

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN MENG GAMBAR BENTUK UNTUK SISWA KELAS VII. 1 DI SMPN 48 MAKASSAR

Moh. Abdillah Santosa, Karta Jayadi, Alimuddin

Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Makassar

Email: Rofalrendika@gmail.com

KartaJayadi@unm.ac.id

Alimuddin@unm.ac.id

***Abstract:** The problem with this research began with the implementation of learning from home related to the spread of the Corona-19 Virus. So it is considered important to research the development of video tutorials for learning to draw shapes to assist teachers in delivering their teaching materials. This type of research is a research and development research and development (R & D) with reference to the 4D model (four D). Data collection techniques in this study include observation, documentation, interviews, and questionnaires (questionnaire). The procedure of this research includes the development stage, namely (1) the definition stage, (2) the design stage, (3) the development stage. The development stage includes the design revision stage including the validation stage by media experts who assess aspects of audio quality, aspects of visual quality, and aspects of language quality. Meanwhile, the material expert assesses the quality aspects of the material and aspects of the usefulness of the material, then produces the final design of the learning media. The results of the research are in the form of learning media in the form of video tutorials that are feasible to be produced and can be used as one of the learning media.*

***Keywords:** Development, video tutorials, drawing shapes*

Abstrak: Permasalahan penelitian ini bermula pada diberlakukannya belajar dari rumah terkait dengan penyebaran Virus Corona-19. Maka dipandang penting sebuah penelitian pengembangan video tutorial pembelajaran menggambar bentuk untuk membantu guru dalam menyampaikan materi ajarnya. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R & D) dengan mengacu pada model 4D (*four D*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi, wawancara, dan kuisioner (angket). Prosedur penelitian ini meliputi tahap pengembangan yaitu (1) tahap pendefinisian, (2) tahap perancangan, (3) tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan meliputi tahap revisi rancangan diantaranya tahap validasi oleh ahli media yang menilai aspek kualitas audio, aspek kualitas visual, dan aspek kualitas bahasa. Sedangkan dari ahli materi menilai aspek kualitas materi dan aspek kemanfaatan materi, kemudian menghasilkan rancangan akhir media pembelajaran. Hasil penelitian dalam bentuk media pembelajaran berupa video tutorial yang layak diproduksi dan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, video tutorial, menggambar bentuk

PENDAHULUAN

Video tutorial menurut Wind (2014:1) “merupakan metode mentransfer ilmu pengetahuan yang lebih efektif dari pada buku maupun guru. Dalam video tutorial ini selalu disertakan contoh langsung, baik pengoperasian atau kasus yang nyata, sehingga dalam proses pemahaman akan lebih baik”. Media ini sangat membantu guru untuk menyampaikan materi secara praktek, khususnya dalam mata pelajaran seni budaya materi menggambar bentuk.

Dalam pembelajaran seni budaya, hal yang dapat meningkatkan kreasi dan inovasi pebelajar adalah kegiatan menggambar. Kegiatan tersebut merupakan wujud dari berekspressinya pebelajar yang menuangkan sebuah ide dalam bentuk imajinasi yang dituangkan dalam wujud gambar. Penggunaan alat dan bahan mempunyai peranan yang sangat penting untuk mencapai hal yang diinginkan. Adapun alat dan bahan yang digunakan untuk menggambar berupa kertas, mistar, pensil, penghapus, pewarna, dan spidol. Semua alat dan bahan tersebut diharapkan mampu untuk menunjang kreatifitas siswa dalam menggambar. Dalam latihan menggambar perlu diperhatikan cara-cara penyelesaiannya. Tuntutan-tuntutan estetika dalam penilaian peserta didik yang dituangkan dalam bentuk gambar yang rapi dan mengatasi segala kekurangan yang selalu ada dalam setiap latihan hingga mencapai sebuah gambar yang berestetika.

