

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PENATAAN PRODUK MATERI *SHELVING* (RAK) KELAS XI BDP SMK NEGERI 2 KEDIRI

Lintang Gumelar

S1 Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
Email: lintanggumelar@mhs.unesa.ac.id

Tri Sudarwanto

Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
Email: trisudarwanto@unesa.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang dapat di implementasikan untuk mempertajam pemahaman peserta didik. Penelitian pengembangan media video tutorial bertujuan untuk (1) menghasilkan media pembelajaran berupa video tutorial (2) mengetahui tingkat kelayakan media video (3) mengetahui respon peserta didik pada media pembelajaran berbasis video. Uji coba dilakukan kepada 35 siswa kelas XI BDP 1 SMK Negeri 2 Kediri. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dari Raiser dan Mollenda (1990), yang terdiri dari *Analyze, Design, Develop, Implementation* tetapi tidak menggunakan tahap *Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video tutorial dinyatakan "Sangat Layak" berdasarkan hasil validasi materi memperoleh persentase sebesar 90% dan hasil validasi media memperoleh persentase sebesar 93%. Sedangkan hasil angket respons peserta didik sebesar 88,5% pada uji coba lapangan dengan kategori "Sangat Baik".

Kata Kunci: Media pembelajaran, video tutorial, *shelving*

Abstract

The purpose of this study is to produce learning media that can be implanted to sharpen learners' understanding. Media development tutorials videos research aim for (1) produce learning media (2) know the level of video media worthiness (3) know the learners' responses to video-based learning media. The study was conducted on 35 students of 11th grade BDP 2 SMKN 2 Kediri. The study used ADDIE's development model from Raisers and mollenda (1990), consisting of Analyze, Designs, Develop. Implementation, but not the Evaluation stage. Research shows that video-tutorial learning media is rendered "very feasible" based on material validation gets a percentage of 90% and media validation gets a percentage of 93%. Meanwhile, 88.5% response of students results on "excellent" field trials.

Keywords: Learning media, video tutorials, *shelving*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya untuk melakukan perubahan kualitas diri dari seorang manusia. Dengan kata lain, di dalam proses tersebut terdapat seseorang atau sekelompok manusia yang belajar dan diajar oleh seseorang yang bertugas sebagai pengajar dalam suatu proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidikan memiliki tujuan sebagai sarana untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri individu tersebut.

Pendidikan berkualitas membutuhkan proses pembelajaran yang berkualitas. Proses pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan belajar dan mengajar yang telah disusun pengajar. Selama proses pembelajaran berlangsung terdapat 2 pelaku utama, yakni guru yang berperan sebagai pengajar dan berperan sebagai yang diajar atau disebut peserta didik. Pembelajaran merupakan kegiatan paling inti dalam sistem pendidikan karena langsung bersinggungan secara kognitif, afektif, dan psikomotorik terhadap peserta didik. Tahap pembelajaran inilah yang paling menentukan kualitas *output* dari suatu lembaga pendidikan. Beberapa faktor yang dapat

mendorong terjadinya proses pembelajaran dapat dikategorikan menjadi 2 bagian, yaitu bersumber dari dalam individu (internal) dan bersumber dari luar diri individu (eksternal). Faktor internal di sini meliputi faktor psikologis dan fisiologis. Faktor psikologis yang dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran antara lain: motivasi belajar ; tingkat kecerdasan siswa; sikap; minat; dan bakat peserta didik. (Baharuddin & Wahyuni, 2015)

Hamdani (2011: 243) mendefinisikan "media pembelajaran merupakan suatu benda yang mengandung amanah atau informasi yang instruksional atau yang berisikan maksud pengajaran". Selain itu Sanjaya (2013:4) juga mendefinisikan "media pembelajaran ialah seluruh alat dan subjek yang dapat dijadikan perantara untuk mencapai tujuan pendidikan". Dari uraian diatas simpulannya media pembelajaran menjadi sarana yang digunakan pendidik sebagai alat bantu dalam penyamaan persepsi dengan peserta didik untuk mencapai tujuan Pendidikan. Sehingga dengan menggunakan media pembelajar, peserta didik tidak lagi bergantung kepada

pendidik sebagai sumber referensi utama selama kegiatan belajar mengajar dilaksanakan.

