

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DI SMK NEGERI 2 KUPANG

DEVELOPMENT OF VIDEO TUTORIAL BASED LEARNING MEDIA ON CREATIVE PRODUCT AND ENTREPRENEURSHIP SUBJECTS AT SMK NEGERI 2 KUPANG

Bonifasio Fernandes, Asrial dan Roly Edyan

Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan FKIP Undana

E-Mail: bonhyfernandesz@gmail.com, asrial@staf.undana.ac.id dan roly@staf.undana.ac.id

Abstrak

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada kelas XI Teknik Konstruksi dan Perumahan di SMK Negeri 2 Kupang. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, (2) untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis video tutorial yang telah dibuat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian R&D (Research and Development). Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penilaian yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan adalah yaitu; (1) presentase kelayakan pada ahli materi 1 skor penilaian yang diperoleh adalah sebesar 93,7% dan ahli materi 2 sebanyak 91,2%, (2) presentase kelayakan pada ahli media 1 skor penilaian yang diperoleh adalah sebesar 83,7% dan ahli media 2 sebanyak 86,2%; (3) presentase skor tanggapan dari penonton mahasiswa sebesar 81,3% dan (4) presentase skor tanggapan dari siswa sebesar 90,7%. Dari hasil penilaian dan tanggapan yang didapat, maka peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video untuk mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan ini layak untuk digunakan dan dikembangkan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Video Tutorial, Produk Kreatif dan Kewirausahaan, SMK*

Abstract

This study developed a video tutorial-based learning media for the creative product and entrepreneurship subjects in class XI of Construction and Housing Engineering at SMK Negeri 2 Kupang. The objectives of this study were (1) to develop a video tutorial-based learning media for the creative product and entrepreneurship subjects, (2) to determine the feasibility level of the video tutorial-based learning media that had been created. The method used in this study was the R&D (Research and Development) research method. The data analysis technique used was descriptive quantitative. The assessment results obtained from the development of video tutorial-based learning media for the creative product and entrepreneurship subjects were; (1) the percentage of feasibility for material expert 1, the assessment score obtained was 93.7% and for material expert 2, 91.2%, (2) the percentage of feasibility for media expert 1, the assessment score obtained was 83.7% and for media expert 2, 86.2%; (3) the percentage of response scores from student audiences was 81.3% and (4) the percentage of response scores from students was 90.7%. From the results of the assessment and responses obtained, the researcher concluded that the development of video-based learning media for the creative products and entrepreneurship subjects is worthy of use and development.

Keywords: *Learning Media, Video Tutorials, Creative Products and Entrepreneurship, Vocational High School*

PENDAHULUAN

Seorang Guru memiliki perang penting dalam mendidik, mencerdaskan, dan mengembangkan keterampilan siswanya. Siswa yang hebat dalam setiap pembelajaran tentunya ada guru yang menjadi pelopor untuk siswa tersebut. Menurut Sukoco,dkk (2014) pendidikan adalah dilakukan oleh orang dewasa termasuk di dalamnya guru, membantu anak didik mencapai tujuan yang diinginkan. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, dengan implementasi yang tepat diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dalam bentuk generasi yang berkualitas, berakhlak mulia, serta unggul dalam

berbagai aspek. Kualitas pendidikan kejuruan di era modern ini mendapat perhatian serius dari pemerintah, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu lembaga pendidikan yang menghasilkan lulusan siap terjun di dunia kerja. Menurut Djatmiko dalam Fauzan (2017) menyatakan bahwa pendidikan vokasi adalah pendidikan yang menyiapkan terbentuknya keterampilan, kecakapan, pengertian, perilaku, sikap, kebiasaan kerja dan apresiasi terhadap pekerjaan-pekerjaan yang dibutuhkan oleh masyarakat dunia usaha/industri.

Dalam pendidikan kejuruan sangat diperlukan adanya pengembangan dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang diberikan pengajar dapat menarik perhatian

siswa. Metode penyampaian oleh guru juga mempengaruhi tersampainya materi pembelajaran kepada siswa. Dalam hal ini siswa juga harus fokus terhadap mata pelajaran yang sedang di pelajari, disamping itu guru harusnya terus berinovasi dan memberikan pembaharuan dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi di era modern saat ini.

