

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL MENGGAMBAR ALAM  
BENDA UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII SMPN 1 TONRA  
KABUPATEN BONE**

**A.Rafida, Abd. Azis Ahmad, Ali Ahmad Muhdy**

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

Jurusan Seni Rupa Dan Desain

Fakultas Seni Dan Desain

Universitas Negeri Makassar

[andirafidaaa@gmail.com](mailto:andirafidaaa@gmail.com)

**ABSTRAK**

A. Rafida, 2021. *Pengembangan Media Video Tutorial Pembelajaran Menggambar Alam Benda untuk Peserta Didik Kelas VII SMPN 1 Tonra Kabupaten Bone*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Seni dan Desain. Universitas Negeri Makassar (dibimbing oleh Abd. Azis Ahmad dan Ali Ahmad Muhdy).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan video tutorial untuk pembelajaran menggambar alam benda bagi peserta didik kelas VII SMPN 1 Tonra. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan menggunakan model 4D yang terdiri dari *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Dissemination* (penyebarluasan). Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *Develop*. Dari hasil penilaian atau validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media terhadap media video tutorial yang dihasilkan, diperoleh skor penilaian sebesar 95,15% dari ahli materi, dan 89,7% dari ahli media. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa media video tutorial untuk pembelajaran menggambar alam benda ini layak digunakan dan dikembangkan, serta diharapkan dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci** : *media pembelajaran, video tutorial, menggambar alam benda*

## PENDAHULUAN

Definisi pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan pernyataan dalam UU tersebut, pendidikan dapat dikatakan sebagai upaya yang dilakukan untuk mengembangkan potensi secara utuh dan penanaman nilai-nilai sosial budaya yang diyakini oleh masyarakat dan bertujuan untuk mempertahankan hidup dan kehidupan secara layak

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi menjadi sangat berperan penting dalam setiap kegiatan manusia. Kegiatan manusia hampir tidak bisa lepas dari penggunaan teknologi terutama dalam proses belajar mengajar. Manusia sebagai pengguna teknologi harus bisa memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menunjang proses belajar mengajar di sekolah, agar menjadi lebih baik atau lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Ketersediaan fasilitas sekolah berupa barang elektronik berupa LCD proyektor, VCD, Komputer/Laptop dan sebagainya, bertujuan untuk membuat suasana belajar mengajar tidak membosankan antara peserta didik dengan pendidik. Dengan ketersediaan fasilitas-fasilitas tersebut, pendidik diharapkan mampu mengoperasikan prasarana yang tersedia, serta memanfaatkan prasarana tersebut untuk membuat inovasi-inovasi baru dalam proses belajar mengajar agar tidak terlihat membosankan bagi peserta didik dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Mata pelajaran Seni Budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis Pendidikan seni budaya dan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik. Ranah seni budaya yaitu seni rupa, seni tari, seni musik dan seni teater. Dalam aspek seni rupa mencakup pengetahuan peserta didik, keterampilan peserta didik dan nilai dalam menghasilkan karya seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi. Pendidikan seni rupa merangsang peserta didik agar lebih kreatif dan inovatif, hal tersebut dikarenakan dalam mata pelajaran ini menuntut pendidik atau guru untuk memfasilitasi peserta didik dalam melatih mengungkapkan apa yang ia rasakan melalui karya yang dihasilkan.

Hal yang menjadi dasar dari dilakukannya penelitian ini ialah berdasarkan hasil pengamatan di lapangan khususnya pada peserta didik di Sekolah SMPN 1 Tonra diketahui bahwa, penguasaan peserta didik dalam belajar seni budaya khususnya menggambar alam benda masih terbilang rendah. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat kendala dalam proses belajar mengajar yang mengganggu tercapainya KKM yang maksimal serta mengakibatkan peserta didik tidak terampil dalam menggambar, khususnya menggambar alam benda. Kendala yang muncul pada proses pembelajaran disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya kurangnya bahan ajar yang digunakan oleh pendidik, dan teknik pembelajaran yang masih belum bervariasi, sehingga selain menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami dan mempraktikkan materi, juga menimbulkan rasa bosan atau tidak adanya rasa ketertarikan peserta didik dalam mendengarkan materi yang diberikan oleh pendidik di dalam kelas. Sehubungan dengan hal tersebut, untuk membantu peserta didik dalam menggambar, maka pendidik harus membuat sebuah terobosan baru dalam