Terlepas dari definisi media pembelajaran diatas, Arsyad (2013:11) menjelaskan media pembelajaran berfungsi menjadi alat bantu selama proses pengajaran berlangsung yang dapat dipengaruhi dengan kondisi, iklim, serta lingkungan untuk belajar yang telah disusun pendidik. Sifat dari media pembelajaran yang fleksibel menjadikan alasan kenapa media untuk pembelajaran baik diaplikasikan selama kegiatan proses belajar berlangsung. (Sadiman, 2011) menyebutkan bahwa media memiliki berbagai fungsi yaitu media pembelajaran dapat digunakan untuk memperjelas persentasi dari amanah atau suatu pesan; media pembelajaran dapat digunakan untuk menangani keterbatasan waktu, ruang, dan daya indra; media pembelajaran juga merupakan alat yang cocok untuk menangani sikap pasif peserta didik; serta mampu mengatasi perbedaan antara pendidik dan peserta didik. Dengan adanya media untuk pembelajaran, akan memudahkan pendidik dalam menyesuaikan media apa yang dibutuhkan peserta didik, sehingga peserta didik akan dengan mudah menyerap pesan dan informasi yang disampaikan oleh pendidik.

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki berbagai macam jenis media. Brets (dalam Sanjaya, 2013) mengkategorikan ada 7 jenis media yang dapat digunakan selama pembelajaran yaitu media visual diam, media visual bergerak, media audio-visual gerak, media audio-visual diam, media audio semigerak, media audio, dan media cetak. Pemilihan media pembelajaran berguna untuk mengetahui kesesuaian media dengan materi yang diajarkan. Menurut Arsyad (2014:74) mendeskripsikan kriteria dalam memilih media pembelajaran yang berdasarkan pada konsep dari media pembelajaran yaitu komponen dari sistem intrusional yang dilakukan secara keseluruhan. Maka dari itu, pendidik menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan tepat dengan tujuan agar merangsang peserta didik agar lebih aktif dan berpikir kritis.

Siswa lebih tertarik jika proses kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran, karena dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat maka media yang akan digunakan selama proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi, siswa dapat melakukan berbagai macam cara unruk belajar sesuai kebutuhan mereka jadi tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik, namun juga mempraktikan aktivitas yang didemonstrasikan, melaksanakan, memerankan, mengamati pembelajaran yang lebih jelas maknanya dengan harapan peserta didik akan mudah menerima dan memahami materi (Sudjana & Rivai dalam Arsyad, 2017:28).

Penggunaan teknologi juga mampu memberikan daya tarik untuk dijadikan media pembelajaran. Peserta didik dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi yang berkembang pesat sebagai media pembelajaran. Media tersebut mencakup peralatan yang dapat dimanfaatkan selama proses penyampaian isi dari materi pembelajaran, seeperti kaset, buku, , *slide show*, , *tape recorde*, *video camera*, *film*, *video recorder*, gambar, foto, bingkai,

gambar, grafik, televisi, dan komputer (Gagne dan Briggs dalam Arsyad, 2017:4).

SMK Negeri 2 Kediri memiliki 7 Program Keahlian yakni, Akuntansi, Perbankan, Administrasi Perkantoran, Multimedia, Teknik Komputer dan Jaringan, Pariwisata, dan Pemasaran. SMK Negeri 2 Kediri ini juga merupakan satu-satunya SMK negeri di Kediri yang memiliki program keahlian pemasaran atau program keahlian yang menurut Kurikulum 2013 bernama Program Keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran yang sudah Terakreditasi A dan telah menerapkan manajemen mutu ISO 9001:2008. Setiap jenjangnya, Program Keahlian ini dibagi menjadi dua kelas, yakni Kelas Alfa (BDP 1) dan Kelas Reguler (BDP 2). Didalam kelas Alfa pembelajarannya terintegrasi dengan materi pelatihan dari Alfamart dengan ditugaskan selama 1 tahun di toko Alfamart selama melaksanakan kegiatan magang. Sedangkan pada kelas Reguler akan ditugaskan di toko yang telah bekerja sama dengan SMK Negeri 2 Kediri di wilayah Kota Kediri

