

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Pada Kelas X Multimedia Di SMK Negeri 1 Sakra**Gebi Juan Giana¹, Samsul lutfi²**^{1,2}Program Studi Pendidikan Informatika, Universitas HamzanwadiEmail : Gebijuan22@gmail.com¹ samsullutfi17@gmail.com²

(Received: 24 Mei 2019/ Accepted: 28 Juni 2019 / Published Online: 30 Juni 2019)

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial mata pelajaran dasar desain grafis pada kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Sakra, (2) Tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis video tutorial mata pelajaran dasar desain grafis pada kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Sakra, (3) Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video tutorial mata pelajaran dasar desain grafis pada kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Sakra. Metode penelitian yang digunakan yaitu *R&D (Research and Development)* dengan model pengembangan *ADDIE*. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dengan skala *Likert*. Jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan angket. Teknik Analisis yang digunakan adalah melalui uji kelayakan ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial yang dikembangkan layak untuk digunakan dengan hasil kelayakan ahli media 70% dengan kriteria layak, sedangkan ahli materi 78% dengan kriteria layak. Sementara itu, uji coba produk memperoleh nilai persentase sebesar 65%. Dengan demikian media pembelajaran berbasis video tutorial ini layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas X jurusan multimedia pada materi Photoshop pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Vidio Tutorial, Desain Grafis**Abstract**

This study aims to development of tutorial video-based learning media on subject of basic graphic design for student of tenth grade of Multimedia at Vocational High School I Sakra, The level of video-based learning media feasibility tutorial on subject of basic graphic design for student of tenth grade of Multimedia at Vocational High School I Sakra, and Students' response to video-based learning tutorial on subject of basic graphic design for student of tenth grade of Multimedia at Vocational High School I Sakra. The study method used was R & D (Research and Development) with the development model of ADDIE. The instrument of data collection used a questionnaire with a Likert scale. The data used was qualitative data and quantitative data. Data collection used was observation, interview, and questionnaire. The analysis technique used was through the feasibility test of media expert and material expert. The result showed that the video tutorial-based learning media developed were feasible to use with the result of the feasibility of media experts 70% with eligible criteria, while the material expert 78% with eligible criteria. Meanwhile, the product trial obtained a percentage score of 65%. Thus this video tutorial based learning media is worthy of being used as a learning medium for student of tenth grade of multimedia major for Photoshop material on Basic Graphic Design subject.

Keywords: Learning Media, Video Tutorial, Graphic Design

PENDAHULUAN

Bidang pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat penting dan memerlukan perhatian khusus dari semua lapisan masyarakat, bukan hanya pemerintah yang bertanggung jawab atas keberhasilan dan kemajuan pendidikan di Indonesia akan tetapi semua pihak baik guru, orang tua, maupun siswa sendiri ikut bertanggung jawab. Masalah pokok yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah masalah yang berhubungan dengan mutu atau kualitas pendidikan yang masih rendah. Rendahnya kualitas pendidikan ini terlihat dari capaian daya serap siswa terhadap materi pelajaran di daerah-daerah tertentu yang masih rendah pula. Oleh karena itu pemerintah melakukan upaya-upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya dengan cara terus menyesuaikan jurusan yang ada di SMK dengan kebutuhan perkembangan zaman. SMK merupakan sekolah yang mempersiapkan peserta didiknya untuk langsung bekerja dengan berbagai kejuruan yang di sediakan sesuai minat dan bakat siswanya. Salah satunya di bidang teknologi, perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan di berbagai aspek sosial.

