

**PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS
BERBASIS VIDEO TUTORIAL DI SMK**

Anshar, Sapto Haryoko, Hasanah Nur,
Jurusan Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Program Pascasarjana
Universitas Negeri Makassar
E-Mail : ansharwinner@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Menghasilkan media pembelajaran desain grafis berbasis video tutorial yang valid digunakan di SMK, (2) Menghasilkan media pembelajaran desain grafis berbasis video tutorial yang praktis digunakan di SMK dan (3) Menghasilkan media pembelajaran desain grafis berbasis video tutorial yang efektif digunakan di SMK. Jenis Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADPEP yang terdiri dari lima tahapan yaitu: (1) Analisis; (2) Desain; (3) Pengembangan; (4) Evaluasi dan (5) Penyebaran. Model ini merupakan hasil modifikasi ADDIE, *Borg & Gall* dan ASSURE . Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul dari hasil pengembangan, penilaian validator dan hasil pengamatan melalui instrumen. Data instrumen diperoleh dari hasil uji coba produk yang terbagi dalam tiga kategori, uji coba *one to one* dengan subjek sebanyak tiga orang merupakan tahap pertama. Hasil revisi berdasarkan data analisis ujicoba tahap pertama selanjutnya dilakukan ujicoba kelompok kecil dengan subjek sebanyak enam orang. Ujicoba terakhir adalah uji coba diperluas yang melibatkan subjek penelitian sebanyak delapan belas orang untuk mendapatkan data akhir dari penelitian terhadap media hasil pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Berdasarkan hasil validasi ahli dengan rerata presentase 93,64% menunjukkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial di SMK berada pada kategori sangat valid; (2) Berdasarkan hasil analisis aktivitas guru dan aktivitas peserta didik dengan rerata presentase 89,22%, pengembangan media pembelajaran desain grafis berbasis video tutorial berada pada kategori praktis digunakan di SMK dan (3) Hasil pengembangan media pembelajaran desain grafis berbasis video tutorial efektif digunakan di SMK berdasarkan hasil analisis respon guru dan peserta didik yang berada pada kategori sangat baik, serta hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Media, Pengembangan, video tutorial, valid, praktis dan efektif.

PENDAHULUAN

Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan keterampilan siswa. Keterampilan dapat tercapai dari sistem pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif sangat ditentukan oleh metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan, Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari guru kepada Siswa. Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas.

Undang-undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen pasal 10 ayat 1 dan 2 tentang kompetensi guru yang selanjutnya diatur dalam peraturan pemerintah PP No 74 Tahun 2008 mengamanatkan bahwa setiap “guru mampu merencanakan pembelajaran, memanfaatkan teknologi pembelajaran, mengevaluasi hasil belajar dan menggunakan teknologi komunikasi dan informasi baik pada domain kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional” (undang-undang guru dan dosen, 2005). Amanat undang-undang tersebut setiap guru harus mampu menguasai dasar-dasar komputer, internet dan mampu berkreasi mengembangkan pembelajaran

berbasis komputer untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dalam mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan.

Perkembangan dunia teknologi dibidang information dan teknologi (IT) yang terus mengalami kemajuan yang signifikan memberikan kesempatan baik yang harus dimanfaatkan dalam meningkatkan mutu pendidikan di indonesia. Peranan IT akan mempermudah elemen masyarakat dalam mencari ilmu pengetahuan. Tidak terkecuali bagi peserta didik maupun guru/dosen dalam mendukung proses belajar mengajar. Pengembangan sistem belajar berbasis teknologi telah banyak dikembangkan oleh masyarakat yang berkecimpung didunia pendidikan terutama yang aktif sebagai tenaga pengajar dalam satuan pendidikan maupun pada perguruan tinggi. Hal ini membuktikan bahwa kesadaran akan pentingnya penggunaan teknologi sangat diperlukan untuk mempermudah dalam interaksi proses belajar mengajar.