Media yang paling sering diterapkan di kelas XI BDP 1 SMK Negeri 2 Kediri dalam proses kegiatan belajar adalah media *power point* dan papan tulis. Dalam penggunaan media berupa papan tulis mempunyai beberapa keunggulan dan kekurangan. Keunggulan media papan tulis antara lain; dapat menjelaskan hal yang bersifat sesaat, peserta didik dituntut untuk mencatat atau merangkum hasil materi pelajaran yang telah dicatat di papan tulis, dapat digunakan untuk memperjelas materi yang masih kurang mampu dicerna oleh peserta didik. Adapun kekurangan dari media papan tulis, antara lain; tampilan papan tulis yang cenderung monoton, peserta didik harus segera mencatat hasil materi karena terbatas oleh waktu.

Selain media papan tulis, media *power point* pun juga memiliki keunggulan dan kekurangan. Adapun keunggulan dari media *power point* adalah penyampaian materi lebih menarik sehingga peserta didik tidak mudah jenuh dan penyampaian materi lebih efisien dan efektif, dengan demikian peserta didik akan mendapatkan materi yang lebih banyak. Kekurangan media *power point* antara lain; memakan banyak waktu hanya untuk *prepare*, sangat ketergantungan dengan alat listrik, jumlah unit masih terbatas.

Video tutorial ialah metode memroyeksikan suatu ilmu pengetahuan yang dibuat atau dibentuk dalam format gerak (Wind, 2014:2). Hujair (2010: 105) juga mendefinisikan pengertian media audio visual video adalah seperangkat media dan atau alat yang dapat memroyeksikan materi serta informasi dalam bentuk gambar yang bergerak dan bersuara. Disimpulkan bahwa media gambar bergerak yang dilengkapi dengan suara (video) dapat menjadi media yang mampu menyampaikan materi dan informasi. Pesatnya perkembangan teknologi yang, terdapat banyak sarana untuk mendukung video tutorial menajadi media pembelajaran.

Media video tutorial yang berbentuk program memungkinkan video untuk dapat disimpan di dalam *flashdisk*, CD, atau dalam memori internal. Video juga dapat di upload di dalam internet melalui e-mail, Youtube atau media internet lainnya. Hal tersebut membuat video

dapat dengan mudah di akses serta didistribusikan sehingga dinilai sangatlah praktis. Siswa dapat mengoperasikan video menggunakan laptop, komputer, *smartphone* serta *handphone*. Kelebihan media video tutorial antara lain; mudah didistribusikan, menambah daya ingatan tentang materi yang sedang dipelajari, dapat diputar secara berulang-ulang, dapat diputar di mana saja. Adapun kekurangan media video tutorial; perlu persiapan panjang dalam pembuatan, rawan terjadi plagiasi, mudah tertarik untuk melihat video yang bersifat hiburan (Wind, 2014: 2)

Materi yang akan dimuat dalam video adalah materi *Shelving* (rak). Materi tersebut termuat dalam mata pelajaran penataan produk tepatnya pada KD 3.9 Mendefinisikan berbagai jenis *fixtute* yang diterapkan pada penataan produk *food, fresh, drink*, dan kosmetik di supermarket, *fashion shop* dan *sport shop*. Selain itu, media video tutorial juga akan memuat KD 4.9 yaitu Memperagakan alat bantu *display* supermarket. Dengan menggunakan materi tersebut, diharapkan siswa mampu untuk menjelaskan pengertian shelving, menjelaskan tipe-tipe shelving, mengidentifikasi bagian-bagian shelving, mealkukan penataan shelving.

Pengimplementasian media video dalam kegiatan pembelajaran diperkuat dengan penelitian dari Wahyuningsih (2016) menyimpulkan bahwa video berbasis animasi dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan sebagai media alternatif dalam fase mengamati kurikulum 2013 pada proses pembelajaran akuntansi. Kanah, (2016) menyimpulkan bahwa Media pembelajaran dinyatakan layak dan peserta didik merespon sangat baik terhadap media pembelajaran video tutorial.