Berdasarkan hasil observasi di kabupaten Lombok timur Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berkembang sangat pesat dan semakin banyak peminatnya hal ini terbukti dari terus bertambahnya siswa yang melanjutkan pendidikan di SMK. Salah satunya yaitu SMK Negeri 1 Sakra, SMK Negeri 1 Sakra adalah salah satu SMK yang terdapat di Kabupaten Lombok Timur. Pada tahun ajaran 2016/2017 sekolah ini memiliki 871 siswa dengan komposisi 69% siswa laki-laki dan 31% siswa perempuan. SMK Negeri 1 Sakra menawarkan 10 jurusan atau 10 paket keahlian yaitu: 1) Teknik Kendaraan Ringan (TKR); 2) Teknik Sepeda Motor (TSM); 3) Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ); 4) Multimedia (MM); 5) Akomodasi Perhotelan (AP); 6) Mekanisme Pertanian (MP); 7) Agribisnis Ternak Unggas (ATU); 8) Agribisnis Tanaman Pangan dan Holticultura (ATPH); 9) Budidaya Perikanan dan 10) Teknologi Pengolahan Hasil Pertanian (TPHP). Salah satu jurusan yang berkaitan erat dengan teknologi adalah jurusan Multimedia, multimedia diartikan sebagai ilmu komunikasi dengan menggunakan berbagai bentuk media. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran produktif yaitu mata pelajaran dasar desain grafis jurusan Multimedia (MM), selama proses pembelajaran mata pelajaran dasar desain grafis masih banyak siswa yang kurang paham karna guru harus menggunakan Kurikulum K13 yang menuntut siswa untuk lebih mandiri.

Berdasarkan uraian di atas perlu adanya pengembangan suatu media pembelajaran yang menarik untuk membantu pendidik dalam penyampaian mata pelajaran dasar desain grafis agar siswa lebih memahami materi yang di sampaikan oleh pendidik. Media Pembelajaran Berbasis Video tutorial adalah salah satu alternatif untuk merubah cara belajar yang terlalu monoton tersebut, media pembelajaran yang memuat wawasan dan pengetahuan mengenai teori dan penerapan mata pelajaran Dasar Desain Grafis khususnya pada materi tentang photoshop. Dengan media pembelajaran berbasis video tutorial ini siswa akan lebih mudah mengerti materi tentang photoshop yang di sampaikan oleh guru karna terdapat materi dan video tutorial di dalam satu media pembelajaran yang di desain semenarik mungkin sehingga siswa tidak mudah bosan dan bisa di gunakan untuk pembelajaran mandiri di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan oleh Anshor (2012) Menunjukkan bahwa Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar geografi siswa. Hasil belajar siswa yang menggunakan media berbasis video (kelasek sperimen) lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media berbasis video (kelas kontrol), media pembelajaran berbasis video ini berpengaruh baik dalam proses pembelajaran karna bisa merangsang ketertarikan siswa untuk memplajari materi yang di sampaikan lewat video tersebut. Sementara itu hasil penelitian Pramuaji (2017)

mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi pengenalan coreldraw sebagai sarana pembelajaran desain grafis di smk muhammadiyah 2 klaten utara menunjukkan bahwa 82% dengan kategori sangat layak, untuk ahli media menunjukkan 90% dengan kategori sangat layak, dan penilaian siswa terhadap media pembelajaran dalam aspek usability adalah 81% dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil penelitian dari Mapihayanti, Jamaludin dan Fathoni (2018) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi mendesain jaringan LAN (*Local Area Network*) siswa kelas X jurusan TKJ dengan kategori Tinggi karna memperoleh persentase 83%, untuk ahli media menunjukkan 87% dengan kategori sangat layak dan ahli materi 95% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan uraian di atas bahwa media berpengaruh baik di gunakan dalam pembelajaran, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2011: 4). Sehingga penting nya di buat sebuah media pembelajaran yang memuat materi mata pelajaran Dasar desain grafis yaitu materi tentang photoshop, yang di implementasikan dalam sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Tutorial Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Pada Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Sakra”

METODE

Jenis Penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* atau disebut juga dengan penelitian dan pengembangan. R&D bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan (Mulyatiningsih, 2013: 161). Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, model, alat evaluasi dan prangkat pembelajaran; kurikulum, kebijakan sekolah dll. Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran berbasis video tutorial.