Perkembangan TIK menghasilkan serangkaian alat elektronik yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan komputer dan alat penunjang lainnya diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi guru baik dalam penyusunan atau pembuatan bahan ajar maupun dalam penggunaan serta penyajian materi pelajarannya. Perkembangan teknologi dan informasi yang cepat dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan merupakan upaya untuk menjembatani masa sekarang dan masa yang akan datang dengan jalan memperkenalkan pembaharuan-pembaharuan yang

cenderung mengejar efisiensi dan efektivitas. Kedua aspek ini sangat menentukan percepatan pencapaian tujuan termasuk tujuan pembelajaran dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada guru dan siswa di jurusan Multimedia SMKN Labuang, Polewali Mandar khususnya pada mata pelajaran desain grafis, berbagai permasalahan terungkap yakni: (1) bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh kesulitan memahami cara pengoperasian aplikasi yang digunakan dalam desain grafis; (2) rasa bosan belajar sewaktu-waktu bisa muncul pada diri siswa; (3) siswa kesulitan mengulangi pelajaran diluar jam pelajaran karena tidak ada panduan yang bisa menjadi tuntunan. Permasalahan-permasalahan diatas yang paling mengemuka adalah terbatasnya penggunaan media yang tepat sehingga peningkatan kualitas pembelajaran jauh dari tujuan. Oleh karena itu maka diperlukan sebuah solusi yang bisa mengatasi permasalahan tersebut. Dengan demikian, peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial pada mata pelajaran desain grafis di SMK untuk memicu motivasi belajar siswa dan menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Media video pembelajaran ini mampu menampilkan informasi yang merupakan gabungan dari tulisan, gambar, serta animasi sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Desain grafis. Penggunaan media video pembelajaran untuk mata pelajaran Desain grafis diharapkan dapat membantu memperjelas materi ajar, membuat variasi dalam proses

pembelajaran, meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar sekaligus memaksimalkan fasilitas yang tersedia di ruang kelas yang berupa LCD proyektor. Selain sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran tatap muka langsung, media video tutorial juga dapat menunjang proses pembelajaran siswa secara mandiri kapan dan dimana saja.

Media video pembelajaran ini dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan menyenangkan. Selain hal-hal yang disampaikan di atas, kegunaan lain dari penggunaan alat bantu pembelajaran atau media pembelajaran yang beragam akan dapat menciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap Siswa. Bertolak dari latar belakang tersebut diatas, penulis tertarik untuk mengembangkan media video pembelajaran pada mata pelajaran Desain grafis di SMKN Labuang Polewali Mandar yang dirumuskan dalam bentuk penulisan Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Video Tutorial di SMK”.

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan Media Pembelajaran.

Media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan instruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar. Media diartikan sebagai pengantar atau perantara, diartikan pula sebagai pengantar pesan dari

pengirim kepada penerima. Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran cenderung diklasifikasikan kedalam alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Suprihatiningrum, 2016).

Menurut Kustandi & Darmawan (2020) Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama (1) memotivasi minat atau tindakan; (2) menyajikan informasi; (3) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.

Berdasarkan beberapa penjabaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Sering kali terjadi banyaknya siswa yang kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan guru atau pembentukan kompetensi yang diberikan pada siswa karena ketiadaan atau kurang optimalnya pemberdayaan media

dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran, suasana kelas akan lebih fresh dan siswa dapat lebih berkonsentrasi, terlebih ketika media pembelajaran yang digunakan bersifat unik dan menarik. Selain meningkatkan motivasi belajar siswa, menyajikan informasi, memberikan instruksi, media juga memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.

B. Tutorial

Menurut Rusman (2015) Tutorial adalah sebagai bentuk pembelajaran khusus dengan pembimbing yang terqualifikasi, menggunakan mikro komputer untuk tutorial pembelajaran. Tutorial dengan metode alternatif diantaranya bacaan, demonstrasi, penemuan bacaan dan pengalaman yang membutuhkan respon secara verbal dan tulisan serta adanya ujian. Kegiatan tutorial ini memang sangat dibutuhkan sebab siswa yang dibimbing dapat melaksanakan kegiatan belajar mandiri yang bersumber dari media yang ada. Selanjutnya Tutorial (*tutoring*) dapat diartikan sebagai bantuan atau bimbingan belajar yang bersifat akademik oleh *tutor* kepada siswa (*tutee*) untuk membantu kelancaran proses belajar mandiri secara perorangan atau kelompok berkaitan dengan materi ajar.