Berdasar permasalahan di atas, pada penelitian ini diperoleh rumusan masalah sebagai berikut : (1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran video tutorial pada Mata Pelajaran Penataan Produk Materi *Shelving* (Rak) kelas XI BDP 2 SMK Negeri 2 Kediri. (2) Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran video tutorial pada Mata Pelajaran Penataan Produk Materi *Shelving* (Rak) kelas XI BDP 2 SMK Negeri 2 Kediri. (3) Bagaimana respon peserta didik kepada media pembelajaran video tutorial pada Mata Pelajaran Penataan Produk Materi *Shelving* (Rak) kelas XI BDP 2 SMK Negeri 2 Kediri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau sering disebut *research and development* (R and D) dengan model pengembangan ADDIE oleh Raiser dan Mollenda (1990) dimana prosesnya melalui lima tahapan, yaitu: *Analyze, Design, Develop, Implementation*, dan *Evaluation*. Pada penelitian ini tahap *Evaluation* tidak digunakan. Tahapan tersebut dimulai dari menganalisis kebutuhan peserta pembelajaran untuk menemukan media sebagai alat bantu pembelajaran yang tepat. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan media pembelajaran hingga jadi media siap pakai.

Tahap selanjutnya adalah penilaian dari ahli materi yaitu dosen program studi Pendidikan Tata Niaga serta ahli media yaitu dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi

Pendidikan. Adapun instrumen yang digunakan untuk penilaian para ahli adalah instrument validasi dan kelayakan materi serta instrument validasi dan kelayakan media. Hasil dari penilaian para ahli akan digunakan untuk proses revisi media hingga dikatakan layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik. Hasil dari implementasi media berupa respon yang akan diberikan oleh siswa terhadap pengembangan media video tutorial ini.

Desain uji coba dilakukan dalam kurun waktu 1x30 menit. Metode yang dipilih untuk digunakan adalah *Pre-Eksperimental Design (nondesign)* dengan model *One-Shot Case Study*. Sebelum dilakukan uji coba, media pembelajaran video tutorial dilakukan telaah dan penilaian ahli materi dan ahli media. Instrumen ini berupa lembaran yang berfungsi sebagai sarana pengumpulan data penilaian kelayakan media video tutorial dan komentar saran yang akan dijadikan acuan untuk memperbaiki video tutorial hingga menjadi lebih baik lagi. Responden pengisi angket adalah ahli materi, ahli media, dan peserta didik.

Perhitungan angket penilaian media dan respons peserta didik menggunakan perhitungan skor skala Likert.

Tabel 1. Skala Likert Respon Peserta Didik

Skala	Kriteria
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

(Sumber: Riduwan, 2015:15)

Rumus untuk menghitung analisis penilaian media Video Tutorial :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapatkan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Rumus untuk menghitung analisis respon peserta didik :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan persentase dapat ditentukan kelayakan media yang mempergunakan kriteria interpretasi kelayakan validasi dari skala Likert.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan Validasi

Skor (%)	Kriteria
0 – 20	Sangat Tidak Layak
21 – 40	Tidak Layak
41 – 60	Cukup Layak
61 - 80	Layak
81 - 100	Sangat Layak

(Sumber: Riduwan, 2015:15)

Jika dilihat dari kriteria interpretasi kelayakan validasi di atas, apabila media video tutorial memperoleh persentase sebesar $\geq 61\%$, maka dapat dikatakan layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Produk

Penelitian ini menghasilkan media untuk pembelajaran berupa gambar bergerak dan bersuara (video) dengan format mp4 yang dapat ditampilkan melalui *smartphone* atau komputer yang dilengkapi dengan *software* pemutar video. Media ini dibuat dengan bantuan *software* aplikasi editing video MOVAVI dibantu dengan aplikasi edit gambar *Photoshop cs3*. Pemilihan aplikasi MOVAVI dikarenakan aplikasi ini mudah digunakan dan lebih ringan daripada aplikasi sejenis *Adobe Premiere Pro* ataupun *Corel Video Studio*. Pengembangan media melalui tahap *Analyze, Design, Develop* dan *Implementation*.