Era perkembangan Iptek yang begitu pesat, guru profesional tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa (Ibrahim, 2001). Guru profesional dituntut harus mampu merencanakan, memilih dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang tersedia disekitarnya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan hasil prasurvei di SMK Negeri 2 Kupang tepatnya pada program keahlian Teknik Konstruksi dan Perumahan (TKP) di SMK Negeri 2 Kupang, guru pengasuh mata pelajaran menuturkan bahwa belajar di kelas bukanlah metode yang cocok untuk mata pelajaran PKK ini, siswa harusnya lebih banyak aktif untuk mengasah keterampilan dan kreativitas setiap siswa. Tetapi seringkali terjadi permasalahan contohnya seperti, banyak siswa yang lupa akan akan teori-teori saat pembelajaran di kelas, akibatnya adalah saat jam praktek siswa menerapkan prosedur dan langkah-langkah kerja yang salah ini dapat mengancam keselamatan siswa dikarenakan penggunaan alat yang tidak sesuai alur pekerjaan. Langkah yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan Media pembelajaran berbasis video tutorial.

LANDASAN TEORI

Dalam era pendidikan modern saat ini perang media sangat diperlukan dalam membantu tugas-tugas guru dalam setiap pembelajaran disekolah. Ibrahim, dkk (2001) mengemukakan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Arsyad (2006) menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar serta demi terciptanya pembelajaran yang efektif di sekolah.

media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dari siswa. Dengan adanya media pembelajaran tersebut diharapkan mampu memberikan hasil dan sebagai alat bantu dalam proses belajar dan mampu meningkatkan keterampilan siswa .

Video tutorial merupakan sebuah rekaman yang berfungsi sebagai media pembelajaran dan bimbingan belajar yang diberikan kepada siswa. Media tutorial dapat menggantikan guru ketika siswa ingin mengulang materi pembelajaran yang telah dipelajari, alat ini berisi

informasi seputaran pembelajaran yang diberikan oleh guru yang dapat diputar berkali-kali kapanpun dan dimanapun (Baharuddin 2014).

Media pembelajaran yang cocok digunakan dimanapun, kapanpun, hingga tidak mempengaruhi jumlah audiensce dari seseorang diri sampai kelompok besar yaitu video. Penggunaan video pembelajaran model tutorial sangat cocok untuk mengajarkan yang bersifat praktek. Video ini bersifat tutorial sehingga membimbing peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi. Melalui video, peserta didik dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktik (Smaldino, dkk. 2008)

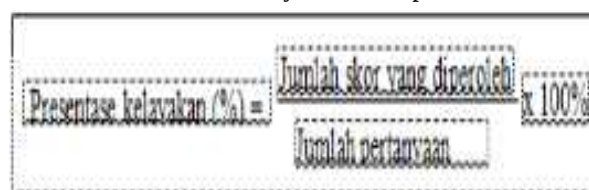
Pembelajaran mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan diberikan untuk menunjang daya produktif, kreatif, inovatif pada peserta didik. Sehingga sesuai dengan tujuan pemerintahan sekarang yang sekarang menyusung “Industri Kreatif” mata pelajaran ini cocok untuk perkembangan kualitas dari generasi muda (Wibowo 2011). Di dalam kurikulum 2013 revisi 2017, bentuk pembelajaran PKK lebih bersifat student-centered (terpusat pada siswa), dalam hal ini siswa ditekankan untuk aktif sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator dan motivator.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam peneltian adalah metode penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Prosedur pengembangan pembelajaran ini menggunakan prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall (2003) dan Sutopo (2003). Prosedur pengembangan terbagi menjadi 6 langkah, yaitu (1) concept, (2) design, (3) material collecting, (4) assembly, dan (5) testing, (6) distribution.

Data yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa data deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian video tutorial oleh ahli yang menunjukkan kevalidan video tutorial, respon siswa yang menunjukan kepraktisan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dalam bentuk video tutorial.

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket uji ahli dan uji lapangan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar evaluasi berupa angket. Angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung. Tujuan pencarian presentase kelayakan dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Rumus Skala presentase dan kriteria kelayakan ditetapkan di bawah ini.



$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah pertanyaan}} \times 100\%$$

Sumber: Mubarak, 2018

Gambar 1. Rumus Penilaian Angket

Tabel 1. Skala Presentase

Presentase Pencapaian	Interprestasi
76 - 100 %	Sangat Layak
56 - 75 %	Layak
40 - 55 %	Cukup
0 - 39 %	Kurang Layak

Sumber: Arikunto, 1993

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar evaluasi berupa angket. Angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak bertanya-jawab dengan responden). Arikunto (1993) menjelaskan bahwa angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahui.

Penelitian ini menggunakan instrumen untuk menilai kelayakan media pembelajaran berbasis video tutorial pada pelajaran PKK sebagai pendukung proses belajar siswa terutama mengasah keterampilan siswa. Data yang diperoleh dari angket ini adalah kuantitatif, berbentuk kuisioner yaitu sebuah pertanyaan yang menunjukkan tingkatan-tingkatan (Arikunto, 1993).