Penerapan tutorial yang mengintegrasikan panduan belajar mandiri dapat meningkatkan kemandirian belajar pada kategori rendah. Penerapan tutorial yang mengintegrasikan panduan belajar mandiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kategori sedang. Tutorial yang mengintegrasikan kemandirian belajar sebaiknya

diterapkan pada tutorial-tutorial dalam pelaksanaan pembelajaran lainnya agar kemandirian belajar, hasil belajar, dan kedisiplinan dapat meningkat. Tutorial online atau pembelajaran online mulai digunakan sebagai layanan bantuan belajar untuk mahasiswa pada tahun 2009. Tutorial online ini menjadi alternatif layanan bantuan belajar bagi mahasiswa selain tutorial tatap muka, radio dan televisi. (Rahayu & Widodo, 2017).

C. Software Yang Digunakan Dalam Membangun Media Video Tutorial

1. Camtasia Studio

Camtasia Studio Software berfungsi merekam aktifitas di komputer atau *notebook* yang sedang digunakan dalam format file video. Biasanya aplikasi ini digunakan untuk membuat tutorial video seperti *microsoft office word*, *excel* dan *power point*, dan lainnya. Fungsi lain dari aplikasi *camtasia* adalah untuk mempermudah merekam aktivitas layar, mengeditnya (seperti menambahkan teks, sisip gambar, beri animasi atau transisi), menyimpannya ke disk, mengkonversi ke format video tertentu, atau mengubahnya menjadi *Flash Video (FLV)* untuk di-embed (dimasukkan) ke website seperti *Youtube*. *Camtasia studio* adalah *software* yang memiliki fitur-fitur dirancang untuk menghasilkan video yang berkualitas secara langsung dan juga dapat digunakan untuk mengedit video (Fauzi, 2019).

2. Corel Draw

CorelDraw adalah *software* gratis serbaguna yang bisa dipakai untuk ilustrasi dan publikasi, sehingga banyak digunakan untuk

aplikasi percetakan di media kertas, kain, *outdoor*, elektronik dll. *CorelDraw* merupakan aplikasi grafis dengan format *vektor* (koordinat), sehingga perlakuan kita bebas merubah ukurannya tanpa khawatir gambar pecah dan blur seperti di aplikasi berbasis *bitmap*. Banyak fitur kemudahan pada *CorelDraw* yang tidak dimiliki pesaingnya (Hendratman, 2017). *CorelDraw* adalah program aplikasi desain grafis yang dirasa paling mudah oleh para desainer grafis. Program ini dibuat untuk mengimbangi permintaan para profesional grafis yang bekerja pada bagian periklanan, percetakan, penerbitan, pembuat stempel, pengukir, atau pemahat. Program *CorelDraw* menawarkan *tool-tool* yang dibutuhkan untuk menciptakan ilustrasi grafis dan tata ruang pada profesional (Agung, 2018).

D. Model Penelitian & Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Selanjutnya dinyatakan *By "product" we mean not only such things as textbooks, instructional films, and computer software, but also methods, such as a methods of teaching, and program*. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas dan validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbarui

produk yang telah ada sehingga menjadi lebih praktis, efektif dan efisien atau menciptakan produk baru yang sebelumnya belum pernah ada (Sugiyono, 2016)

Penelitian ini, menggabungkan 3 (tiga) model pengembangan ADDIE, Borg & Gall serta ASSURE. Model pengembangan terdiri dari lima tahapan: (1) Tahap analisis untuk melakukan analisis terhadap kompetensi, karakteristik peserta didik dan materi yang akan digunakan dalam pengembangan media; (2) Tahap desain untuk menentukan sasaran, kompetensi, strategi pembelajaran serta asesmen dan evaluasi; (3) Tahap pengembangan terdiri dari tiga langkah yaitu: pengumpulan materi ajar, penyusunan bahan ajar dan pembuatan media; (4) Tahap evaluasi mencakup langkah-langkah validasi ahli terhadap produk media dan instrumen, uji coba *one to one*, uji coba kelompok kecil dan uji coba diperluas; (5) Tahap terakhir dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tahap penyebaran, dimana produk dari pengembangan media akan dipergunakan dalam proses pembelajaran di kelas lain atau oleh guru yang lain.

E. Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Salah satu institusi sekolah yang mempersiapkan peserta didiknya untuk mampu terjun langsung di dunia kerja setelah lulus adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Upaya peningkatan kualitas lulusan SMK telah dilakukan sejak berdirinya Sekolah Pertukangan pertama di Indonesia pada tahun 1853 yang berlokasi di Surabaya.

