

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS

Ary Purmadi¹, Diah Lukitasari²

Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram

Email Korespondensi: arypurmadi@ikipmataram.ac.id

Abstrak. Salah satu cara yang dilakukan untuk mengubah budaya konsumtif menjadi produktif ini yakni mengedukasi masyarakat untuk berwirausaha sejak dini. Dampak yang ditimbulkan pastinya sangat baik karena dapat mengantisipasi merebaknya pengangguran selepas menempuh pendidikan di setiap jenjang. Pemberian *softskill* yang tepat sejak dini akan meningkatkan keterampilan dan inovasi peserta didik dalam berwirausaha. Menjadi wirausahawan sejak dini secara tidak langsung mengedukasi peserta didik untuk mandiri dan menghargai proses yang dilakukan selama usaha tersebut dijalankan. Tujuan penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis video tutorial yang layak (uji ahli) untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Prakarya dan kewirausahaan. Metode penelitian ini termasuk kedalam metode *Research And Development (R & D)*. Hasil penelitian uji kelayakan pada ahli materi yang terdapat pada tabel 1., dapat dijelaskan perolehan rerata 3,93 dari ahli materi tergolong “baik”. Sementara hasil uji kelayakan pada ahli media yang terdapat pada tabel 2., dapat dijelaskan perolehan rerata 3,67 dari ahli materi tergolong “baik”. Sedangkan data angket yang disebarkan kepada 3 orang peserta didik terhadap beberapa aspek yang terdapat pada angket, dapat jelaskan bahwa bahwa penilaian peserta didik diperoleh rerata 4,3 (kategori “sangat baik”). Berdasarkan hasil penelitian tentang uji kelayakan pada bahan ajar berbasis video tutorial ini maka dapat disimpulkan bahwa media ini telah layak digunakan untuk pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Video Tutorial, Mata Pelajaran Kewirausahaan

PENDAHULUAN

Era teknologi dan informasi yang berkembang dinamis saat ini, memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan masyarakat. Berbagai kemudahan yang muncul akibat adanya inovasi dan terobosan baru dapat memicu pertumbuhan ekonomi untuk masyarakat. Adanya inovasi pasti memunculkan kompetisi yang sehat untuk melahirkan sesuatu yang bermanfaat bagi masyarakat. Namun hal ini masih belum berjalan

dengan baik di Indonesia disebabkan salah satunya oleh Sumber Daya Manusia yang dihasilkan oleh lembaga pendidikan belum maksimal. Pendidikan seyogyanya dapat menciptakan hal yang bersifat inovatif dalam kemajuan sumber daya manusia.

Berdasarkan hasil analisis statistik yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada bulan Januari tahun 2018, nilai ekspor Indonesia sebesar US\$ 14,46 miliar masih berada

dibawah nilai impor sebesar US\$ 15,13 miliar. Hal ini dapat menggambarkan bahwa masyarakat Indonesia masih tergolong dalam masyarakat yang konsumtif. Budaya konsumtif ini perlu diubah agar ekonomi masyarakat meningkat dan mengurangi jumlah ketergantungan pada produk dari luar. Untuk itu, perlu beberapa usaha yang dilakukan oleh pemerintah dan masyarakat dalam mengatasi permasalahan yang terjadi saat ini. Salah satu cara yang dilakukan untuk mengubah budaya konsumtif menjadi produktif ini yakni mengedukasi masyarakat untuk berwirausaha sejak dini. Dampak yang ditimbulkan pastinya sangat baik karena dapat mengantisipasi merebaknya pengangguran selepas menempuh pendidikan di setiap jenjang. Pemberian *softskill* yang tepat sejak dini akan meningkatkan keterampilan dan inovasi peserta didik dalam berwirausaha. Menjadi wirausahawan sejak dini secara tidak langsung mengedukasi peserta didik untuk mandiri dan menghargai proses yang dilakukan selama usaha tersebut dijalankan.

