



## Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Mata Pelajaran Video Editing Kelas X Di Smk Palapa Semarang

Brama Kumbara

Fakultas Pasca Sarjana Pendidikan Kejuruan , Universitas Negeri Semarang, Indonesia

DOI:

### Info Articles

*Sejarah Artikel:*

Disubmit

Direvisi

Disetujui

*Keywords:*

Media Pembelajaran, Mata

Pelajaran, Video Tutorial,

Video Editing.

### Abstrak

Brama Kumbara, Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Mata Pelajaran Video Editing Kelas X Di SMK Palapa Semarang. Semarang. Pendidikan Informatika. Fakultas Sains dan Teknologi. Universitas IVET. 2019. 82 Halaman. Penelitian ini bertujuan untuk merancang pengembangan media pembelajaran video tutorial berbasis interaktif serta menguji kelayakan media pembelajaran video tutorial berbasis interaktif dalam adobe flash CS6 dan camtasia9. Penelitian ini menggunakan metode penelitian (Reserch and Development) dengan model yang terdiri dari tiga langkah yaitu: Analysis, Design, dan Development. Subjek penelitian adalah 27 siswa Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak kelas X SMK Palapa Semarang. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran video tutorial berbasis interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menurut validasi ahli media mendapatkan nilai rata-rata 3,8 dengan prosentase 81% berkategori "Baik", validasi ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 4,7 dengan prosentase 98% berkategori "Sangat Baik", uji coba dalam kelompok kecil berkategori "Sangat Baik" dengan nilai rata-rata 4,7 prosentase 93%, uji coba penilaian dalam kelompok besar berkategori "Baik" dengan nilai rata-rata 4,0 prosentase 80%. Dengan demikian media pembelajaran video tutorial berbasis interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas X Rekayasa Perangkat Lunak.

### Abstract

*Brama Kumbara, Development of Learning Media for Video Tutorials for Class X Video Editing at SMK Palapa Semarang. Semarang. Informatics Education. Faculty of Science and Technology. IVET University. 2019. 82 pages. This study aims to design the development of interactive tutorial video based learning media and to test the feasibility of interactive tutorial video based learning media in Adobe Flash CS6 and Camtasia9. This study uses a research method (Reserch and Development) with a model consisting of three steps, namely: Analysis, Design, and Development. The research subjects were 27 students of the Department of Software Engineering class X SMK Palapa Semarang. The object of this research is an interactive video tutorial learning media. The results showed that according to the validation the media experts got an average value of 3.8 with a percentage of 81% categorized as "Good", validation of the material experts got an average rating of 4.7 with a percentage of 98% categorized as "Very Good", group trials small categorized as "Very Good" with an average value of 4.7 percentage of 93%, trial evaluation in large groups categorized as "Good" with an average value of 4.0 percentage of 80%. Thus the interactive video tutorial based learning media is appropriate to be used as learning media for Class X in Software Engineering.*

---

## PENDAHULUAN

Menciptakan siswa yang memiliki ilmu dan pengetahuan yang baik merupakan tugas bagi setiap instansi pendidikan, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang dituntut agar bisa menciptakan lulusan yang siap kerja di era industri sekarang ini. Oleh karena itu setiap SMK diwajibkan memiliki seorang pendidik atau guru yang berkualitas serta mempunyai kemampuan untuk mempengaruhi siswa agar berprestasi sehingga menjadi lulusan yang berkompeten siap berkerja dan menjadi wiraswasta.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran bagi siswa yang siap di dunia kerja dan wiraswasta seorang guru harus berinovasi dalam proses pembelajaran agar siswa tertarik dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Inovasi ini dapat berupa pembuatan media pembelajaran interaktif dan metode pembelajaran yang belum dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara salah satu guru mata pelajaran video editing Bu Dharu Wihartasih, S.Pd. guru kelas X program jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMK Palapa Semarang kami menemukan hasil praktek yang kurang maksimal, hal itu dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang rata-rata masih berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada saat ulangan harian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018.