Sekolah kejuruan di Indonesia telah berusia satu setengah abad hingga sekarang apabila sekolah tersebut dijadikan patokan. SMK dipersiapkan untuk mencetak tenaga terampil yang siap bekerja dengan berbagai kompetensi dan mampu mengikuti perkembangan IPTEK (Hadam., Rahayu & Ariyadi, 2017).

1. Revitalisasi Sumber Daya Manusia

Saat ini karakteristik peserta didik Abad XXI berbeda dengan masa sebelumnya. Mereka adalah generasi yang *digital native*. Hasil penelitian majalah *The Economist* (2015) mengungkapkan bahwa mereka menyukai pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi. Karena itu, cara dan sarana pembelajaran konvensional yang mengandalkan tatap muka perlu dirubah ke cara pembelajaran *blended learning* yang memadukan antara tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi. Pengawasan dalam pembelajarannya dapat dilakukan melalui jejaring sosial karena dalam generasi ini menghabiskan waktu sekitar 7,5 jam perhari untuk berinteraksi dengan dunia digital. Selain itu 22 % remaja dalam generasi ini masuk keakun media sosial lebih dari 10 kali setiap hari (Hadam., Rahayu & Ariyadi, 2017).

2. Penggunaan Media Video Tutorial

Pembelajaran dengan media video tutorial merupakan tindak lanjut dari pembelajaran di SMK yang dalam kurun waktu dua tahun ini menggunakan tablet/iPad sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Dengan video tutorial, peserta didik memiliki kebebasan untuk melihat

dan mempelajari materi yang disampaikan oleh guru sesuai dengan kompetensinya. Penggunaan media ini akan memberikan pengalaman yang lebih, dibandingkan media yang lainnya karena pada saat media digunakan ada dua indera yang berperan secara bersamaan yaitu, indera pengelihatian dan indera pendengaran. Selain itu media video tutorial juga dapat digunakan sebagai alternatif solusi bagi keterbatasan sarana prasarana yang ada di sekolah, karena sebelum peserta didik praktik mereka dapat mempelajari lebih dahulu praktik yang akan dilakukan melalui video tutorial (Hadam., Rahayu & Ariyadi, 2017).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran desain grafis berbasis video tutorial. Untuk dapat menghasilkan produk yang berkualitas digunakan penelitian analisis kebutuhan untuk menjadi acuan dalam merancang produk dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk.

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN Labuang Polewali Mandar yang terletak di Desa Laliko, Kec.Campalagian, Kab. Polewali Mandar. Pemilihan tempat penelitian berdasarkan pertimbangan ketersediaan sarana prasarana, ketersediaan jurusan sesuai materi dan kebutuhan penelitian dan hasil koordinasi dengan pihak sekolah

yang memberikan persetujuan pelaksanaan penelitian.

Tahapan pengembangan media didasarkan pada hasil midifikasi menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang merupakan gabungan model ADDIE, Borg & Gall dan ASSURE. Langkah-langkah pengembangan media terdiri dari lima tahapan sebagai berikut: (1) Analisis; (2) Desain; (3) Pengembangan; (4) Evaluasi; (5) Penyebaran.

Kegiatan inti pada tahap pengembangan adalah melakukan uji-coba empiris terhadap media video tutorial yang dikembangkan. Tujuannya adalah mengetahui apakah media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sebagai media yang praktis dan efektif. Uji-coba model yang menjadi rangkaian kegiatan pengembangan dilakukan melalui 3 tahapan yakni : (1) Uji-coba perorangan dilakukan terhadap 3 orang subjek coba di jurusan multimedia yang dipilih secara purposive dengan mempertimbangkan kemampuan akademik, kemampuan mengoperasikan komputer dan motivasi belajar; (2) Uji-coba kelompok kecil (*small group*) melibatkan 5-10 orang yang dipilih berdasarkan purposive yaitu dengan pertimbangan yang memiliki kemampuan beragam; (3) Uji-coba diperluas (*field test*) merupakan kegiatan validasi untuk memperoleh gambaran validitas konstruk. Uji-coba ini melibatkan 15-20 orang siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan kuisioner. Observasi dikembangkan untuk melihat bagaimana proses pembelajaran desain grafis yang dikembangkan dengan lembar

pengamatan, sedangkan kuisioner digunakan untuk mengukur sikap dan persepsi siswa tentang media video tutorial. Secara lengkap masing-masing instrumen adalah sebagai berikut: (1) Lembar validasi; (2) Lembar observasi aktivitas siswa; (3) Lembar observasi aktivitas guru; (4) Angket respon peserta didik dan guru dan (5) Evaluasi hasil belajar.

