam memilih tema penelitian. Setelah ditentukan tema penelitian yang akan dilakukan kemudian dilanjutkan dengan melakukan analisis kebutuhan. Baik itu kebutuhan akan media maupun kebutuhan akan materi.

Tahap pembuatan produk mencakup perancangan desain video dan *assembly*. Adapun proses pembuatan media video dilakukan melalui tiga tahap pembuatan, yaitu tahap penentuan aplikasi yang akan digunakan, output dari tipe file yang dibutuhkan, Resolusi video yang diperlukan untuk menghasilkan gambar yang berkualitas.

2. Kelayakan video tutorial

Proses uji coba dalam penelitian ini melalui dua tahap. Tahap 1 melibatkan 10 siswa, sedangkan uji coba tahap 2 melibatkan 35 siswa kelas XI MM 1 paket keahlian Multimedia di SMK Negeri 1 Tonjong. Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh hasil bahwa penilaian ahli media mendapat skor 89.42, ahli

materi 88.75, dan penilaian siswa mendapat skor 76.58, sehingga video tutorial ini sangat layak dikembangkan.

Setelah melakukan tahap uji coba, peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui keefektifan penggunaan video tutorial yang dihasilkan. Evaluasi pembelajaran teknik animasi 2 dimensi dan 3 dimensi dilakukan dengan melihat skor penilaian secara langsung oleh guru yaitu dengan menilai karya yang dihasilkan siswa.

Selanjutnya, karena video tutorial yang dikembangkan sudah masuk dalam kategori sangat layak dan terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada kompetensi teknik animasi 2 dimensi dan 3 dimensi maka tahap akhir yang dilakukan peneliti adalah mengemas produk akhir berupa video tutorial teknik animasi 2 dimensi dan 3 dimensi dalam bentuk DVD pembelajaran sehingga dapat diputar menggunakan perangkat pemutar DVD yang ada, seperti laptop, DVD Player, bahkan dapat menggunakan flash disk untuk diputar di pesawat televisi.

3. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran menggunakan video tutorial ini dilakukan di dalam kelas atau laboratorium komputer sebelum siswa melakukan praktik. Siswa disuruh melihat dan mendengarkan video pada layar yang

telah disediakan. Selain itu juga dapat dibawa ke rumah untuk diputar menggunakan dvd *player* atau pesawat televisi yang ada sehingga memudahkan siswa untuk belajar dirumah.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: (1) Pada mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi dan 3 dimensi masih belum tersedianya media pembelajaran dalam bentuk video tutorial sehingga siswa sulit dalam menyerap materi yang disampaikan. (2) Dari hasil uji coba yang telah dilakukan, terdapat peningkatan motivasi dan hasil yang diperoleh setelah menggunakan video tutorial ini. (3) Dari segi kemanfaatan, video tutorial ini sangat dibutuhkan oleh siswa untuk menunjang belajar, baik di sekolah maupun di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka bekerja sama dengan CV. Rajawali.
- Andi Prastowo. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arikunto, S.(2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rineke cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti.2001. *Media Pengajaran*.Bandung : CV Maulana.
- Cynthia Sparks. 2000. *Effective Use Of Video Clips Usi*. Diakses dari [http://cynthiasparks.tripod.com/effective use of video clips usi. htm](http://cynthiasparks.tripod.com/effective_use_of_video_clips_usi.htm) pada tanggal 26 April 2015 pukul 21.00.
- Danim, Sudarwan. 2002. *Menjadi Peneliti kualitatif*. Bandung : Pustaka Setia
- Daryanto. (2011).*Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Dinata, Yogi Nurcahyo.2013.*Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk meningkatkan hasil belajar Siswa Teknik Gambar Bangunan SMK 1 Sayegan Pada Mata Pelajaran Menggunakan Dengan Autocad*.Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hamidjojo dan Latuheru, J.D.1993. “*Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Kini*”.Ujung Pandang:IKIP Ujung Pandang Press.
- Kusuma, Dwi Hendra.2014.*Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemasaran Online di SMK Negeri 3 Surakarta*.Universitas Sebelas Maret.
- Pratama, A. (2018). Pengembangan Video Tutorial Pada E-Learning Sebagai Sumber Belajar Alternatif Dalam Mata Kuliah Desain Grafis. *Edutic-Scientific Journal of Informatics Education*, 4(2).
- Prensky, Marc. (2006). “*Educational Leadership: Learning in the Digital Age*”.*Jurnal*.http://www.ascd.org/authors/ed_lead/el200512_prensky.html
- Rahmayani, Mulia (2011).*Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Camtasia Studio Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*.UIN Jakarta.
- Solso, R.L. & MacLin, M.K. (2002). *Experimental Psychology: A Case Approach* (5th Ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.