Hal tersebut mengindikasikan bahwa hasil ulangan harian untuk mata pelajaran video editing belum sesuai harapan, sehingga perlu penanganan yang lebih baik lagi dari sekolah. Rendahnya hasil praktek tersebut disebabkan oleh beberapa hal yang mempengaruhinya, antara lain: kurangnya guru dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat dan metode pembelajaran yang tepat. Dapat dilihat sewaktu guru menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas guru masih menggunakan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang masih konvensional, yaitu media papan tulis, media buku dan media power point, serta menggunakan metode pembelajaran ceramah, dimana siswa dalam proses pembelajaran tersebut cenderung pasif tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi yang disampaikan.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif akan memberikan suasana berbeda yang dapat mengubah persepsi siswa mengenai pembelajaran pada mata pelajaran Video Editing. Multimedia membawa dampak yang baik bagi seorang guru, karena dengan adanya multimedia interaktif guru berpeluang untuk mengembangkan metode pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga bisa meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik dan menimbulkan kesan yang positif dalam diri siswa sehingga materi yang disampaikan akan terus dipahami dan tidak hilang begitu saja seiring dengan datangnya materi-materi baru.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif video tutorial berbasis multimedia interaktif dalam proses pembelajaran akan menggeser pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran video tutorial berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6.

Identifikasi Masalah Penelitian Ini adalah: (1) Hasil belajar siswa mata pelajaran Video Editing di SMK Palapa Semarang masih rendah. (2)Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang masih konvensional. (3) Metode yang dilakukan guru masih monoton dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah yang membuat siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran. (4) Penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. (5) Terbatasnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif.

Permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran video tutorial berbasis multimedia interaktif sebagai media pembelajaran mata pelajaran video editing untuk siswa kelas X? (2) Bagaimana ana kelayakan produk

berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan siswa berbasis multimedia interaktif untuk SMK kelas X program jurusan Rekayasa Perangkat Lunak pada mata pelajaran video editing?

Tujuan Penelitian ini adalah : (1) Mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk SMK kelas X program jurusan Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak pada mata pelajaran Video Editing. (2) Mengetahui penilaian ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk SMK kelas X program jurusan Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak pada mata pelajaran Video Editing. (3) Mengetahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk SMK kelas X program jurusan Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak pada mata pelajaran Video Editing. (4) Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk SMK kelas X program jurusan Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak pada mata pelajaran Video Editing.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D) dengan metode ADDIE (Analysist, Desain, Development, Implementation, Evaluation). Namun penelitian ini hanya di batasi sampai Tahap Development dikarenakan penelitian pengembangan ini hanya menilai kelayakan produk dan tidak sampai menilai keefektifan dari produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Penelitian yang dilakukan adalah siswa kelas X RPL SMK Palapa Semarang tahun ajaran 2018/2019 yang terdiri dari 1 kelas dengan jumlah total 27 siswa, 1 ahli materi dan 1 ahli media. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket. Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang didapatkan dari ahli materi, ahli media dan siswa dihimpun untuk memperbaiki produk media pembelajaran video tutorial ini. Data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner selanjutnya dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 (skala likert) untuk mengetahui kualitas produk sebagai berikut:

Skor	Kriteria
Skor 1	Sangat Kurang
Skor 2	Kurang
Skor 3	Cukup Baik
Skor 4	Baik
Skor 5	Sangat Baik

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif melalui 3 tahap yaitu 1. Analysis 2. Perencanaan 3. Pengembangan. Subyek penelitian ini adalah 1 ahli media yang terdiri dari 1 dosen ahli media, 1 ahli materi yang terdiri dari 1 guru ahli materi, dan 27 siswa kelas X SMK Palapa Semarang Kompetensi Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL).

Hasil validasi ahli materi dalam 2 tahap menunjukkan bahwa hasil media pembelajaran video tutorial berbasis multimedia interaktif ini sebesar 98% dengan nilai rata-rata 4,7 berkategorikan sangat baik dalam aspek pembelajaran dan isi.

Hasil validasi ahli media dalam 2 tahap menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini mendapatkan hasil baik yaitu sebesar 81% dengan rata-rata skor 3,8 dari segi tampilan sudah bagus dengan komposisi warna yang sudah tepat, konsistensi antara slide dan segi navigasi mudah dipahami dan mudah digunakan dengan baik.