Pada akhir tahun 2019 dunia digemparkan oleh munculnya sebuah penyakit yang disebut dengan *Coronavirus Disease 2019* (COVID-19). Munculnya penyakit tersebut berdampak negatif terhadap aktivitas manusia yang menyebabkan terbatasnya kegiatan sehari-hari. Seperti diberlakukannya belajar secara daring, sehingga melarang pendidik

untuk mengajar peserta didik secara tatap muka. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang berguna untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu media pembelajaran yang paling dibutuhkan adalah berupa video.

Mengingat permasalahan yang ada saat ini, pendidik berfikir ulang dalam sistem untuk menyampaikan materi terhadap peserta didik di masa pandemi ini. Salah satunya melakukan wawancara dengan Ibu Karni selaku guru di SMPN 48 Makassar yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan apa yang sedang di alami sekarang, hasil dari proses wawancara sebagai berikut, “Pelaksanaan pembelajaran dalam bentuk daring menggunakan aplikasi video, dan untuk pengembangan sebuah video dibutuhkan sekali. Apalagi khususnya materi menggambar dalam materi pelajaran seni budaya, peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dalam bentuk video karena dalam video disajikan berbagai macam warna-warni yang menarik perhatian peserta didik”.

Penjelasan Ibu Karni, membuktikan bahwa pengembangan suatu media pembelajaran khususnya video tutorial pembelajaran menggambar bentuk sangat diperlukan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan media pembelajaran berupa video tutorial lebih disukai oleh para siswa untuk menunjang belajar. Berdasarkan pengamatan dan pengetahuan siswa kelas VII. 1 SMPN 48 Makassar masih minim dalam pengetahuan menggambar sehingga menjadi objek sebuah penelitian. Baik pengetahuan materi, pengetahuan alat dan bahan serta teknik dalam menggambar.

Berdasarkan hal tersebut maka sangat diperlukan sebuah kajian dalam bentuk penelitian tentang pengembangan video tutorial

pembelajaran menggambar bentuk yang nantinya dapat membantu pendidik untuk mengatasi permasalahan tersebut.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2016:407).

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D. Model penelitian dan pengembangan model 4D terdiri dari 4 tahapan, yaitu: *define, design, develop, dan disseminate* (Thiagarajan dalam Nurfadilah: 2019). Model pengembangan ini dapat diadaptasi menjadi 4P menjadi pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 48 Makassar yang ber-alamat di jalan Hertasning, desa Tidung, kecamatan Rappocini, kota Makassar.

Langkah-langkah yang di tempuh dalam pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung tentang apa yang akan di kaji. Wawancara dilakukan untuk mengetahui secara langsung masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran secara daring. Wawancara ini dikhususkan kepada pihak guru dan siswa. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data-data berupa buku, gambar, video, kuisisioner dan dari berbagai sumber yang berhubungan dengan penelitian ini. Teknik angket dilakukan untuk mengetahui permasalahan dalam pengembangan suatu media yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Ahli materi mengkaji aspek kualitas materi dan aspek kemanfaatan materi.. Sedangkan ahli

media mengkaji aspek kualitas audio, aspek kualitas visual, dan aspek kualitas bahasa.

Bentuk analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis kualitatif untuk mengumpulkan informasi yang kemudian mengelompokkan dari data-data yang diperoleh melalui hasil dari kegiatan observasi, wawancara, dan angket yang kemudian digunakan untuk merevisi produk pengembangan. Teknik analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif presentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung presentasi dari masing-masing subyek adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut:

Tabel Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 4

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
70% - 89%	Baik	Direvisi Seperlunya
55% - 69%	Cukup	Cukup Banyak Direvisi
0 - 54%	Kurang	Direvisi Total

