



Pengembangan Media Video Tutorial untuk Materi Jurnal Visual di Kelas X SMA Negeri 5 Bukittinggi

Helsa Marsella Putri^{1*}, Siti Aisyah²

¹ Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Padang, Indonesia

² FBS, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Jl. Prof.Dr. Hamka, Air Tawar Barat., Kec. Padang Utara.Kota Padang. Sumatera barat

*Korespondensi penulis: helsaica03@gmail.com

Abstract: *This research is a study of development of media video tutorials for learning visual arts in particular visual journal material in students of X grade State High School 5 Bukittinggi. The problem found is that learning is not optimal due to lack of use of learning media. Video tutorials can be used to support the learning process and help teachers deliver learning materials. This research uses the Research and Development method with a 4D model that consists of define, design, develop, and disseminate. Data analysis techniques use qualitative and quantitative descriptive analysis. The test subjects in this study were 42 respondents consisting of 5 experts, 1 cultural art teacher, and 37 students. The results of the study showed that the media, material, and language validation test reached a score of 80-90%. Next, the practicality test by the teacher obtained a rating of 86.67%, the student response rating of the small-scale test obtaining a 94.9% score and the large scale trial obtains a grade of 91.81%. The final stage is the test of effectiveness gained from the pre-test and post-test results. Small scales obtain t_{count} of 7.17 bigger than t_{table} of 1.894. Large scales get $t_{counters}$ of 7.68 larger than tables of 1.701. It can be concluded that the video tutorial media product developed on learning visual arts in particular visual journal material has proven valid, practical and effective to use.*

Keywords: *Media Video Tutorials, Visual Art, Visual Journals*

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media video tutorial untuk pembelajaran seni rupa khususnya materi jurnal visual pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Bukittinggi. Permasalahan yang ditemui yaitu pembelajaran belum optimal karena kurangnya penggunaan media pembelajaran. Media video tutorial dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran sehingga membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model 4D yang terdiri dari define, design, develop, dan disseminate. Teknik analisis data menggunakan analisis dekriptif kualitatif dan kuantitatif. Subjek uji coba dalam penelitian ini terdapat 42 responden yang terdiri dari 5 orang ahli, 1 orang guru seni budaya, dan 37 orang siswa. Hasil penelitian menunjukkan uji validasi ahli media, materi, dan bahasa mencapai nilai 80-90%. Selanjutnya uji kepraktisan oleh guru memperoleh nilai 86,67%, penilaian respon siswa uji coba skala kecil memperoleh nilai 94,9% dan uji coba skala besar memperoleh nilai 91,81%. Tahapan yang terakhir yaitu uji keefektifan yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test. Skala kecil memperoleh t_{hitung} sebesar 7,17 lebih besar dari t_{tabel} 1,894. Skala besar memperoleh t_{hitung} sebesar 7,68 lebih besar dari t_{tabel} 1,701. Dapat disimpulkan bahwa produk media video tutorial yang dikembangkan pada pembelajaran seni rupa khususnya materi jurnal visual telah terbukti valid, praktis dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: Media Video Tutorial, Jurnal Visual, Seni Rupa

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dipersiapkan untuk generasi muda dalam menghadapi perkembangan di era global. Pada zaman sekarang, kemajuan teknologi merupakan suatu hal yang tidak bisa dihindari, semakin maju ilmu pengetahuan maka akan semakin maju pula teknologi sehingga berdampak bagi dunia pendidikan. Teknologi mampu untuk meningkatkan proses pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang bervariasi. Proses pembelajaran tidak terlepas dari perencanaan pembelajaran, strategi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

Received: Juni 24, 2024; Revised: Juli 15, 2024; Accepted: Juli 29, 2024;

Online Available: August 05, 2024

Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar dalam penyusunan perencanaan pembelajaran, guru perlu memahami capaian pembelajaran, merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun alur tujuan pembelajaran dan merancang pembelajaran. Proses belajar mengajar yang diberikan oleh guru kepada siswa memerlukan media untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan mudah dipahami (Oktiani, 2017).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan Bapak Rahmad Nofriadi selaku guru pengampu seni budaya kelas X di SMA Negeri 5 Bukittinggi pada saat peneliti melaksanakan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) periode Juli-Desember 2023 tepatnya pada tanggal 24 Juli 2023 pada saat peneliti memasuki kelas ditemukan proses pembelajaran seni rupa di kelas X yang masih belum optimal dalam memahami pembelajaran yang diberikan sebab kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Berikut data nilai hasil ujian seni budaya pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2034.