Upaya untuk menghasilkan wirausahawan baru dalam dunia pendidikan sejauh ini sudah berjalan dengan baik namun ada beberapa permasalahan yang secara spesifik bisa dicarikan jala keluarnya. Seperti yang terjadi di SMAN 1 Sukamulia Kabupaten Lombok Timur, ditemukan beberapa permasalahan seperti minimnya bahan ajar yang mendukung peserta didik dalam belajar. Selain itu juga, materi prakarya dan kewirausahaan lebih ditekankan pada tahap produksi saja tidak sampai pada tahap persiapan dan pengemasan yang baik. Menurut Prastowo (2011: 17) mengemukakan bahwa bahan ajar adalah segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi dasar yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Sedangkan menurut Mehisto (2012: 15) dapat didefinisikan sebagai informasi dan pengetahuan yang dapat direpresentasikan ke dalam berbagai media dan format, dan yang

mendukung prestasi belajar atau hasil pembelajaran.

Bahan ajar mempunyai tujuan yang dijelaskan oleh Depdiknas (2008: 10) : 1) Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial siswa. 2) Membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh. 3) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini tentu membutuhkan bahan ajar yang tepat dan efisien sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri. Terlebih lagi waktu yang digunakan untuk teori dan praktek untuk mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan ini tidak cukup karena kontennya yang luas. Namun dalam hal fasilitas pendukung pembelajaran, SMAN 1 Sukamulia tergolong sudah memenuhi dibuktikan dengan adanya fasilitas laboratorium komputer dan penunjang lain seperti LCD Projector.

Salah satu hal yang dapat peneliti tawarkan adalah

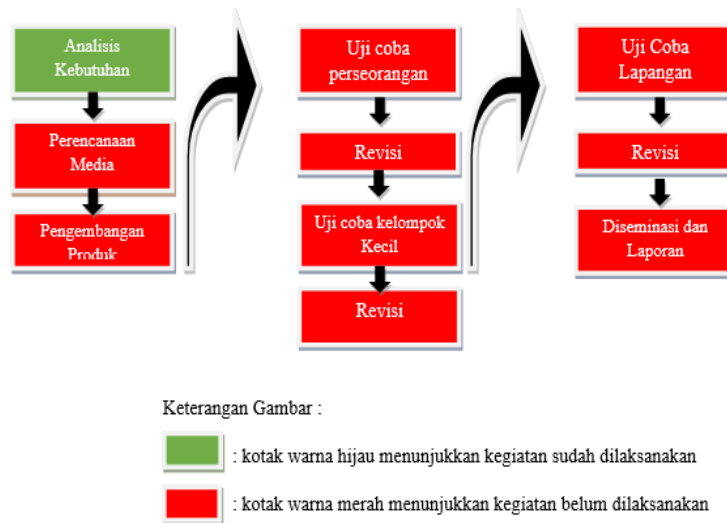
mengembangkan produk berupa bahan ajar berbasis video tutorial yang kontennya dapat memuat beberapa usaha yang dapat dibuat dengan bahan dan alat yang mudah untuk didapatkan mulai meliputi tahap *planning* (perencanaan), *production* (produksi), serta *packaging* (pengemasan) yang tentunya disesuaikan dengan materi pembelajaran. Adanya bahan ajar berbasis video tutorial ini dapat menjadi suplemen tambahan bagi peserta didik dalam belajar secara mendalam. Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan tersebut, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis video tutorial yang layak (uji ahli) untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Prakarya dan kewirausahaan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini termasuk kedalam metode *Research And Development (R & D)*. Adapun langkah-langkah penelitian ini mengadopsi dari model pengembangan dari Borg And Gall dalam Sukmadinata & Syaodih (2006 : 167-

170) yang terdiri dari 10 tahap yakni :
1) Analisis kebutuhan, 2) Perencanaan Media, 3) Pengembangan Produk, 4) Uji coba perseorangan 5) Revisi, 6) Uji coba Kelompok Kecil, 7) Revisi, 8) Uji Coba Lapangan, 9) Revisi, 10) Diseminasi dan Laporan.