HASIL PENELITIAN

Proses dan tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Video Tutorial di SMK Jurusan Multimedia terdiri dari 5 (empat) tahapan yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Evaluasi dan Penyebaran. Berikut ini adalah uraian dan penjelasan masing-masing tahapan tersebut yaitu:

1. Analisis

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dalam penelitian ini meliputi sebuah komputer/laptop sebagai perangkat keras (*Hardware*), dengan spesifikasi standar seperti *Memory* minimal 2 *Giga Byte*, *Harddisk* 500 *Giga Byte*, *Processor* *Dual Core*. Selain itu kebutuhan aplikasi sebagai perangkat lunak (*Software*) antara lain Aplikasi *Corel Draw* dan *Camtasia pro* yang berfungsi sebagai aplikasi desain media pembelajaran, *Projector* yang berfungsi sebagai media presentasi oleh guru dalam menyampaikan materi.

2. Desain

Berdasarkan hasil identifikasi kemampuan awal peserta didik maka tahap selanjutnya adalah membuat perencanaan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial yang diaplikasikan pada diagram alur atau *flowchart* dan dilengkapi dengan

storyboard, buku panduan, lembar validasi buku panduan, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan lembar validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

3. Pengembangan

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan Video Tutorial yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para pakar maupun setelah dilakukan uji coba. Adapun langkah-langkah dalam tahap *develop* adalah sebagai berikut:

a. Menyusun Instrumen

Menyusun instrumen bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam mengumpulkan data.

b. Validasi Ahli

Validasi media berupa Video Tutorial dilakukan oleh ahli media untuk mengetahui kevalidan media dari segi aplikasi dan tampilan (media). Validasi oleh ahli materi untuk mengetahui kevalidan materi dari segi *content* (isi) dan *link* materi. Selain itu, dilakukan validasi perangkat pembelajaran meliputi materi dan Buku Panduan Video Tutorial.

c. Uji Coba Produk

Secara umum hasil uji coba telah memenuhi syarat kepraktisan dengan penilaian umum terhadap semua komponen yang telah divalidasi oleh ahli. Semua validator memberikan penilaian bahwa komponen yang dinilai dinyatakan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Angket disebar keseluruh siswa pada kelas uji coba, hal ini bertujuan untuk mengukur praktis atau tidaknya Video Tutorial yang dikembangkan bagi pembelajaran siswa.

4. Evaluasi

Tahap evaluasi meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas. Dalam tahap ini juga dilakukan revisi dengan menyesuaikan produk dengan kebutuhan sesuai hasil evaluasi pada tahap sebelumnya, baik dari segi isi produk media maupun metode penggunaannya.

5. Penyebaran

Tahap penyebaran dilakukan dengan penerapan penggunaan media video tutorial pada pembelajaran desain grafis untuk satu kelas. Pembelajaran pada tahap ini dilaksanakan langsung oleh peneliti didampingi guru mata pelajaran desain grafis. Setelah pelaksanaan pembelajaran produk media diserahkan kepada guru mata pelajaran untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model modifikasi ADDIE, Borg & Gall dan ASSURE, yang bertujuan untuk menghasilkan Video Tutorial yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran mata pelajaran desain grafis khususnya pada kelas X Multimedia SMKN Labuang Polewali Mandar. Bagian ini dikemukakan pembahasan hasil penelitian pengembangan mengenai ketercapaian tujuan penelitian yakni

Video Tutorial. Selain itu untuk mengetahui kualitas Video Tutorial ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Proses pengembangan Video Tutorial secara rinci dilakukan dengan beberapa tahapan. Tahapan pertama adalah tahap *Analysis* meliputi analisis awal, analisis siswa, analisis Materi, analisis tugas dan analisis tujuan. Tahap pertama, penelitian dan pengumpulan informasi awal meliputi kajian pustaka, pengamatan atau observasi kelas dan pencarian data awal, khususnya teori dan konsep yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran video tutorial ini. Setelah mempelajari literatur dan melihat kondisi lapangan hingga memperoleh data yang diperlukan,

Langkah selanjutnya adalah tahap *design* untuk mendesain sebuah Video Tutorial dilengkapi dengan materi dan buku panduan. Pada tahap ini dilakukan validasi media, validasi materi, instrumen respon Guru, validasi instrumen respon Guru, instrumen respon peserta didik, validasi instrumen respon peserta didik, instrumen aktivitas Guru, validasi instrumen aktivitas Guru, instrumen aktivitas peserta didik, validasi instrumen aktivitas peserta didik, dan buku panduan.