proses belajar mengajar di kelas, berupa model pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, yaitu penggunaan media video tutorial dalam menggambar alam benda yang dapat dimengerti oleh peserta didik. Kehadiran media pembelajaran video tutorial ini untuk menciptakan suasana belajar di kelas dan dapat menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran menggambar alam benda.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini mengangkat judul “Pengembangan Media Video Tutorial untuk Pembelajaran Menggambar Alam Benda bagi Peserta Didik Kelas VII SMPN 1 Tonra” dengan harapan nantinya media pembelajaran video tutorial ini dapat diterima dengan baik, sehingga mempermudah pendidik dalam menyampaikan pembelajaran menggambar alam benda, serta peserta didik nantinya lebih mampu memahami serta mengasah keterampilan menggambar mereka terutama dalam menggambar alam benda, khususnya untuk peserta didik di kelas VII di SMPN 1 Tonra.

## **METODE**

Pada penelitian pengembangan media pembelajara video tutorial ini mengacu pada model 4-D yang terdiri dari empat tahapan yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*) dan penyebaran (*Dessiminate*). Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran video tutorial menggambar alam benda hanya sampai pada tahap *Develop* (pengembangan). Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada pengembangan video ini dimulai dari tahap *Define* yang terdiri dari (a) analisis permasalahan yang meliputi wawancara dengan pendidik di sekolah untuk mengetahui sejauh mana kendala yang dialami pendidik dalam

menyampaikan materi dalam proses pembelajaran di kelas, (b) analisis kompetensi dasar pada mata pelajaran menggambar alam benda berdasarkan RPP dan silabus, (c) analisis ruang lingkup topik/materi yang harus dicapai oleh peserta didik dalam mata pelajaran menggambar alam benda, (d) merumuskan tujuan dengan mengembangkan video pembelajaran ini berdasarkan kompetensi dasar yang berada pada silabus dan RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran).

Selanjutnya Tahap design yang terdiri dari (a) pemilihan media dengan menentukan jenis media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pembelajaran, (b) perancangan dan pembuatan produk ini dilakukan melalui 3 tahapan yaitu pra produksi, produksi dan paska produksi.

Yang terakhir adalah tahap *develop* yang terdiri dari (a) validasi merupakan tindak lanjut dari tahap design. Tahap validasi dilakukan dengan menilaikan hasil produk kepada validator yaitu ahli media dan ahli materi yang memiliki kompetensi di bidangnya masing-masing, (b) revisi dilakukan untuk memperbaiki hasil penilaian oleh validator. (c) produk akhir merupakan hasil dari validasi oleh ahli materi dan ahli media yang kemudian dilanjutkan ke tahap revisi sehingga menjadi media pembelajara yang layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket uji ahli materi dan ahli media. Menurut Suharsismi Arikunto (1993: 207), data kuantitatif yang berupa

angka-angka hasil dari perhitungan atau pengukuran diproses dengan jumlah yang diharapkan sehingga diperoleh persentase kelayakan. Rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut.

$$\text{kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Pencarian persentase dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu yang dipersentasakan dan disajikan tetap berupa persentase.

**Tabel 1. Tabel skala persentase menurut Arikunto (1993:208)**

Persentase pencapaian	Kategori
76 - 100 %	Sangat Layak
56 – 75 %	Layak
40 – 55 %	Cukup
0 – 39 %	Kurang Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial

Pengembangan media pembelajaran video tutorial ini dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan 4D dengan hanya melalui tahap Define (pendefinisian), Design (perancangan), dan Development (Pengembangan). Kegiatan yang dilakukan pada tahap pendefinisian (define) yaitu melakukan observasi dan wawancara dengan pendidik di SMPN 1 Tonra untuk mengetahui sejauh mana kendala yang dialami pendidik dan pemanfaatan media dalam menyampaikan materi pembelajaran terutama di masa pandemi ini, serta kesulitan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan sehingga memengaruhi tercapainya KKM yang maksimal. Selanjutnya sebelum kita

merangkum isi materi dalam video pembelajaran ini kita harus melakukan analisis kompetensi dasar terlebih dahulu agar isi materi dari media pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan pendidik, serta mampu membantu dalam mencapai tujuan yang diinginkan sesuai dengan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik.