Tahap analisis, Peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran penataan produk. Diketahui bahwa, kelas XI BDP 2 SMK Negeri 2 Kediri memiliki 35 peserta didik yaitu 34 siswa perempuan dan satu siswa laki-laki dengan umur rata-rata diatas 15 tahun. Piaget (dalam Trianto, 2007) dikatakan bahwa di usia 11 tahun-dewasa perkembangan kognitifnya berada pada tahap perkembangan operasional formal di mana peserta didik mampu berfikir secara abstrak dan murni simbolis, kemudian dapat menganalisis dan memecahkan permasalahan melalui eksperimen sistematis.

Peneliti ini menerapkan FGD (Focus Group Discussion) kepada 10 orang peserta didik yang berasal dari kelas XI BDP 2, SMK Negeri 2 Kediri. Ditemukan permasalahan yakni materi *shelving* yang terdapat pada KD 3.9 merupakan materi wajib yang perlu melakukan praktik secara berulang dalam penerapannya. Berdasar hasil observasi berupa wawancara dengan Bu Siti Aeniyah, Guru hanya memiliki satu kali pertemuan untuk memberikan contoh dalam penerapan materi. Proses pembelajaran selama ini lebih dominan menggunakan media pembelajaran konvensional berupa papan tulis dan *power point* belum mampu menunjang pemahaman peserta didik. guru lebih dominan menggunakan model pembelajaran *teacher center* dalam kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajaran selama ini lebih dominan menerapkan media pembelajaran yang konvensional berupa *power point* dan papan tulis. Media tersebut dirasa kurang efektif dikarenakan penyampaian informasi hanya sebatas gambar diam sehingga untuk materi yang diharuskan memberikan demonstrasi. Selain itu, kurang adanya pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar peserta didik dirasa kurang maksimal. Berdasarkan permasalahan yang muncul, tahap selanjutnya dilakukan perancangan media pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran juga perlu dipertimbangkan, seperti halnya pengembangan media pembelajaran ini merupakan media sekunder. Variasi media sekunder berpengaruh dalam mencapai keberhasilan pembelajaran, yang memungkinkan untuk mengaitkan dan melakukan interaksi pada media yang dinilai lebih efektif sesuai kebutuhan peserta didik dalam belajar (Arsyad

2017:71). Media pembelajaran akan menunjang peserta didik menerima dan menyelaraskan persepsi materi antara pendidik yang menyampaikan materi dan peserta didik. Pengembangan media pembelajaran berbasis video ini adalah solusi atas penemuan masalah melalui pemanfaatan teknologi.

Pada tahapan *design* peneliti menetapkan *software* yang akan dipakai dalam proses pembuatan media yaitu aplikasi *editing* video MOVAVI dibantu dengan *photoshop cs3*. Proses pertama adalah penentuan konsep dan desain yang digunakan dalam video. Penentuan konsep sangat penting dilakukan karena akan digunakan sebagai penentu dalam pengumpulan baha-bahan yang digunakan dalam video sepereti gambar, audio, animasi dan sebagainya. Konsep yang baik akan turut menentukan tertarik atau tidaknya peserta didik terhadap media yang sedang dikembangkan.

Setelah konsep selesai akan dilakukan pengumpulan gambar sesuai materi. Materi dipilih berdasarkan pada silabus Kurikulum 2013 revisi 2017, FGD (*Focus Group Discussion*), dan tujuan pembelajaran. Sesuai dari perolehan FGD (*Focus Group Discussion*) yang telah dilaksanakan. Materi yang digunakan adalah materi Shelving yang ada pada mata pelajaran penataan produk KD 3.9 Mendefinisikan berbagai jenis *fixture* yang digunakan pada penataan produk *drink, food, fresh*, dan kosmetik di supermarket, *fashion* dan *sport* serta KD 4.9 Memperagakan alat bantu *display* supermarket. Materi berisi tentang :

1. Pengertian Shelving, berisikan pengertian dari Shelving atau rak
2. Jenis Shelving, Materi ini berisikan apa saja jenis shelving beserta pengertiannya
3. Bagian Shelving, Berisikan bagian-bagian yang ada pada shelving beserta gambar dan penjelasannya.
4. Prakti menyusun rak. Berisikan video yang memperagakan serta memberikan penjelasan mengenai tahap- tahap dalam proses penyusunan rak.