Selanjutnya adalah perancangan produk awal. Setelah dilakukan perencanaan yang lengkap, selanjutnya membuat bentuk awal Video Tutorial. Tahapan ketiga adalah *develop*. Setelah Video Tutorial dirancang, selanjutnya menyusun instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian, selanjutnya dilakukan uji validasi terhadap instrumen yang digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian dari 2 (dua) validator, menunjukkan bahwa keseluruhan komponen instrumen dinyatakan valid. Oleh karena itu dilakukan revisi berdasarkan saran oleh para ahli dan diperoleh hasil revisi yang selanjutnya diujicobakan. Data yang diperoleh dari instrumen dikumpulkan dan dianalisis. Kemudian dilakukan uji coba terhadap media tersebut mengetahui kesesuaian tujuan secara khusus yakni aspek tampilan dan *content* (isi).

Uji coba awal dilakukan melalui dua tahapan yakni uji coba *one to one* atau perorangan dan uji kelompok kecil. Uji coba *one to one* atau perorangan dilakukan dengan melibatkan 3 (tiga) subjek dan uji coba kelompok kecil melibatkan 6 (enam) subjek uji coba. Hasil analisis dari uji coba *one to one* dan kelompok kecil menjadi bahan masukan untuk melakukan revisi produk awal. Selanjutnya dilakukan uji coba diperluas berdasarkan hasil revisi uji coba *one to one* dan kelompok kecil. Data kuantitatif yang dikumpulkan dianalisis sehingga diperoleh data untuk dapat digunakan untuk meningkatkan produk untuk keperluan perbaikan pada tahap berikutnya.

Hasil analisis validasi media 93,64% kategori sangat valid, validasi materi 86,81% kategori sangat valid, validasi buku panduan 94,44% kategori sangat valid, validasi instrumen respon peserta didik 97,33% kategori sangat valid, validasi instrumen respon Guru 93,17% kategori sangat valid, validasi instrumen aktivitas peserta didik 94,50% kategori sangat valid, validasi instrumen aktivitas Guru 96,53% kategori sangat valid, tes hasil belajar

96,36% kategori sangat valid. Persentase penilaian instrumen dikatakan sangat valid atau layak jika nilai perolehan keseluruhan instrumen sebesar 85,01-100% (Akbar, 2013). Validator memvalidasi beberapa komponen berdasarkan validasi instrumen yang dikembangkan menunjukkan rerata 94,10% kategori sangat valid.

Secara umum hasil uji coba telah memenuhi syarat kepraktisan dengan penilaian umum terhadap semua komponen yang telah divalidasi oleh ahli. Semua validator memberikan penilaian bahwa komponen yang dinilai dinyatakan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Berdasarkan respon yang telah dilakukan oleh peserta didik dalam tiga tahap, yaitu uji coba *one to one* dengan melibatkan 3 peserta didik, kemudian uji coba kelompok kecil melibatkan 6 peserta didik. Sedangkan uji coba lapangan dilakukan setelah pengujian Video Tutorial di revisi. Uji coba diperluas dilakukan dengan melibatkan 18 peserta didik atau mendekati kondisi belajar sebenarnya. Tahap kelima adalah *disseminate* diterapkan pada kelas jurusan multimedia SMKN Labuang Polewali Mandar dengan menguji cobakan produk final berupa Video Tutorial. Penyebaran Video Tutorial hasil pengembangan dilakukan secara terbatas, yaitu diberikan kepada guru kelas X Multimedia SMKN Labuang Polewali Mandar

Respon Guru dilakukan dengan melibatkan satu Guru mata pelajaran desain grafis. Guru diberikan angket mengenai Video Tutorial. Adapun hasil respon Guru berada dalam kategori sangat baik yaitu delapan aspek memperoleh nilai empat.