Setelah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media maka media pembelajaran ini diujicobakan terhadap siswa. Pada tahap uji coba kelompok kecil melibatkan 4 siswa dengan 15 indikator penilaian dan mendapatkan skor sejumlah 281 dengan prosentase 93% rata-rata penilaian 4,7 dengan kategori sangat baik.

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil dilanjutkan uji coba kelompok besar. Jumlah skor penilaian berdasarkan data uji coba kelompok besar yang melibatkan 27 siswa dengan 15 indikator sebesar 1.611 dengan prosentase 80% rata-rata penilaian 4,0. Mengacu pada tabel pedoman hasil konversi, kriteria media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menurut penilaian siswa adalah baik.

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media dan peserta didik sebagai uji coba produk media pembelajaran video tutorial berbasis multimedia interaktif pada kompetensi dasar video editing memiliki kelebihan sebagai berikut: (1) Media pembelajaran video tutorial berbasis multimedia interaktif dapat memudahkan siswa belajar kompetensi dasar video editing. (2) Media pembelajaran video tutorial berbasis multimedia interaktif dapat membuat siswa semangat dalam proses pembelajaran teori dan praktikum. (3) Media pembelajaran video tutorial berbasis multimedia interaktif dengan desain animasi dan menarik didalamnya membuat siswa tertarik dan membuang rasa bosan dalam belajar di rumah maupun di dalam kelas.

Pengembangan media pembelajaran video tutorial berbasis multimedia interaktif tidak sepenuhnya bisa berjalan dengan baik, adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini antara lain: (1) Produk media pembelajaran video tutorial berbasis multimedia interaktif yang dihasilkan pengembangan masih tingkat pemula, hanya mencakup satu kompetensi dasar yaitu video editing. (2) Uji coba lapangan media pembelajaran video tutorial berbasis multimedia interaktif hanya pada SMK Palapa Semarang. (3) Pengembang hanya mengetahui kelayakan media pembelajaran video tutorial berbasis multimedia interaktif pada Kompetensi Dasar Video Editing tanpa mengetahui keefektifannya dalam proses belajar mengajar.

## **SIMPULAN**

Media pembelajaran video tutorial berbasis interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas X Rekayasa Perangkat Lunak dengan menunjukkan hasil bahwa menurut validasi ahli media mendapatkan nilai rata-rata 3,8 dengan prosentase 81% berkategori "Baik", validasi ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 4,7 dengan prosentase 98% berkategori "Sangat Baik", uji coba dalam kelompok kecil berkategori "Sangat Baik" dengan nilai rata-rata 4,7 prosentase 93%, uji coba penilaian dalam kelompok besar berkategori "Baik" dengan nilai rata-rata 4,0 prosentase 80%.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Al-Firdaus, Iqra'. (2010). *Tuntunan Menjadi Kameraman Profesional*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Arief Sadiman. (2005). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aris Prasetyo Nugroho. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cheppy Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Depdiknas. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Riset Terapan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Heinch, et al. (1996). *Instructional media and technologies for learning*. Englewood Cliffs. New Jersey: A. Simon & Schuster Company.
- John D Latuheru (1992). *Media Pembelajaran: Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Mahmud Yunus. (1992). *Filsafat Pendidikan Islam*. Majalengka: Universitas Majalengka.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nurul Anggraeni. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Oemar Hamalik. (1992). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Radyan Pradana. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Uji Makanan Menggunakan Adobe Flash Professional CS5*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rayanda Ayshar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Sigit Setiawan Widyatmoko. (2012). *Pengembangan Media pembelajaran Dengan Aplikasi Adobe Flash CS3 Untuk Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 2 Wonogiri*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Smaldino, S. E, Lowther, D. L, Russell, J. D. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar (Terjemahan, Edisi Kesembilan)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutirman. (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tim Redaksi Pusat Bahasa Depdiknas (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi ketiga)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Yogi Nurcahyo Dinata. (2013). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 SEYEGAN Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Autocad*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yudhi Munadi (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: REFERENSI