Adapun gambaran dari diagram alir pada penelitian yang telah disesuaikan dengan langkah pengembangan ahli, baik yang sudah maupun belum dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram Alir Proses Pengembangan Produk

Dari gambar 1 tersebut, dapat dijelaskan bahwa dalam mengembangkan produk yang baik harus secara sistematis dilakukan dari mulai mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dilapangan, perencanaan produk yang tepat sebagai solusi dari permasalahan tersebut, pengembangan berdasarkan perencanaan, pengujicobaan kepada ahli dan siswa serta revisi, sampai pada proses terakhir yakni diseminasi/penyebaran

kepada peserta didik. Lokasi penelitian dilaksanakan pada SMAN 1 Sukamulia yang beralamat di Jalan Amd. Sukamulia Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat. Penelitian ini dibatasi pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di kelas XII IPS 1. Penelitian ini dimulai pada bulan Maret 2019-Desember 2019.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini ada 3 yakni : 1)

Observasi, 2) Dokumentasi, dan Angket. Observasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi di sekolah yang dilakukan pada tanggal 28 Juli 2018. 2)Dokumentasi. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa absensi peserta didik, foto-foto kegiatan penelitian. 3) Angket. Angket pada penelitian ini dibagi menjadi dua. Pertama berkaitan dengan angket tentang uji coba produk. Kedua berkaitan dengan kepuasan peserta didik dalam menggunakan bahan ajar berbasis video. Menurut Krismanto (2014:18) video adalah gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan.

Adapun data yang digunakan diklasifikasikan menjadi 2 bagian yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil koreksi yang didapat pada saat uji coba produk pada ahli media dan materi. Sementara untuk data kuantitatif yang diperoleh

pada saat observasi, angket dan dokumentasi.

Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif, yaitu pernyataan sangat tidak baik, tidak baik, cukup, baik, dan sangat baik yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 dengan penskoran 1 sampai 5. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain: (a) mengumpulkan data mentah, (b) pemberian skor, (c) skor yang diperoleh. . Kriteria yang digunakan untuk melihat kelayakan produk yang digunakan dengan menggunakan skala likert. Ada beberapa langkah yang dikemukakan oleh Sudijono dalam analisis data (2011: 329-339) antara lain: (a) mengumpulkan data mentah, (b) pemberian skor, (c) skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh terkait dengan pengembangan bahan ajar berbasis video tutorial ini pada uji coba perorangan kepada ahli materi dan media dapat digambarkan sebagai

berikut: 1) Validasi kepada ahli materi yang dalam hal ini diisi oleh Ibu Menik Aryani, MM yang menjadi dosen pengampu mata kuliah Kewirausahaan. Adapun angket yang diisi terdiri dari 2 aspek yakni aspek

pembelajaran dan aspek substansi materi. Sementara item yang dijabarkan sebanyak 15 item pertanyaan. Data yang diperoleh dijabarkan seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Kriteria	Penilaian
1	Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran (reabilitas dan terukur)	5
2		Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum/ KI/ KD	4
3		Interaktivitas	3
4		Kontekstualitas	4
5		Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar	3
6		Kesesuaian antara materi, media dan evaluasi dengan tujuan pembelajaran	4
7		Kemudahan untuk dipahami	4
8		Sistematika yang runut, logis, dan jelas	5
9		Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi dan latihan	4
10		Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	3
11		Relevansi dan konsistensi alat evaluasi	4
12	Subtansi Materi	Kebenaran materi secara teori dan konsep	4
13		Ketepatan penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan	4
14		Kedalaman materi	4
15		Aktualitas	4
Total			59
Rerata			3,93