Penelitian pengembangan media video tutorial ini mengadaptasi model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation or Delivery and Evaluations)*. *ADDIE* adalah model generik yang banyak di gunakan oleh perancang instruksional untuk pengembangan *Instructional System Design – ISD*, model *ADDIE* terdiri atas 5 langkah *Analysis, Design, Development, Implementation Evaluation* (Surjono, 2017: 61). Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial mata pelajaran dasar desain grafis ini berkaitan dengan model penelitian yang digunakan yaitu *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation or Delivery and Evaluations)*. Penelitian yang dilakukan tidak menggunakan keseluruhan dari tahapan *ADDIE*. Penelitian dibatasi sampai tahap ke 3 yaitu tahap pengembangan produk. Adapun tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam merancang media pembelajaran berbasis video tutorial. Untuk dapat mengidentifikasi kebutuhan tersebut, peneliti melakukan wawancara pada guru mata pelajaran dasar desain grafis serta melakukan observasi secara langsung di kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Sakra. Pada tahap analisis ini, peneliti mendapatkan hasil wawancara dan observasi mengenai beberapa hal antara lain:

- a. Wawancara dengan guru mata pelajaran dasar desain grafis dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa dari aspek pengetahuan atau hasil belajarnya, serta permasalahan lain yang berkaitan dengan media pembelajaran.

- b. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa dari aspek sikap selama mengikuti mata pelajaran dasar desain grafis menggunakan media dan metode dari guru mata pelajaran
- c. Data yang dikumpulkan berupa silabus mata pelajaran dasar desain grafis mengenai materi mana yang akan dikembangkan oleh peneliti, serta jadwal mata pelajaran dasar desain grafis hal ini dilakukan agar media yang dibuat tetap mengacu pada silabus dengan materi yang tersusun secara sistematis.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap desain perancangan media dirumuskan berdasarkan data yang didapat dari tahap analisis. Ada beberapa tahap yang dilakukan peneliti yaitu menentukan materi yang akan di kembangkan oleh peneliti.

3. Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan ini terdapat 3 kegiatan yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

a. Pembuatan produk

Perancang mengumpulkan bahan-bahan seperti animasi, *sound*, gambar dan lain-lain. Kemudian dikembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*.

b. Validasi

Dalam validasi ini terdapat validasi ahli materi dan ahli media. Adapun validasi ini dibedakan menjadi dua yakni: (1) Validasi ahli materi merupakan persyaratan sebelum diuji cobakan dalam penggunaan. Validasi ini akan dilakukan oleh guru mata pelajaran dasar desain grafis, (2) Validasi ahli media merupakan penilaian pada aspek tampilan dan program yang ada pada media pembelajaran berbasis video tutorial. Validasi ini akan dilakukan oleh salah satu dosen universitas hamzanwadi yang ahli dibidangnya, (3) Setelah proses validasi, produk direvisi berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media agar menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial mata pelajaran dasar desain grafis pada kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Sakra dapat dilihat pada gambar-gambar di bawah ini.



