



## Penggunaan Video Tutorial Pada Pembelajaran Keterampilan Membuat Patung Secara Daring (Studi Kasus Pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 2 Kedungombo, Kecamatan Baturetno, Kabupaten Wonogiri)

Riska Septian<sup>1</sup>, Retno Winarni<sup>2</sup>, Endang Wahyuningrum<sup>3</sup>

Magister Pendidikan Dasar Universitas Terbuka Surakarta

### Abstrak

Received: 13 September 2022  
Revised: 17 September 2022  
Accepted: 21 September 2022

*This research was conducted at SD Negeri 2 Kedungombo with a qualitative descriptive research in the form of a case study. The data in this study are in the form of a description of the use of video tutorials in learning to make sculptures for 6th grade students of SD Negeri 2 Kedungombo which were obtained through observation, interviews, and documentation methods. The research subjects in this study were the 6th grade students of SD Negeri 2 Kedungombo and the parents of the 6th grade students of SD Negeri 2 Kedungombo. The data collected was analyzed qualitatively. Planning the use of video tutorials in learning to make sculptures for grade 6 students of SD Negeri 2 Kedungombo online in detail is stated in the lesson plan (RPP), and the teacher provides video tutorials to students so that each student can download it via WA groups and share it to students so that students can play video tutorials on making sculptures whenever needed. The implementation of using video tutorials in learning to make sculptures for grade 6 students of SD Negeri 2 Kedungombo is easy, the content is easy to understand, the process is also coherent from beginning to end.*

**Keywords:** video tutorials, sculptures

(\*) Corresponding Author: [aptakenzie@gmail.com](mailto:aptakenzie@gmail.com), [winarniuns@yahoo.com](mailto:winarniuns@yahoo.com), [endangw@ecampus.ut.ac.id](mailto:endangw@ecampus.ut.ac.id)

**How to Cite:** Septian, R., Winarni, R., & Wahyuningrum, E. (2022). Penggunaan Video Tutorial Pada Pembelajaran Keterampilan Membuat Patung Secara Daring. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(18), 332-334. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7134631>.

## PENDAHULUAN

Keterampilan abad 21 yang harus dimiliki oleh siswa biasa disebut dengan 4C yaitu *creative thinking* (berfikir kreatif), *critical thinking* (berfikir kritis), *collaborative* (kolaborasi), serta *communication* (komunikasi). Fahrudin Faiz, (2012: 2) mengemukakan bahwa tujuan berpikir kritis sangat sederhana yaitu untuk menjamin sejauh mungkin bahwa apa yang kita pikirkan adalah valid dan benar, dengan demikian siswa akan mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya dengan berfikir kritis. Salah satu keterampilan abad 21 yang perlu diketahui dan dikembangkan oleh siswa adalah kreatifitas. Leen (2014) menjelaskan bahwa kreatifitas adalah keterampilan yang berfungsi untuk memperoleh hal-hal yang baru dan belum ditemukan sebelumnya, bersifat asli atau orisinal, menemukan berbagai jenis solusi baru untuk memecahkan setiap masalah, dan melibatkan kemampuan untuk memperoleh ide-ide atau gagasan-gagasan yang baru dan unik. Pendapat tersebut memberikan informasi bahwa kreativitas membantu seseorang dalam hal ini siswa untuk memperoleh hal-hal yang baru atau unik.

Salah satu muatan pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar adalah muatan pelajaran SBDP. Materi SBDP kelas 6 memuat kompetensi dasar tentang membuat patung. Pembelajaran membuat patung lebih maksimal jika dilaksanakan secara tatap muka langsung antara siswa dengan guru. Pembelajaran saat ini dilaksanakan

dalam jaringan (daring) atau belajar dari rumah. Instruksi pelaksanaan proses belajar dari rumah dikeluarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada laman *website* kemdikbud.go.id tepatnya pada surat edaran nomor 15 tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran covid-19. Guru dituntut untuk kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran membuat patung secara daring. Salah satu media yang dapat digunakan dalam mendukung kegiatan transfer informasi pembelajaran membuat patung secara daring adalah *video tutorial*. Penggunaan *video tutorial* dalam pembelajaran membuat patung secara daring pada jenjang sekolah dasar perlu diteliti

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian studi kasus. Studi kasus menurut Nursalam (2016) adalah penelitian yang mencakup pengkajian dimana penelitian tersebut bertujuan memberikan gambaran yang rinci mengenai latar belakang, sifat, maupun karakter yang ada dari sebuah kasus, dengan kata lain bahwa studi kasus memusatkan perhatian pada sebuah kasus secara intensif dan rinci. Sumber data dalam penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer yaitu siswa kelas 6 SD Negeri 2 Kedungombo, dan sumber data sekunder yaitu wali kelas 6 SD Negeri 2 Kedungombo.

Instrumen penelitian pada penelitian ini berupa wawancara dan dokumen. Wawancara berisi pertanyaan-pertanyaan yang telah ditetapkan garis besar-garis besarnya. Setiap partisipan mendapat pertanyaan yang sama dengan urutan yang sama pula. Observasi berupa observasi *video* ketika siswa membuat patung.