Berdasarkan kompetensi dasar yang ada di dalam silabus dan RPP kurikulum 2013 yaitu (1) Memahami unsur, prinsip, teknik dan prosedur dalam menggambar alam benda menggunakan berbagai bahan dan teknik (2) menggambar alam benda, dengan demikian materi di dalam media pembelajaran video tutorial menggambar alam benda ini meliputi pengertian menggambar alam benda, prinsip-prinsip menggambar, unsur-unsur menggambar, dan teknik-teknik menggambar serta tahapan-tahapan dalam menggambar alam benda.

Setelah melakukan tahap pendefinisian kita melangkah ketahap desain yang dimulai dengan pemilihan media pembelajaran. Media pembelajaran berupa video ini dipilih karena termasuk media yang sangat mudah untuk digunakan, tidak hanya dapat diputar di laptop dan LCD tetapi juga dapat diputar di layar ponsel peserta didik sehingga selain dapat digunakan di sekolah, media ini juga dapat digunakan di rumah dalam membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri di rumah. Selain dari itu media ini dipilih karena dapat memvisualisasikan bagaimana tahapan-tahapan dalam menggambar alam benda.

Setelah menentukan media yang akan digunakan kita melangkah ketahap proses yang meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi peneliti menyiapkan materi dan menyusun kegiatan-kegiatan perencanaan dalam proses pengembangan produk. Materi di susun dan dikembangkan berdasarkan standar

kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan di dalam RPP yang digunakan pendidik di SMPN 1 Tonra. Memasuki tahap produksi yaitu menyiapkan peralatan-peralatan apa saja yang dibutuhkan selama proses pengembangan produk, dilanjutkan dengan pengambilan gambar atau rekaman dimulai dari menjelaskan pengertian, unsur, prinsip dan teknik menggambar alam benda hingga mempraktikkan atau memvisualisasikan bagaimana prosedur atau tahapan-tahapan dalam menggambar alam benda. Kemudian tahap pasca produksi yang dilakukan setelah pengambilan gambar selesai. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu proses editing dengan menggabungkan beberapa rekaman gambar yang telah diambil, lalu menambahkan beberapa efek di antaranya musik, transisi gambar, dan voice over menggunakan aplikasi Premiere pro CC 2018.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan, media pembelajaran video tutorial yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Revisi dilakukan apabila dari aspek media atau materi masih terdapat kelemahan dan kekurangan sehingga media pembelajaran yang dikembangkan masih kurang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Video tutorial ini merupakan salah satu media pembelajaran yang terbilang sesuai dengan pembelajaran produktif karena selain memuat materi-materi dalam menggambar alam benda, media ini juga mampu menampilkan atau memvisualisasikan bagaimana tahapan-tahapan dalam menggambar alam benda. Media pembelajaran video tutorial menggambar alam benda ini dianggap dapat lebih menarik karena lebih banyak melibatkan panca indra seperti mata, telinga dan tangan sehingga akan lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Apabila dalam proses pembelajaran

digunakan media yang layak dan menarik, maka akan membuat motivasi dan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran meningkat sehingga dapat menuntun peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Untuk itu, mata pelajaran seni budaya ini sangat memerlukan media yang layak, menarik dan mudah digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi menggambar alam benda serta tahapan-tahapan dalam menggambar alam benda.

### **Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial**

Penentuan kelayakan media pembelajaran video tutorial menggambar alam benda dilakukan dengan melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi. Dari hasil validasi oleh ahli materi diperoleh skor 65 dengan persentase kelayakan yang berada pada skala 95,15% (sangat layak). Sedangkan hasil validasi dari ahli media memperoleh skor sebesar 76 dengan persentase kelayakan yang berada pada skala 89,7% (sangat layak). Berdasarkan hasil yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi dapat diartikan bahwa media pembelajaran video tutorial menggambar alam benda ini dari segi materi maupun medianya termasuk ke dalam kategori sangat layak untuk di produksi dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas maupun di luar kelas, walaupun masih perlu dilakukan perbaikan sesuai komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Pengembangan Media Video Tutorial untuk Pembelajaran Menggambar Alam Benda bagi Peserta Didik Kelas VII SMPN 1 Tonra, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa :

Pengembangan media pembelajaran video tutorial menggambar alam benda ini berhasil dikembangkan dengan menggunakan model 4D. Adapun tahap-tahap yang dilalui dimulai dari tahap : a) Define/pendefinisian yang meliputi analisis permasalahan, analisis kompetensi dasar, analisis ruang lingkup/materi, merumuskan tujuan, b) Design/perancangan yaitu pemilihan media dan perancangan media, c) develop/pengembangan yaitu validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Video tutorial menggambar alam benda pada mata pelajaran seni budaya dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian atau validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, di mana hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor 95,15% dan ahli media memperoleh skor 89,7 dengan persentase kelayakan berada pada skala 1 (sangat layak).