Gambar 1. Tampilan Intro



Gambar 2. Tampilan Menu Utama



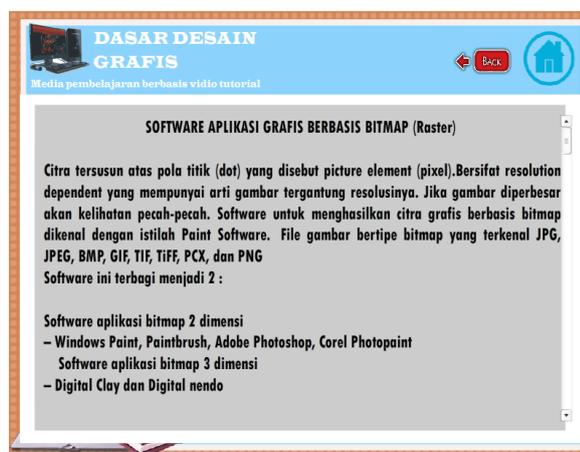
Gambar 3. Tampilan Profil



Gambar 4. Tampilan KI/KD



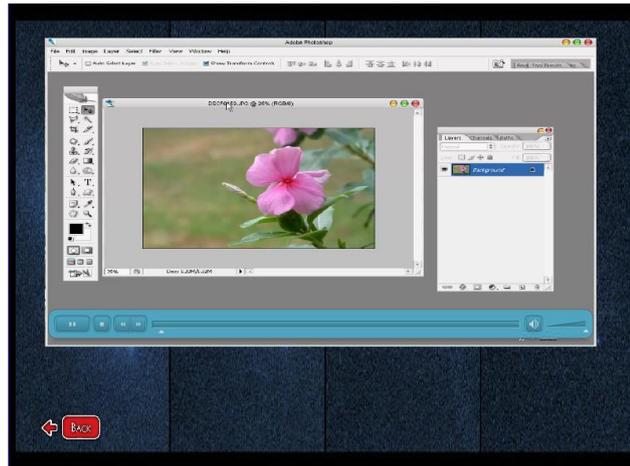
Gambar 5. Tampilan Menu Materi



Gambar 6. Tampilan Materi Pokok



Gambar 7. Submenu Pilihan Vidio Tutorial



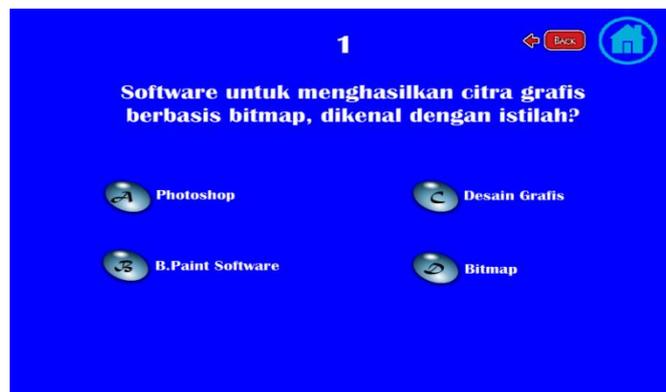
Gambar 8. Vidio Tutorial

Nama

No. Absen

Mulai

Gambar 9. Menu Penginputan Nama



Gambar 10. Halaman Pertanyaan Kuis



Gambar 11. Halaman Pertanyaan Kuis

Hasil kelayakan untuk ahli media terdapat 4 aspek yang dinilai yaitu aspek Rekayasa Perangkat Lunak, Tampilan, Layout Media dan Kemanfaatan. Adapun data dari ahli media dapat dilihat pada Tabel 1. Hasil tersebut menunjukkan bahwa untuk persentase Ahli Media termasuk dalam kategori Layak. Hasil kelayakan untuk ahli materi terdapat 4 aspek yang dinilai yaitu Aspek Desain Pembelajaran, Kemanfaatan Materi, Keruntutan Materi dan Konstruksi Adapun data dari ahli materi dapat dilihat pada Tabel 2. Selanjutnya berdasarkan Tabel 2 bahwa untuk persentase Ahli Materi termasuk dalam kategori Layak. Sementara itu, hasil respon pengguna terdapat 2 aspek yang dinilai yaitu aspek Komunikasi Visual dan Isi. Adapun data dari pengguna dapat dilihat pada Tabel 3. Berdasarkan hasil respon siswa dilihat dari hasil persentase pendapat pengguna termasuk dalam kategori Layak.

Tabel 1. Data Persentase Ahli Media

Ahli Media			
No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	77%	Layak
2	Tampilan	81%	Sangat Layak
3	Layout Media	72%	Layak
4	Kemanfaatan	80%	Layak
	Rerata Persentase	78%	Layak

Tabel 2. Data Persentase Ahli Materi

Ahli Materi			
No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Pembelajaran	63%	Layak
2	Kemanfaatan Materi	70%	Layak
3	Keruntutan Materi	72%	Layak
4	Konstruksi	74%	Layak
	Rerata Persentase	70%	Layak

Tabel 3. Data Persentase Pengguna

No	Persentase Pencapaian	Persentase
1	Komunikasi Visual	30%
2	Isi	35%
	Rerata Persentase	65%