Secara umum hasil uji coba telah memenuhi syarat keefektifan dengan penilaian umum terhadap semua komponen yang dinilai dinyatakan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Selain itu, Video Tutorial dikatakan efektif apabila 80% nilai tes peserta didik mencapai KKM (Ulfa, 2013). Standar KKM yang digunakan berdasarkan standar KKM yang telah ditetapkan di SMKN Labuang Polewali Mandar yaitu 80. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa Video Tutorial sudah sangat efektif digunakan karena nilai tes hasil belajar peserta didik sudah memenuhi standar KKM dengan nilai rata-rata peserta didik mencapai 94.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan semua aktivitas Guru terlaksana khususnya aktivitas Guru membuka pelajaran, aktivitas Guru melakukan persepsi, aktivitas Guru memberikan motivasi kepada peserta didik, aktivitas Guru menyampaikan deskripsi singkat tentang Video Tutorial pada mata pelajaran desain grafis, aktivitas Guru memberikan petunjuk penggunaan Video Tutorial, aktivitas Guru menjelaskan materi yang terdapat pada Video Tutorial, aktivitas Guru dan peserta didik berdiskusi tentang Video Tutorial yang dijalankan, aktivitas Guru menyimpulkan pembelajaran dan aktivitas Guru dalam menutup proses pembelajaran.

Hasil pengamatan 2 (dua) orang pengamat terhadap kepraktisan ditinjau dari aktivitas Guru terhadap Video Tutorial. Persentase penilaian instrumen dikatakan sangat baik atau layak jika nilai perolehan keseluruhan instrumen sebesar 85,01-100% (Akbar, 2013). Berdasarkan hal

tersebut dikatakan baik karena semua aktivitas Guru selama 5 (lima) kali pertemuan terlaksana menunjukkan peningkatan yang signifikan yaitu dari rerata 85%, 87%, 94% dan 97% menunjukkan rerata kategori sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran desain grafis berbasis video tutorial di SMK yang dikembangkan menggunakan model ADPEP hasil komparasi dari tiga teori yaitu ADDIE, Borg & Gall dan ASSURE berjalan dengan baik dan dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil validasi ahli dengan rerata presentase 93,64% menunjukan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial di SMK berada pada kategori sangat valid.
3. Berdasarkan hasil analisis aktivitas guru dan aktivitas peserta didik dengan rerata presentase 89,22%, pengembangan media pembelajaran desain grafis berbasis video tutorial berada pada kategori praktis digunakan di SMK.
4. Hasil pengembangan media pembelajaran desain grafis berbasis video tutorial efektif digunakan di SMK berdasarkan hasil analisis respon guru dan peserta didik yang berada pada kategori sangat baik, serta hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan.

SARAN

1. Hasil penelitaian ini hanya sampai pada tahap penyebaran terbatas. Oleh karena itu, disarankan pada penelitian selanjutnya agar dapat mengimplementasikan lebih luas lagi pada mata pelajaran desain grafis secara sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik dan lebih mendalam.
 2. Guru mata pelajaran desain grafis diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran tidak hanya dalam materi berbentuk power point tetapi memberikan beberapa media yang sesuai dalam pembelajaran agar mahasiswa dapat termotivasi untuk mempelajari materi lebih dalam dan bisa belajar mandiri kapan dan dimana saja.
 3. Siswa dapat menggunakan media pembelajaran desain grafis berbasis video tutorial di SMK sebagai media belajar secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah masing-masing.
 4. Pihak sekolah dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial pada mata pelajaran lain untuk mempermudah kegiatan pembelajaran.
- Sunan Ampel Surabaya.
Alfazuna: Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban, 3(2), 167-190
- Hadam., Rahayu & Ariyadi. (2017). *Strategi Implementasi Revitalisasi SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Hendratman, H. (2017). *The magic of CorelDraw*, Bandung: Informatika Bandung
- Kustandi, C. & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Rahayu, U & Widodo, A. (2017). Pengembangan Tutorial *Online* yang mengintegrasikan panduan belajar mandiri untuk melatih *self-Regulated Learning*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 2 (2).
- Rusman., Kurniawan, D & Riyana, C. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, L. M. (2018). *Panduan Lengkap Belajar CorelDraw X8*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Fauzi, A. (2019). Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi “Camtasia Studio” Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Uin