Gambar-gambar yang dibutuhkan dalam materi tersebut dapat dengan mudah diperoleh dari internet. Langkah selanjutnya adalah pengambilan video "praktik" menyusun *shelving* yang dilakukan oleh peraga. Pengambilan video ini digunakan sebagai materi utama dalam pembuatan media pembelajaran video tutorial. Hal tersebut dikarenakan melalui video tersebut, pengguna video tutorial tidak hanya mengetahui shelving secara teori tetapi juga pengaplikasian cara menyusun shelving engan benar. Tidak lupa peneliti melakukan dubbing sebagai pengisi suara tokoh utama dalam video.

Setelah semua bahan terkumpul, langkah awal yang dilakukan adalah *editing* gambar dengan menggunakan aplikasi *photoshop cs3*. Setelah proses editing gambar selesai, selanjutnya dilakukan penyusunan gambar dan efek video dengan cara menyusun *background*, gambar materi, efek video, efek suara dan lagu latar dengan cara berurutan serta akan disesuaikan dengan durasi yang diinginkan menggunakan aplikasi MOVAVI. Media video disusun dengan teliti, kreatif dan semenarik mungkin agar

peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung sehingga mampu menimbulkan keingintahuan peserta didik (Kemp dan Dayton Dalam Arsyad, 2017: 25-27).

Media pembelajaran ini menyajikan gambar, video animasi, dan teks ringkasan materi dan suara secara lengkap yang termasuk dalam media audiovisual berdasarkan klasifikasi media dilihat dari sifatnya (Sanjaya dalam Irwanto & Yusuf, 2015:278). Adapun kriteria pemilihan media pembelajaran (Priansa 2017:137) yang dipertimbangkan oleh peneliti yaitu kemudahan mengakses dan penggunaannya, mencakup tersedianya media, mudah, dan bisa dimanfaatkan oleh peserta kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya pada tahap develop dilakukan telaah serta validasi dari ahli peniaian materi yaitu dosen yang berasal dari Program Studi Pendidikan Tata Niaga dan ahli penilaian media yaitu dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Di bawah ini merupakan hasil perolehan telaah dari ahli peniaian materi serta media pada media pembelajaran yang telah dikembangkan:

Tabel 3. Rekapitulasi Telaah Para Ahli

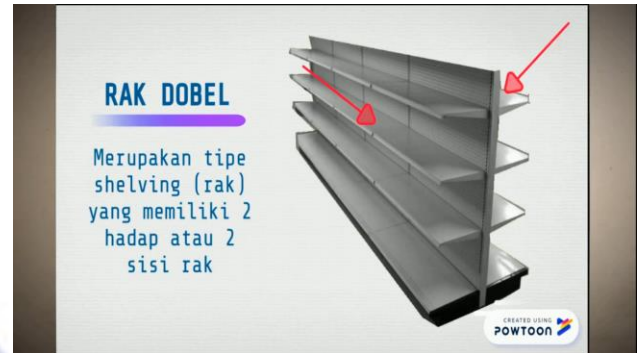
Materi	Media
1. Penambahan KD	1. Efek video terlalu sederhana
2. Penyesuaian indikator	2. Terlalu banyak variasi warna
3. Penyesuaian tujuan materi pembelajaran	3. Penyesuaian karakter dari laki-laki ke perempuan
4. Penambahan kesimpulan pada akhir video	4. Penyederhanaan dalam penyajian gambar

(Sumber: Diolah Peneliti, 2019)

Berdasar telaah diatas akan dilakukan perbaikan sesuai arahan para ahli. Berikut adalah contoh revisi yang dilakukan oleh peneliti :



Gambar 1. Contoh Penyesuaian Karakter
(Sumber : Dokumentasi peneliti, 2019)



Gambar 2. Contoh Penyesuaian Warna dan Penyajian Gambar
(Sumber : Dokumentasi Peneliti ,2019)



Gambar 3. Contoh Kesmpulan Materi
(Sumber : Dokumentasi peneliti, 2019)

Setelah dilakukan revisi, maka media diserahkan kembali kepada validator untuk dilakukan penilaian ulang. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket tertutup serta mendapatkan beberapa masukan dan saran untuk memperbaiki materi maupun media, sehingga dapat dinyatakan layak sebagai media pembelajaran audio visual. Pada tahap *implementation* media akan di uji cobakan kelas XI BDP 1 SMK Negeri 2 Kediri yang berjumlah 35 siswa.