Hal yang dianalisis berdasarkan permasalahan yang ada dalam melakukan penelitian maupun secara penafsiran untuk mendapat rangkaian sistematis yang disajikan

secara deskriptif. Dengan demikian data yang telah dikumpulkan mampu menggambarkan secara rinci proses pengembangan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. *Define* (Pendefinisian)

a. Deskripsi Pengembangan Video Tutorial

Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa video tutorial menggambar bentuk yang ditujukan untuk Siswa Menengah Pertama. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan dari berbagai referensi yang dikutip untuk dijadikan dasar dari sebuah ide dalam penyusunan produk. Penyusunan produk dilakukan dari pengumpulan sumber data baik dari jurnal penelitian, buku, artikel, atau dari situs internet yang dapat dipercaya. Selain itu dilakukan sebuah dokumentasi untuk mendapatkan keterangan dan penerangan pengetahuan serta bukti yang dapat mendukung proses penelitian pengembangan tersebut.

b. Perencanaan

Perencanaan dilakukan setelah adanya informasi dan referensi yang sudah terkumpul. Perumusan perencanaan dilakukan setelah menentukan jenis kurikulum, kebutuhan sekolah terhadap media pembelajaran, dan desain produk awal hingga menjadi produk yang telah siap dipakai untuk menunjang pembelajaran siswa. Dalam tahap pendefinisian kebutuhan sekolah terhadap media pembelajaran dilakukan pengumpulan data melalui tahap wawancara kepada Guru. Adapun hasil dari wawancara sebagai berikut:

“Pelaksanaan pembelajaran dalam bentuk daring menggunakan aplikasi video, dan untuk pengembangan sebuah video dibutuhkan sekali. Apalagi khususnya materi menggambar dalam materi pelajaran seni budaya, peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dalam bentuk video karena dalam video disajikan berbagai macam warna-warni yang menarik perhatian peserta didik”. Wawancara dengan Ibu Karni selaku guru pengampu mata pelajaran seni budaya kelas VII pada tanggal 16 agustus 2021.

Penjelasan Ibu Karni, membuktikan bahwa pengembangan suatu media pembelajaran khususnya video tutorial pembelajaran menggambar bentuk sangat diperlukan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan media pembelajaran berupa video tutorial lebih disukai oleh para siswa untuk menunjang belajar.

2. *Design* (Perancangan)

a. Desain Video

- Tahap pembuka video akan menampilkan *intro* kemudian disambung menampilkan *actor* video tersebut dengan mengucapkan kata sapaan
- Kemudian disambung dengan menjelaskan dampak pembelajaran dari adanya pandemi
- Menjelaskan materi tentang flora, fauna dan alam benda
- Menampilkan gambar flora, fauna dan alam benda
- Menjelaskan pengertian menggambar
- Menjelaskan unsur – unsur, prinsip – prinsip menggambar bentuk
- Menjelaskan teknik menggambar bentuk
- Menjelaskan alat dan bahan yang akan digunakan untuk menggambar

- Menjelaskan tahapan dalam menggambar
- Proses menggambar bentuk
- Penutup dan *credit*

b. Alat dan Bahan

Alat merupakan sebuah benda yang mempunyai fungsi mem-permudah dalam penyelesaian sebuah pekerjaan. Dalam pengembangan sebuah video tutorial dibutuhkan sebuah alat untuk menunjang keberhasilan kegiatan tersebut. Alat-alat yang diperlukan dalam pembuatan video tersebut meliputi: kamera, *clip on*, *tripod camera*, *greenscrenn*, lampu, aplikasi *kinemaster*, aplikasi *camtasia studio 8*. Serta alat yang digunakan untuk membuat gambar adalah pensil, pensil warna, penghapus, *pilox* dan kertas.