2) Sementara untuk validasi media dinilai oleh Dr. Hadi Gunawan Sakti, M.Pd. Dosen Teknologi Pendidikan IKIP Mataram ini mengampu matakuliah multimedia sehingga kapabilitas keilmuannya sangat reliable dengan penelitian ini. Angket yang disusun dalam menilai produk dari aspek media ini

sebanyak 3 aspek, sementara untuk kriteria penilaiannya sebanyak 15 item. Adapun hasil penilaian produk dapat dijabarkan sebagai berikut ini:

Tabel 2. Validasi Ahli Media

No	Aspek	Kriteria	Penilaian
1	Umum	Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik, dan tidak asal beda)	4
2		Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)	4
3	Rekayasa perangkat Lunak	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran	4
4		Reliabilitas (kehandalan)	3
5		Maintainable (dapat dipelihara atau dikelola dengan mudah)	5
6	Komunikasi Visual	Kreatif : Visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian	4
7		Sederhana : visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat	4
8		Unity : menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh, dan senada, agar materi ajar dipersepsi secara utuh (komprehensif)	4
9		Penggambaran objek dalam bentuk image (citra) baik realistik maupun simbolik	3
10		Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih	4
11		Tipografi (<i>font</i> dan susunan huruf), untuk memvisualkan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya,	4
12		Tata letak (<i>layout</i>): peletakan dan susunan unsur-unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas peran dan hirarki masing-masing unsur tersebut	4
13		Unsur visual bergerak (animasi dan/ atau <i>movie</i>), animasi dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan materi ajar dan <i>movie</i> untuk mengilustrasikan materi secara nyata	3
14		Navigasi yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya	4
15		Unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi musik, dan <i>sound/ special effect</i>) sesuai dengan karakter topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi	4
Total			55
Rerata			3,67

3) Untuk penilaian kelompok kecil dilakukan oleh siswa yang dipilih secara random sebanyak 3 orang siswa untuk melihat kelebihan dan kekurangan produk.

Kriteria yang dibuat sebanyak 10 item. Adapun hasil penilaiannya dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. Penilaian Kelompok Kecil

No	Kriteria	Penilaian		
		1	2	3
1	Video Pembelajaran berbasis tutorial mudah digunakan tanpa kesulitan	5	4	5
2	Video Pembelajaran berbasis tutorial nyaman digunakan	4	4	4
3	Video Pembelajaran berbasis tutorial tidak lamban	4	5	5
4	Video Pembelajaran berbasis tutorial tidak <i>error</i> saat digunakan	4	4	5
5	Video Pembelajaran berbasis tutorial dapat digunakan di komputer lain	4	4	4
6	Video Pembelajaran berbasis tutorial menambah semangat belajar	4	5	4
7	Video Pembelajaran berbasis tutorial memberikan suasana baru dalam belajar	4	4	4
8	Video Pembelajaran berbasis tutorial menambah pengetahuan	5	4	4
9	Video Pembelajaran berbasis tutorial mengasah keterampilan	4	4	5
10	Pembelajaran berbasis tutorial sesuai dengan bahan pelajaran prakarya dan kewirausahaan	4	5	4
Total		42	43	44
Rerata		4,3		

Berdasarkan data yang diperoleh kemudian dapat dianalisis untuk menjawab kelayakan dari produk yang dikembangkan.

Adapun analisis data dari setiap uji kelayakan yang dilakukan pada uji perseorangan maupun kelompok kecil sebagai berikut:

a. Uji Kelayakan Pada Ahli Materi

Hasil uji kelayakan pada ahli materi yang terdapat pada tabel 1., dapat dijelaskan perolehan rerata 3,93 dari ahli materi tergolong “**baik**”. Hal ini tentunya disertai dengan masukan-masukan terkait aspek

materi/konten yang dimasukkan pada video tutorial harus selaras dengan perkembangan dunia wirausaha saat ini. Penggunaan media misalnya tutorial ini dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa dalam belajar baik secara kelompok maupun mandiri. Adanya video ini juga dapat mengembangkan keterampilan atau skill siswa dalam membuat kerajinan dari bahan bekas yang ada disekitar lingkungannya.