Kelayakan Media Video Tutorial

Validasi kelayakan media pembelajaran *Video Tutorial* dilaksanakan oleh dua orang ahli, yang pertama yaitu ahli peniaian materi dari dosen Prodi Pendidikan Tata Niaga, UNESA untuk mendapatkan kelayakan isi materi pada media. Kedua yaitu ahli peniaian media dari dosen pengajar jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNESA untuk mendapatkan kelayakan media dari segi kualitas teknis. Instrumen penilaian ahli media menggunakan acuan dari Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2016) dengan komponen yang dinilai yaitu kualitas pada isi dan pada tujuan, kualitas dalam instruksional, dan kualitas Teknik.

Kelayakan media dilakukan dengan cara melakukan proses validasi menggunakan angket tertutup yang diisi ahli materi, dan ahli kegrafikan. Media dinyatakan layak ketika memperoleh persentase keseluruhan sebesar $\geq 61\%$, Riduwan (2015:13). Berikut ini adalah hasil rekapitulasi kelayakan oleh validator materi dan validator media

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Kelayakan oleh Validator

No	Komponen	Persentase	Kriteria
1.	Kelayakan Materi	90 %	Sangat layak
2.	Kelayakan Media	93 %	Sangat layak

(Sumber: Diolah Peneliti, 2019)

Di atas merupakan hasil penilaian serta analisis dari validator media. Hasilnya akumulasi rerata yang didapatkan untuk validasi materi yaitu 90% termasuk pada kategori sangat layak. Dengan begitu sudah selaras dengan kriteria yang diriwayatkan oleh Riduwan (2015:15) mengeluarkan *statement* jika media pembelajaran video tutorial dinyatakan layak jika persentase kelayakan didapat sebesar $\geq 61\%$. Hal ini juga selaras dengan penelitian dari Oktaviani Wahyuningsih (2016) “Pengembangan Media Pembelajaran Video Sebagai Media Pengamatan Berbasis Animasi Pada Materi Jurnal Penyesuaian SMK Negeri di Surabaya” dengan hasil validasi materi sebesar 84,63% sehingga termasuk pada kategori yang sangat layak.

Sedangkan dari validasi media, hasil akumulasi rerata yang diperoleh yaitu 93% termasuk pada kategori sangat layak. Dengan demikian telah selaras dengan standar interpretasi menurut Riduwan (2015:15) mengeluarkan *statement* jika media pembelajaran video tutorial dinyatakan layak apabila persentase kelayakan didapat sebesar $\geq 61\%$. Hal tersebut sesuai dengan penelitian dari Wirasmita dan Putra (2017) dengan perolehan persentase penilaian dari ahli media yaitu 84,5% dengan kategori layak.

Dari hasil analisis yang diberikan ahli penilaian materi serta ahli penilaian media diketahui bahwa rerata persentase yang didapat dari seluruh ahli adalah 93% sesuai kriteria interpretasi sangat layak. Berkenaan dengan hal tersebut dapat diambil kesimpulan jika Pengembangan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Materi *Shelving* (Rak) Kelas XI BDP SMK Negeri 2 Kediri dikategorikan sangat layak agar dilanjutkan pada tahap pembuktian apakah produk baik apabila digunakan dalam aktifitas pembelajaran.

3. Respon Peserta Didik Terhadap Media Video Tutorial Mata Pelajaran Penataan Produk untuk Kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 2 Kediri

Respon dari Peserta didik kelas XI BDP 1 SMK Negeri 2 Kediri berasal dari uji coba yang dilakukan kepada 35 siswa. Media perlu di uji cobakan pada 10 sampai 20 siswa agar menggambarkan populasi target (Sadiman, 2014:184). Uji coba dilakukan pada tanggal 11 Februari 2020 dengan cara menayangkan video yang di uji cobakan menggunakan LCD yang tersedia didalam kelas. Sebelum penayangan video, siswa diberi pengarahan mengenai apa saja aspek yang akan dinilai. Berikut adalah hasil rekapitulasi angket respon siswa yang disajikan dalam bentuk persentase:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa

No	Komponen	Persentase	Kriteria
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	88 %	Sangat kuat
2.	Kualitas Instruksional	89 %	Sangat Kuat
3.	Kualitas Teknik	90%	Sangat Kuat

Rata-rata 88,5 % Sangat Kuat
Sumber: data diolah peneliti (2019)

Hasil respon pada media pembelajaran yaitu dari penilaian lembar angket respon yang diisi peserta didik dengan nilai 88,5 % dengan interpretasi “sangat layak”, Terdapat penilaian komentar dan juga saran dari siswa pada alat pembelajaran yang diciptakan peneliti yaitu media ini lancar untuk dioperasikan serta membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Media ini membantu peserta didik menguasai materi pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih rajin dalam belajar,

Hal ini sesuai dengan penelitian Van der Meij, H., & Van der Meij, J. (2016) Menunjukkan bahwa Hasil penelitian menggunaan video tutorial secara signifikan berkontribusi untuk pengembangan pengetahuan prosedural dan memotivasi peserta didik. Penelitian terbaru dari Zulfikar (2018) disimpulkan bahwa hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran video tutorial berbahasa Inggris pada materi Pengolahan Makanan Kontinental hasilnya lebih tinggi dibandingkan hasil belajar tanpa menggunakan media pembelajaran video tutorial. Perolehan tersebut dapat ditafsir bahwa hasil belajar siswa berada dalam kategori Efektif. Sehingga berdasar uraian diatas media pembelajaran audio visual video tutorial dapat dikatakan baik apabila diimplementasikan sebagai media pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasar hasil dan pembahasan pengembangan media pembelajaran *Video Tutorial*, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa : 1) Tahap-tahap yang digunakan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran *Video Tutorial* menggunakan model dari Raiser dan Mollenda (1990) dimana prosesnya melalui lima tahap, yaitu: *Analyze, Design, Develop, Implementation, dan Evaluation*. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *implementation* tanpa menggunakan tahap *Evaluation*. 2) Kelayakan media pembelajaran *Video Tutorial* berdasarkan penilaian para ahli yaitu penilaian ahli materi diperoleh persentase sebesar 94% menunjukkan kategori sangat layak, penilaian ahli media diperoleh dengan persentase sebesar 93% menunjukkan kategori sangat layak. 3) Uji Respon Siswa di uji cobakan di kelas XI BDP 2 SMK Negeri 2 Kediri berjumlah 35 responden. Hasil keseluruhan yang diperoleh setelah dirata - rata adalah sebesar 88,5% yang berarti layak. Hal tersebut sesuai dengan Ridwan (2015:15) video tutorial masuk kategori layak apabila persentase yang diperoleh adalah $\geq 61\%$. Berdasar persentase yang didapat, maka media pembelajaran video tutorial dapat dikatakan sangat layak sehingga baik bila digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang bertujuan untuk membantu meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Ajeng Wind. (2014). *Jago Membuat Video Tutorial*. Jakarta: Dunia Komputer.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Persada.

Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Baharuddin, dan Esa Nur Wahyuni. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media

Darmadi, H. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Sosial*. Bandung: Alfabeta.

Prawiradilaga, D. S. (2008). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Priansa, Donni Juni. 2017. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*. Bandung: CV Pusaka Setia.

Sadiman, A. S. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, an Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Van der Meij, H., & van der Meij, J. (2016). Demonstration-based training (DBT) in the design of a video tutorial for software training. *Instructional Science*, 44(6), 527–542. <https://doi.org/10.1007/s11251-016-9394-9>

Wahyuningsih, T. O. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Video Sebagai Bahan Pengamatan Berbasis Animasi Pada Materi Jurnal Penyesuaian. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 4.

Wirasmita, R. H., & Putra, Y. K. (n.d.). Pengembangan media pembelajaran video tutorial interaktif menggunakan aplikasi camtasia studio dan macromedia flash. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2), 35–43. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edumatic/article/download/944/612>

Zulfikar, D. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL BERBAHASA INGGRIS PENGOLAHAN MAKANAN KONTINENTAL PADA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PROGRAM KEAHLIAN JASA BOGA*. INA-Rxiv. Retrieved June 2, 2020, from <https://osf.io/preprints/inarxiv/bpekz/>