c. Proses Pembuatan Video

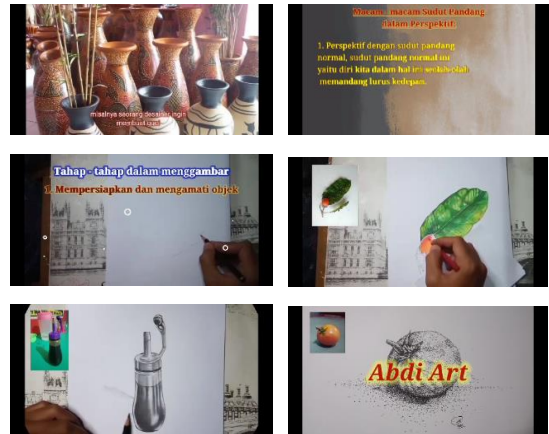
Pada proses pembuatan video menggunakan aplikasi *Kine Master* yang ada pada Android dan aplikasi *camtasia studio* yang ada pada PC atau laptop. Adapun tahap-tahap dalam pembuatan sebuah video agar menjadi video yang menarik untuk ditonton. Video tersebut dibagi menjadi 2 yang pertama berisi tentang materi-materi menggambar bentuk, dan yang video kedua berisi tentang tahap-tahap dalam proses menggambar bentuk.

1. Video ke-1

a. *Intro*

Pada bagian *intro* menampilkan 7 video yang dipercepat dengan waktu 17 detik dengan menggunakan transisi *Clock Wipe* searah jarum jam, *zoom out*, *many circles*, dan pada akhir video intro memunculkan teks *Abdi Art* yang menggunakan transisi masuk teks usap ke kanan dengan waktu 1 detik. Pada bagian intro

menggunakan awal *music* latar *Dream Of The Ancestor* selama 17 detik. Digambarkan dalam gambar berikut:



2. Video Pembuka

Pada tahap ini menggabungkan bahan video seperti latar video pembuka, gambar protokol kesehatan, video diri pema-teri dan menambahkan *subtitle* teks sesuai apa yang disampai-kan oleh pemateri. Pada bagian pembuka dimulai pada detik ke 00:17 sampai menit ke 01:24 dan menggunakan musik latar *Warm night lakey*. Seperti gambar berikut:



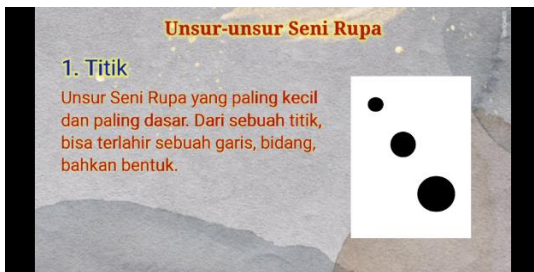
3. Video *Cinematic*

Pada tahap ini menggabungkan antara video *cinematic*, gambar bertema belajar, *subtitle* teks, rekaman suara materi dan menggunakan musik latar motivasi audio. Dimulai pada menit ke 01:26 – 02:53. Seperti gambar berikut:



4. Tampilan Materi

Pada tahap ini menggabungkan antara latar untuk materi, teks materi pengertian menggambar bentuk, prinsip-prinsip menggambar bentuk, gambar-gambar yang berkaitan dengan prinsip menggambar bentuk dan menggunakan musik latar *Warm night lakey* dan *English country garden*. Di mulai dari menit ke 02:55 – 08:38. Seperti gambar berikut:



5. Prinsip-prinsip Menggambar Bentuk

Pada tahap ini menampilkan materi tentang prinsip-prinsip menggambar bentuk, akan tetapi gambar berikut hanya menampilkan sebagian dari materi-materi tersebut. Di isi dengan musik latar *Warm night lakey*. Di mulai pada menit 04:54-08:38. Di tunjukkan dalam gambar berikut:



6. Teknik Menggambar Bentuk

Pada tahap ini setelah menampilkan materi prinsip-prinsip menggambar bentuk, kemudian menampilkan animasi bicara untuk memberitahu materi apa yang akan disampaikan setelah itu. Selanjutnya mengenai materi tentang teknik menggambar bentuk. Pada materi ini di isi suara pembaca teks oleh pemeran utama dan memakai musik latar *Warm night lakey*. Di mulai pada menit 09.43 – 10.40. Seperti gambar berikut:



7. Menjelaskan Manfaat Menggambar

Pada tahap ini pemateri menggabungkan antara teks, latar warna hijau dan menggabungkan rekaman suara mengenai manfaat dalam menggambar. Di mulai pada menit 10:55 – 11:16 dan menggunakan musik latar *Confliction catharsis*. Seperti gambar berikut:



2. Video ke-2

a. Tahap-tahap dalam Menggambar

Pada tahap ini menampilkan cara untuk menggambar dengan objek daun. kemudian disambung dengan menggambar bentuk menggunakan teknik arsir dengan objek tusuk gigi. Di mulai pada menit 00:00 – 03:25 dan menggunakan musik latar *Confliction catharsis*. Seperti gambar berikut:



b. Menggambar dengan Teknik Dussel

Pada tahap ini menampilkan cara menggambar menggunakan teknik dussel dengan menggunakan objek botol kecap. Di mulai pada menit 03:26 – 04:36 dan menggunakan musik latar *Shattered Paths*. Seperti gambar berikut:



c. Menggambar dengan Teknik Pointilis

Pada tahap ini menampilkan video menggambar dengan menggunakan teknik pointilis dengan objek bunga teratai. Di mulai pada menit 04:36 – 06:11 dengan menggunakan musik latar *Shattered Paths*. Seperti gambar berikut:



d. Penutup / Credits

Pada bagian ini menampilkan animasi bicara untuk memberi pengarahan bahwa video telah selesai dan memberi salam penutup. Di mulai pada menit 06:12 – 06:59 dan menggunakan musik latar *Shattered Paths*. Seperti gambar berikut:



3. Develop (Pengembangan)

a. Tahap Validasi Media Pembelajaran

1. Validasi oleh Ahli Materi

Validator ahli materi adalah M. Muhlis Lugis, S. Pd., M. Sn. Merupakan dosen Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Makassar. Validasi bertujuan untuk mengetahui pendapat dari ahli materi untuk mengetahui kualitas dan meningkatkan kualitas media pembelajaran pada video tutorial tersebut. format penilaian berupa aspek kualitas materi dan aspek kemanfaatan materi.

Setelah mendapatkan hasil dari kegiatan validasi oleh ahli materi, kemudian jumlah keseluruhan dimasukkan ke dalam rumus untuk mengetahui skor yang diperoleh dalam bentuk presentase yang kemudian di sesuaikan dengan tabel konversi untuk mengetahui aspek kemutuan materi.

$$\begin{aligned} \text{Rumus} &= \frac{\sum x}{SMI} \times 100\% \\ &= \frac{56}{60} \times 100\% \\ &= 93,33\% \end{aligned}$$

Skor yang didapat adalah 93,33 %, kemudian disesuaikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala empat, maka mendapatkan hasil kualifikasi sangat baik untuk materi video.

2. Validasi oleh Ahli Media

Validator ahli media adalah Prof. Dr. H. Abd. Aziz Ahmad, M. Pd. Merupakan dosen Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Makassar. Validasi bertujuan untuk mengetahui aspek kualitas audio, kualitas visual, dan kualitas bahasa serta dapat meningkatkan aspek dalam media pembelajaran berupa video tutorial.

Setelah mendapatkan hasil dari kegiatan validasi oleh ahli materi, kemudian jumlah keseluruhan dimasukkan ke dalam rumus untuk mengetahui skor yang diperoleh dalam bentuk presentase yang kemudian di sesuaikan dengan tabel konversi untuk mengetahui aspek kemutuan materi.