Penelitian ini menggunakan metode analisis data model interaktif dari Miles dan Huberman (1992) dalam Gunawan (2013), dengan tiga tahapan yang dilaksanakan dalam sebuah penelitian kualitatif yaitu reduksi data (*data reduction*), paparan data (*data display*), penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/ verifying*).

## **HASIL & PEMBAHASAN**

Sebagai media pembelajaran, *video* dinilai efektif dipergunakan dalam proses pembelajaran secara masal, individu atau kelompok. Daryanto (2012) mengemukakan bahwa *video* adalah jenis media yang menyajikan *audio visual*, artinya pembelajaran yang dapat dilihat melalui indera penglihatan dan pendengaran melalui indera pendengaran. Video tutorial diartikan sebagai rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisikan pesan-pesan pembelajaran dipergunakan untuk membantu memahami suatu materi pembelajaran sebagai sebuah bimbingan atau bahan pembelajaran tambahan yang diberikan kepada sekelompok kecil peserta didik atau siswa". (Yupi dan Rasyid, 2017:37). Harapan dari terlaksananya penelitian penggunaan *video tutorial* pada pembelajaran membuat patung secara daring adalah mengetahui rencana, pelaksanaan, hambatan, dan solusi pada proses pembelajaran tersebut.

Pembelajaran keterampilan membuat secara daring pada peserta didik Kelas VI SD Negeri 2 Kedungombo dituangkan dalam sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup. Pembelajaran dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan platform ms teams

karena semua guru sudah diberikan akun office 365 secara gratis oleh dinas pendidikan dan kebudayaan kabupaten Wonogiri. Keadaan ini sangat membantu guru dalam menemukan sarana belajar yang tepat pada pelaksanaan pembelajaran secara daring selain menggunakan WA grup.

Pelaksanaan pembelajaran dengan video tutorial berjalan secara runtut dimulai dari tahapan pengenalan, penyampaian maksud dan tujuan, penjelasan proses pembuatan patung dengan plastisin diakhiri dengan penutup. Video tutorial yang dibuat mudah dipahami oleh siswa. Wawancara dengan siswa menghasilkan keterangan bahwa pembelajaran dengan menggunakan video tutorial ini sangat mudah dipahami, prosesnya juga runtut dari awal sampai akhir. Kendala yang dihadapi dalam penggunaan video tutorial pada saat pembelajaran daring yaitu pemutaran video melalui Ms Teams tidak jelas diterima siswa karena kendala jaringan atau sinyal yang kurang baik di lingkungan siswa belajar. Akibatnya video yang diputar terlihat putus-putus dan kurang jelas oleh sebagian siswa.

Solusi untuk mengatasi kendala penggunaan video tutorial pada pembelajaran keterampilan membuat patung secara daring yaitu dengan mengirim file video tutorial ke WA grup agar di download oleh siswa. Selain itu guru juga mengirim file melalui share it. *File* video tutorial yang telah di *download* dapat diputar ulang sesuai kebutuhan siswa. Evaluasi penggunaan video tutorial pada keterampilan membuat patung secara daring dilaksanakan dengan pemberian tugas berupa pembuatan patung dari plastisin. Guru melakukan penilaian terhadap pengerjaan patung berdasarkan aspek keterampilan, kemandirian, kreatifitas, kerapian, dan kedisiplinan dalam berkarya. Pada penilaian sikap, dilakukan penilaian terhadap sikap, santun, peduli, dan tanggung jawab.

## **KESIMPULAN**

Perencanaan penggunaan video tutorial dalam pembelajaran membuat patung pada siswa Kelas VI secara terperinci dituangkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan guru memberikan video tutorial kepada siswa agar dapat di download oleh masing-masing siswa melalui WA grup dan share it kepada siswa. Pelaksanaan penggunaan video tutorial dalam pembelajaran membuat patung pada siswa Kelas VI SD Negeri 2 Kedungombo penggunaannya dan isinya mudah dipahami, prosesnya runtut. Kendala penggunaan video tutorial yaitu video tidak dapat diputar dengan jelas di Ms Teams karena sinyal yang kurang bagus. Solusi untuk mengatasi masalah tersebut dengan men-*download* video tutorial yang diberikan oleh guru, dan memutar ulang kembali video pada HP masing-masing peserta didik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Gunawan, I. (2013). Metode penelitian kualitatif. *Jakarta: Bumi Aksara, 143*.
- Leen, C.C., Hong, K.F.F.H., dan Ying, T.W. (2014). *Creative and Critical Thinking in Singapore Schools*. Singapore: Nanyang Technological University.
- Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan Video tutorial dalam pembelajaran sistem pengapian di SMK. *Jurnal Taman Vokasi Vol, 6(1)*.
- <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/05/kemendikbud-terbitkan-pedoman-penyelenggaraan-belajar-dari-rumah> diakses pada 8 Juni 2021 pukul 12.30 WIB