2. Pembahasan

Halaman intro merupakan tampilan yang pertama kali muncul saat membuka program media pembelajaran berbasis video tutorial. Pada halaman ini terdapat judul media pengembangan yang di kembangkan nama sekolah tempat melakukan penelitian serta tombol START yang berfungsi mengarahkan pengguna untuk masuk ke halaman menu utama. Menu Utama Pada halaman menu utama terdiri dari 4 daftar menu yaitu KI/KD (Kompetensi Inti/Kompetensi Dasar), profil, materi dan evaluasi serta terdapat animasi tentang materi yang akan di bahas yang bergerak dari atas kebawah. Halaman KI/KD (Kompetensi Inti/Kompetensi Dasar) merupakan uraian dari kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran mengenai batasan-batasan materi yang akan dibahas pada media pembelajaran ini. Pada menu ini terdapat tombol *home* yang berfungsi untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* untuk kembali ke menu utama. Menu profil merupakan halaman pengantar yang berisi tentang penjelasan singkat mengenai profil pengembang. Di dalam menu materi terdapat dari 2 macam sub menu yaitu materi ajar dan video tutorial. Sub menu materi ajar terdapat materi yang dibahas yaitu tentang photosop. Dalam menu materi ajar ini terdapat *rooling* yang berfungsi untuk melihat kelanjutan materi kebawah serta tombol *back* untuk kembali ke Menu materi dan *home* untuk kembali ke menu utama. Sub menu video terdiri dari 3 bagian yaitu: Vidio tutorial cara membelurkan background foto, video cara menerangkan foto yang gelap dan video tutorial cara menajamkan warna sunset. Pada awal tampilan halaman evaluasi terdapat kolom untuk mengisi identitas sebelum memulai menjawab pertanyaan. Serta tombol mulai yang berfungsi mengarahkan pengguna masuk ke halaman pertanyaan/soal. Kemudian pada akhir menu terdapat halaman skor yang merupakan perolehan hasil dari pertanyaan yang dijawab serta terdapat tombol *home* yang berfungsi untuk kembali ke menu utama dan tombol *ulangi* yang berfungsi untuk kembali ke pertanyaan awal.

Validasi oleh ahli media mencakup 4 aspek yang dibagi dalam beberapa indikator. Aspek-aspek tersebut adalah aspek Rekayasa Perangkat Lunak, Tampilan, Layout Media dan Kemanfaatan. Berdasarkan hasil analisa data hasil persentase dari keempat aspek ahli media tersebut didapatkan nilai persentase kelayakan total dari ahli media sebesar 78%. Hasil tersebut apabila dipresentasikan menjadi sebuah keterangan maka didapatkan criteria Layak untuk digunakan. Validasi oleh ahli materi mencakup 4 aspek yang dibagi dalam beberapa indikator. Aspek-aspek tersebut adalah Aspek Desain Pembelajaran, Kemanfaatan Materi, Keruntutan Materi dan Konstruksi, pada keempat aspek tersebut didapatkan nilai persentase kelayakan total dari ahli materi sebesar 70%. Hasil tersebut apabila dipresentasikan menjadi sebuah keterangan maka didapatkan kriteria Layak untuk digunakan dari segi isi materi media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil pengolahan data ujicoba pengguna didapatkan persentase total kelayakan media oleh pengguna sebesar 65%. Hasil tersebut apabila diinterpretasikan termasuk dalam kategori Layak. Dari hasil data tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas X (Sepuluh) jurusan Multimedia menyatakan media pembelajaran berbasis video tutorial Layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi tentang Photoshop pada Mata pelajaran dasar desain grafis.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial mata pelajaran dasar desain grafis pada kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Sakra, maka dapat disimpulkan bahwa: (1). Aplikasi pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial mata pelajaran dasar desain grafis yang dikembangkan menggunakan aplikasi Adobe flash CS6 untuk siswa jurusan Multimedia di SMK Negeri 1 Sakra yang diimplementasikan dari model ADDIE. Hasil evaluasi aplikasi media pembelajaran berbasis video tutorial masuk pada kategori Layak. Selanjutnya

Berdasarkan hasil uji coba terhadap pengguna keseluruhan persentase yang diperoleh sebesar 65%, sehingga didapatkan hasil kriteria interpretasi Layak.

REFERENSI

- Anshor, S. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap Aktifitas dan Hasil Belajar Geografi di SMK Al-Azhar 3 Bandar Lampung. *Skripsi*. Fakultas FKIP. Universitas Lampung.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mapicayanti, D., Jamaludin, J., & Fathoni, A. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Mendesain Jaringan Lokal/LAN Kelas X TKJ. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(2), 59-65.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pramuaji, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Pengenalan Corel Draw sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 183-189.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Intraktif*, Yogyakarta: UNY Press.