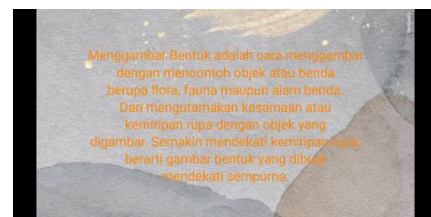
$$\begin{aligned} \text{Rumus} &= \frac{\sum x}{SMI} \times 100\% \\ &= \frac{66}{72} \times 100\% \\ &= 91,66\% \end{aligned}$$

Skor yang didapat adalah 91,66 %, kemudian disesuaikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala empat, maka mendapatkan hasil kualifikasi sangat baik untuk media video.

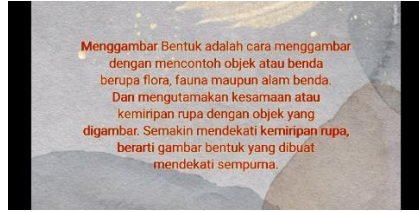
b. Tahap Revisi Rancangan

1. Saran dan komentar dari ahli media

Menit ke 03.06 *caption* warnanya menyatu dengan *background* diganti dengan warna coklat tua atau hijau tua.



Gambar sebelum di ubah



Gambar setelah di ubah

2. Saran dan komentar dari ahli materi

Pada penjelasan alat dan bahan menggambar bentuk sebaiknya menampilkan beserta gambarnya.



Gambar sebelum di ubah



Gambar setelah di ubah

B. Pembahasan

Pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk baru berupa video tutorial pembelajaran menggambar bentuk yang telah teruji kevalidannya melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi sehingga siap untuk dipakai sebagai media pembelajaran. Proses penilaian pada ahli materi meliputi aspek kualitas materi dan aspek kemanfaatan materi yang mendapat nilai 93,33% yang dikategorikan sangat baik. Sedangkan ahli media menilai aspek kualitas audio, aspek kualitas visual dan

aspek kualitas bahasa yang mendapat nilai 91,66% yang dikategorikan sangat baik. Produk yang dihasilkan dapat membantu guru dalam memecahkan suatu masalah perihal menyampaikan materi disaat pembelajaran dari rumah.

Dalam mata pelajaran seni budaya terdapat suatu pembelajaran praktek yang diharuskan guru untuk memberikan demonstrasi sebelum siswa melakukan kegiatan praktek tersebut. Menanggapi permasalahan yang ada, kegiatan praktek tersebut diwakili dengan adanya video untuk menampilkan proses dalam materi menggambar bentuk. Suatu proses pembelajaran media sangat berperan dalam menjembatani proses pengiriman dan penyampaian pesan dan informasi. Dengan memanfaatkan media dan teknologi, proses penyampaian pesan dan informasi antara pengirim dan penerima akan dapat berlangsung dengan efektif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan perhitungan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan telah tervalidasi dengan kategori sangat baik. Produk yang dikembangkan berupa video tutorial, kegiatan awal berupa merancang produk yang disesuaikan dengan materi menggambar bentuk yang dibagi menjadi dua video. Video pertama berdurasi 11:43 menit berisi tentang penyampaian materi seperti, pengertian menggambar bentuk, unsur-unsur menggambar bentuk, prinsip-prinsip menggambar bentuk, teknik dalam menggambar bentuk, manfaat menggambar, dan penjelasan mengenai alat dan bahan dalam menggambar bentuk. Video kedua berdurasi 06:59 berisi tentang proses dalam menggambar bentuk dengan pertimbangan be-

berapa teknik. Seperti teknik arsir, teknik dussel dan teknik pointilis. Pembuatan video tersebut melalui aplikasi *Kine Master* dan *Camtasia Studio 8*. Setelah produk awal telah selesai di buat kemudian melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menentukan kevalidan sebuah produk. Proses validasi dilakukan dengan penilaian berupa angket kemudian hasil dari angket tersebut dikonversikan ke dalam bentuk presentase dengan mempertimbangkan tingkat kemutuan produk. Ahli materi menilai aspek kualitas materi dan aspek kemanfaatan materi dan mendapatkan nilai keseluruhan 93,33%. Ahli media menilai aspek kualitas audio, aspek kualitas visual, dan aspek kualitas bahasa dan mendapatkan nilai keseluruhan 91,66%. Nilai yang didapatkan dari ahli materi dan ahli media kemudian disesuaikan dengan tingkat kemutuan produk yang mendapatkan kategori sangat baik dan produk tersebut dinyatakan valid sebagai media pembelajaran.