b. Uji Kelayakan Pada Ahli Media

Sementara hasil uji kelayakan pada ahli media yang terdapat pada tabel 2., dapat dijelaskan perolehan rerata 3,67 dari ahli materi tergolong “**baik**”. Hal yang diprioritaskan dalam pembenahan video ini yakni pada audio yang masih ada kebisingan dari lingkungan sekitar tempat pengambilan video. Hal ini tentunya menjadi masukan yang berarti dalam hal revisi dan pengembangan produk berupa video tutorial yang lainnya.

c. Uji Kelayakan pada kelompok Kecil

Berdasarkan data angket yang disebarakan kepada 3 orang peserta didik terhadap beberapa aspek yang terdapat pada angket, dapat jelaskan bahwa bahwa penilaian peserta didik diperoleh rerata 4,3 (kategori “ sangat baik”). Siswa terlihat antusias dalam menonton video yang diberikan serta ingin mempraktekkan cara merajut bahan bekas yang tidak dipakai dirumahnya.

Sehingga dari segi kualitas media dan materi serta diujicobakan pada siswa dengan kelompok kecil didapatkan video pembelajaran berbasis tutorial ini yang dijadikan sebagai bahan ajar “layak” untuk digunakan pada kelas sebenarnya dan ada beberapa masukan yang diberikan seperti 1) Penambahan teks pada setiap langkah-langkah pembuatan karya 2) Video yang dikembangkan semakin diperkaya dengan animasi dan audio yang dapat embangkitkan

motivasi siswa saat menonton 3) Penggunaan video tutorial ini idealnya diberikan sebelum dan pelaksanaan praktek, sehingga semakin sering menonton video akan mempercepat ingatan peserta didik dalam mengingat setiap langkah/tahapan yang ada.

Pentingnya bahan ajar yang tersedia untuk peserta didik dapat memberikan kesempatan untuk belajar mandiri serta dapat mengakomodir gaya belajar yang dimiliki. Selain itu juga dapat memberikan kebebasan untuk mengeksplorasi kompetensi yang dimiliki sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Purmadi (2016:153) semakin sering seseorang menyadari gaya belajar dan menggunakan cara-cara yang efisien sesuai dengan gaya belajar dan memilih bahan ajar yang sesuai maka akan memperoleh prestasi yang lebih baik. Sehingga perlu sekali seorang guru menyediakan bahan ajar yang layak dan dapat memberikan pemahaman yang jelas kepada peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang uji kelayakan pada bahan ajar berbasis video tutorial ini maka dapat disimpulkan bahwa media ini telah layak digunakan untuk pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2008). Panduan Pengembangan Bahan Ajar dan Media. Jakarta. Dirjen Manajemen Pendidikan dasar dan Menengah.
- Krismanto, D.A (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Gerak Dasar Tenis Lapangan Untuk Anak Tingkat Sekolah Dasar Di Sekolah Tenis Kabupaten Temanggung..Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Mehisto, Peteer (2012). Criteria for Producing cil learning material. Journal of Encuentro. 2.15-33
- Prastowo, Andi (2011). Panduan Kreatif membuat bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: DIVA Press

- Purmadi, Ary. Surjono, H., D. 2016.
Pengembangan Bahan Ajar
Berbasis Web Berdasarkan
Gaya Belajar Siswa Untuk
Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal*
Inovasi Teknologi Pendidikan
Volume 3 (2) hal 151-165.
- Sudijono. (2011). *Pengantar Evaluasi*
Pendidikan. Jakarta: Raja
Grafindo Persada
- Sukmadinata, Nana Syaodih, (2006).
Metode Penelitian Pendidikan.
Bandung: PT.Remaja
Rosdakarya, cet kedua.
- Werdhaningsih, H.dkk (2014). *Buku*
Guru: Prakarya dan
Kewirausahaan.
Jakarta:Kementrian Pendidikan
dan Kebudayaan.