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial untuk mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Kupang, subjek penelitian adalah siswa kelas XI program keahlian Teknik Konstruksi dan Perumahan 2023/2024. Pengumpulan informasi diperoleh dari hasil observasi proses belajar mengajar di kelas, selanjutnya akan dilakukan analisis awal, analisis akhir dan analisis kebutuhan

Hasil diskusi dengan guru mata pelajaran PKK, bahwa pembuatan video tutorial harus sesuai dengan KI dan KD, video tutorial yang akan dibuat ini meliputi pemilihan materi, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), strategi pembelajaran, dan penyusunan instrumen penilaian produk. Kompetensi Dasar (KD) yang dipilih untuk pembuatan video tutorial antara lain: KD 3.8 Menerapkan proses kerja pembuatan prototype barang/jasa dan KD 4.8 Membuat prototype produk barang/jasa.

Hasil pengembangan media pembelajaran video tutorial dengan materi proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa dapat ditonton pada link video <https://youtu.be/5lpU3YjKRTU>. Kelayakan video tutorial melewati beberapa pengambilan data-data, yaitu (1) Data evaluasi ahli materi 1 dan 2 terdiri dari data hasil validasi, hasil analisis, masukan dan revisi. (2) Data evaluasi ahli media 1 dan 2 terdiri dari data hasil validasi, hasil analisis, masukan dan revisi. (3) Data evaluasi reviewer yakni data analisis dan masukan. (5) Data evaluasi hasil uji coba pada siswa yaitu hasil analisis dan masukan. Berikut adalah data validasi penilaian ahli materi, ahli media, evaluasi reviewer dan data evaluasi uji coba siswa.

Validasi pada ahli materi dibagi menjadi dua aspek yakni aspek kualitas materi dan aspek kemanfaatan materi. Aspek kualitas materi meliputi antara lain: ketepatan materi dengan kompetensi dasar yang akan dicapai, kelengkapan materi, dan keruntutan materi. Sedangkan aspek kemanfaatan meliputi: kemanfaatan materi dan kualitas motivasi.

Validasi pada ahli media dibagi menjadi tiga aspek yakni aspek kualitas media, aspek penggunaan bahasa, dan aspek layout media. Aspek kualitas media meliputi: kualitas video yang ditampilkan, kemudahan penggunaan, kejelasan suara, dan kejelasan teks. Aspek penggunaan bahasa meliputi: kualitas penggunaan bahasa dan kesesuaian penempatan kalimat, Dan yang terakhir aspek layout meliputi penyajian video dan tata letak. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menjadi tolak ukur layak atau tidaknya media pembelajaran yang telah dibuat yang nanti akan diujicoba di lapangan.



Gambar 2. Diagram Presentase Hasil Penilaian Ahli Materi 1



Gambar 3. Diagram Presentase Hasil Penilaian Ahli Materi 2

Presentase hasil penilaian ahli materi 1 memperoleh 93,7% dan ahli materi 2 memperoleh 91,2%, maka media pembelajaran yang dikembangkan berada pada skala 1 yang dilihat dari materinya dikategorikan Sangat Layak untuk di ujicoba dengan revisi.



Gambar 4. Diagram Presentase Hasil Penilaian Ahli Media 1



Gambar 5. Diagram Presentase Hasil Penilaian Ahli Media 2

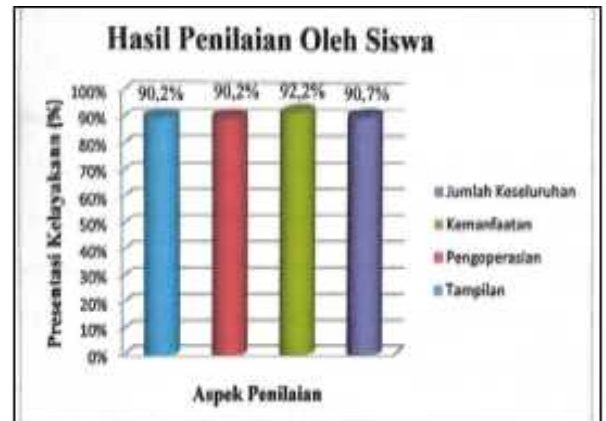
Presentase hasil penilaian ahli materi 1 memperoleh 83,7% dan ahli materi 2 memperoleh 86,2%, maka media pembelajaran yang dikembangkan berada pada skala 1 yang dilihat dari materinya dikategorikan Sangat Layak untuk diujicobakan dengan revisi.



Gambar 6. Diagram Presentase Hasil Penilaian Mahasiswa

Dari data diatas, dapat disimpulkan bahwa video media pembelajaran memenuhi ketiga aspek yakni: aspek tampilan, aspek pengoperasian, dan aspek kemanfaatan yang dapat lihat dari nilai yang diperoleh dari jumlah keseluruhan sebanyak 81,3%. Dengan

demikian media pembelajaran berbasis video tutorial yang diproduksi sangat layak untuk digunakan.