Saran

Saran yang di berikan terkait dengan penelitian pengembangan yaitu:

1. Saran untuk Guru

- a. Pengembangan video tutorial pada materi pembelajaran menggambar bentuk disarankan untuk digunakan oleh guru dan siswa sebagai alternatif bahan ajar disaat pembelajaran dari rumah.
- b. Video tutorial dapat dikembangkan menggunakan materi lain yang memiliki karakteristik yang sama dengan materi pembelajaran menggambar bentuk khususnya dalam hal pembelajaran secara praktek.

2. Saran untuk Penelitian Lanjutan

- a. Produk yang dihasilkan memerlukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut yang berguna untuk terbentuknya kesempurnaan pada media pembelajaran tersebut.
- b. Pengembangan produk memerlukan uji coba lapangan untuk menyempurnakan penelitian sesuai dengan prosedur pengembangan 4-D (Four-D) Thiagarajan.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, T., & Suprpto, U. 2018. *Memperiapkan Pembuatan Dokumentasi Video*. Klaten: Saka Mitra Kompetensi.
- Afrilianasari. 2014. *Pengembangan Modul Cetak Gambar Ilustrasi*. Yogyakarta: UNY.
- Ali, M. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik*. Yogyakarta: UNY.
- Anggoro. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Bentuk Berbasis Video Demonstrasi untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Bentuk Siswa Kelas X Semester Genap di SMKN 1 Mondokan Sragen Tahun Ajaran 2013/2014*. Surakarta: UNS.
- Aswandi. 2017. *Pengembangan Materi Menggambar Bentuk Pada Siswa Kelas XI SMA NEGERI 4 Wajo*. Makassar: FSD UNM.
- Azhar, Arsyad. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Cecep, K., & Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.

- Erni, & Fariyah. 2021. *Pengembangan Media Video Tutorial Pada Mata Kuliah Teknologi Menjahit dalam Mendukung Pembelajaran Dimasa Pandemi*. Medan: Unimed.
- Haling, Abdul. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Haristanto. 2017. *Teknik Menggambar Bentuk 3 Dimensi*. Yogyakarta: Anggota IKAPI.
- Kustandi, Cecep. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Mesra. 2013. *Gambar Bentuk di Tinjau dari Segi Estetika dan Kreativitas*. Medan: FBS UNIMED
- Mofit. 2004. *Cara Mudah Menggambar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nurhikma. 2020. *Pembelajaran Melukis Teknik Cat Air Peserta Didik Kelas X Mipa 1 SMA Negeri 3 Bantaeng*. Makassar: FSD UNM.
- Nurfadillah. 2019. *Skripsi Pengembangan Modul Pembelajaran Seni Rupa Kompetensi Desain Poster untuk SMA*. Makassar: FSD UNM.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Belabat Dedikasi Prima.
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sachari, Agus. 2007. *Seni Rupa dan Desain*. Jakarta: Erlangga.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinata, Nana S. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suparta, I Made. 2010. *Prinsip Seni Rupa*. Denpasar: ISI Denpasar.
- Tegeh, I Made. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tim Pengembang UPI. 2019. *Ilmu Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT Sandiwara Sukses.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wind, Ajeng. 2014. *Jago Membuat Vidio Tutorial*. Jakarta: Dunia Komputer.
- Yabu. 2019. *Bahan Ajar Metodologi Penelitian*. Makassar: FSD UNM.
- Yunus, P. P., & Wahid, A. K. 2014. *Apresiasi Seni*. Makassar: Prince Publishing.