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, maka berikut ini adalah saran yang dapat disampaikan oleh peneliti yaitu (1) bagi pendidik diharapkan untuk menggunakan media pembelajaran dalam melakukan proses belajar mengajar di dalam kelas, di mana media ini diharapkan dapat menarik minat siswa dan membangun suasana belajar di dalam kelas. Selain itu dapat lebih membantu siswa dalam memahami materi ajar yang disampaikan. (2) bagi Peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran video tutorial ini terutama pada mata pelajaran seni budaya dengan materi menggambar alam benda, materi-materi yang ada dalam video ini masih perlu dikembangkan dengan menambah materi-materi yang belum tercakup dalam video ini. Selain itu mengembangkan media video ini agar lebih menarik lagi sehingga dapat membangun motivasi peserta didik dalam mengikuti mata pelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, F. I., dengan Hartono, R. (2017). *Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Dengan Model Pengembangan 4-D Pada Materi Mitigasi Bencana dan Adaptasi Bencana Kelas X SMA*. Jurnal
- AM, M. (2018). Pengembangan Modul Fisika Dasar 1 Terintegrasi Al-Qur'an pada Jurusan Pendidikan Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar (*Dissertation*, Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Arikunto, Suharsimi. (1993). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (edisi revisi II, Cetakan Kesembilan)*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Barokahketik.com. (18 April 2019). Teknik Pointilis, Pengertian, Contoh Gambar Lengkap 2019. Diakses pada 15 Agustus 2020, pada <https://barokahketik.com/teknik-pointilis/>
- Belajargiat.id, 29 Juli 2020, Definisi Seni Rupa 2 Dimensi, <https://belajargiat.id/apa-itu-seni-rupa-2-dimensi/>
- Dictio.id. (17 April 2018). Apa Yang Anda Ketahui Tentang Teknik Aquarel?. Diakses pada 15 Agustus 2020, dari <https://www.dictio.id/uploads/db3342/original/3X/f/6/f67bbe6d98c770a24eb750b6e1aee8d4ca458de.jpg>
- Gumanti A. G, Yunidar dan Syahrudin. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

- Halferphoto.com. (23 agustus 2018). 8 Jenis Teknik Menggambar Lengkap Beserta Contoh dan Pengertiannya. Diakses pada 15 Agustus 2020, dari <https://www.google.com/amp/s/halferphoto.com/teknik-menggambar/amp-54/>
- Joyce, B., dengan Weil, M. 1980. *Model of Teaching*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Kompas.com. (6 agustus 2020). Teknik Plakat dalam Seni Lukis. Diakses pada 15 agustus 2020, dari <http://www.kompas.com/skola/image/2020/08/06/165648769/teknik-plakat-dalam-seni-lukis?page=1>
- Mudahdicari.com. (2019). Teknik Dusel : Pengertian, Cara, Teknik, Contoh & Gambar. Diakses pada 15 agustus 2020, dari <https://mudahdicari.com/teknik-dusel/>
- Muhdy, Ali Ahmad. (2019). *Asupan Mata Kuliah "Gambar Bentuk"*. Makassar: UNM.
- Pramudito, A. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan dengan Mesin Bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen*. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin, 1(1), 1-12.
- Prayitno, T. A. (2017). *Pengembangan Petunjuk Praktikum Mikrobiologi Program Studi Pendidikan Biologi*. Jurnal Biota, 3(1), 31-37.
- Putra. N. (2015). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Santayasa, I. W. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Senibudayaku.com. (Februari 2019). Pengertian Menggambar Model. Diakses 27 September 2021 pada <https://www.senibudayaku.com/2019/02/pengertian-menggambar-model.html>
- Sidharta, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Bandung: Departemen Pendidikan.
- Sugiyono (2006). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Susanto A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Thiagarajan. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. University of Minnesota.
- Tokooneko.com. (24 Desember 2016). 23 Contoh Sketsa Gambar Perspektif Pemandangan Kota yang Keren. Diakses pada 15 Agustus 2020, dari <https://tokooneko.com/gambar-perspektif/>