Gambar 7. Diagram Presentase Hasil Penilaian Siswa

Hasil penilaian ujicoba skala besar pada siswa kelas XI Teknik Konstruksi dan Perumahan yang menonton video media pembelajaran ditinjau dari aspek tampilan memperoleh skor 866 (90,2%), aspek pengoperasian memperoleh skor 325 (90,2%), dan aspek kemanfaatan memperoleh skor 443 (92,2%). Jumlah keseluruhan penilaian dari 30 siswa ini memperoleh skor 1.634 (90,7%). Dengan demikian skor rata-rata siswa terhadap penggunaan video tutorial adalah 90,7%. Dalam kategori sangat layak.

Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMKN 2 Kupang mendapatkan respon yang sangat baik dari guru maupun siswa. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial dalam proses pembelajaran dapat memotivasi dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mata pelajaran PKK baik itu dalam pembelajaran teori maupun praktek, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa. Hal ini didukung Tamelan (2018) bahwa untuk meningkatkan minat dan peningkatan berpikir kritis siswa maka seorang guru harus mampu menyediakan video tutorial guna memudahkan siswa memahami tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN

Jumlah keseluruhan skor rata-rata yang diperoleh oleh dari ahli materi 1 dan ahli materi 2 mencapai presentase kelayakan yakni 93,7% dan 91,2%, yang dikategorikan Sangat Layak untuk di ujicoba dengan revisi.

Jumlah keseluruhan skor rata-rata yang diperoleh oleh dari ahli media 1 dan ahli media 2 mencapai presentase kelayakan yakni 83,7% dan 86,2%, yang dikategorikan Sangat Layak untuk di ujicoba dengan revisi.

Pada ujicoba skala kecil dilakukan pada 10 orang mahasiswa, jumlah keseluruhan penilaian memperoleh skor presentase kelayakan mencapai 81,3%. Sementara itu pada uji coba skala besar dilakukan pada siswa yang

berjumlah 30 orang, hasil penilaian yang didapat adalah jumlah keseluruhan penilaian memperoleh skor presentase kelayakan mencapai 90,7%, dengan kategori sangat layak untuk digunakan.

SARAN

Saran yang diberikan peneliti setelah mengembangkan video pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

1. Diharapkan media pembelajaran ini terus dikembangkan oleh guru mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan agar lebih banyak menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa untuk belajar.
2. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial ini pada mata pelajaran kejuruan lainnya. Sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran berbasis video tutorial yang bisa digunakan secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Baharuddin, I. (2014). Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial Sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Negeri 1 Bajo Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan. *Jurnal Matematika*, 2(2), 144–151.
- Budiarti, Ari Wahyu (2021) Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Materi Aritmetika Sosial Di Kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin Tahun Pelajaran 2020/2021. *Skripsi*, Tarbiyah dan Keguruan.
- Cheppy Riyana (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI
- Darmawan, D. (2013). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dwiyogo, D. W. (2013). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Malang: Raja
- Ibrahim, H., Sihkabuden, dkk. (2001). *Media pembelajaran: Sebagai Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Angkasa.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, (2000).
- Lowther, D. L, Russell, J. D, Smaldino, S. E. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (Terjemahan. Edisi Kesembilan). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mudjiarto., Wahid, Aliaras. 2006. *Membangun Karakter dan Kepribadian Kewirausahaan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Muhamad Aziz Fauzan dan Dwi Rahdiyanta, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Teori Teori Pemesinan Frais" (Yogyakarta: UNY 2017)
- Mukminan. (2008). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta Grafindo Persada-Rajawali Pers
- Nasution, K. S. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Pemanfaatan Limbah Kayu Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam (Doctoral dissertation, UNIMED)*.
- 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*. *Pengembangan Media Pembelajaran*, 1–12.
- Sadiman, A.S. (2012). *Media Pendidikan* (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya). Jakarta: PT. Bumi Askara
- Setiawati, T, Karpin. 2018. *Produk Kreatif dan Kewirausahaan*.
- Smaldino, dkk. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka pemilihan, karakteristik oht, opaque, filmstrip, slide, film, video, Tv
- Sudjana, N, Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukoco, dkk (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringa*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Volume 22, Nomor 2, Oktober
- Sutopo, A.H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu 2014.
- Tamelan, P. (2018). PBM Hidrolika Bervariatif Melalui Pendekatan Berfikir Kritis Untuk Meningkatkan Belajar Mengajar. *Jurnal Teknologi*, 1(1), 12-17.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wibowo, A., 2011. "Pendidikan kewirausahaan (konsep dan strategi). Yogyakarta: Pustaka