Tabel 1

No.	Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Nilai Hasil Ujian	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1.	X. E 1	75	36	20	16
2.	X. E 2	75	36	2	34
3.	X. E 3	75	36	15	21
4.	X. E 4	75	36	7	29
5.	X. E 5	75	36	7	29
6.	X. E 6	75	36	9	27
7.	X. E 7	75	36	12	24
8.	X. E 8	75	36	4	32
9.	X. E 9	75	36	18	18
10.	X. E 10	75	36	11	25
11.	X. E 11	75	36	11	25
Jumlah			396	116	280
Persentase				29,30%	70,70%

Sumber : Guru Seni Budaya SMA Negeri 5 Bukittinggi

Berdasarkan data yang ditemui, nilai hasil ujian seni budaya pada siswa kelas X semester 1 memperoleh nilai ujian siswa yang tuntas sebanyak 29,30% dan tidak tuntas sebanyak 70,70% dari seluruh siswa kelas X. Hal tersebut terjadi karena minimnya media pembelajaran yang digunakan guru yang hanya berasal dari buku cetak dan modul ajar saja. Keterbatasan sumber belajar menyebabkan pencapaian hasil belajar siswa masih belum yaitu masih dibawah standar Kriteria Ketuntasan (KKM).

SMA Negeri 5 Bukittinggi merupakan sekolah yang memiliki kecukupan sarana dan prasarana. Sekolah juga mempunyai infokus yang dapat menunjang proses pembelajaran. Namun saat ini guru masih menggunakan bahan ajar cetak dan guru juga belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Disamping itu, guru juga masih menerapkan pembelajaran konvensional. Pendekatan pembelajaran konvensional merupakan pendekatan pembelajaran yang terfokus kepada guru sehingga proses pembelajaran di kelas masih terkesan monoton dan siswa belum terlihat aktif di dalam kelas. sedangkan peran guru di kurikulum

merdeka ialah sebagai motivator dan fasilitator yang mana pada proses belajar mengajar saat ini harus berpedoman kepada *student center*. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan media ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu media video tutorial.

Media video tutorial merupakan alat yang sangat efektif untuk menunjang proses pembelajaran pada pembelajaran massal, individu, dan kelompok. Video tutorial dapat dilihat dan diputar berkali-kali sehingga dapat membantu pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad dalam N. Ulfa dkk. (2018) menyebutkan bahwa media berfungsi alat pembantu dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemampuan atau keterampilan dalam belajar sehingga dapat mendorong siswa dalam pembelajaran. Media video tutorial bertujuan dapat menyampaikan informasi melalui gambar, teks ataupun suara. Dengan demikian, guru tidak perlu menjelaskan materi secara berulang-ulang dan siswa mudah termotivasi untuk belajar sehingga mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang optimal. Penelitian Mustofa & Murdani (2018) menyatakan bahwa dengan menggunakan media video tutorial diharapkan siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan, karena video tersebut dapat diputar berulang-ulang secara terus menerus tanpa memakan banyak waktu dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan urgensi penelitian, maka solusi yang ditawarkan oleh peneliti yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa video tutorial untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Media video tutorial dengan materi jurnal visual kelas X SMA Negeri 5 Bukittinggi ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk memperbaiki mutu pembelajaran secara inovatif. Oleh sebab itu peneliti mengangkat judul penelitian “Pengembangan Media Video Tutorial untuk Materi Jurnal Visual di Kelas X SMA Negeri 5 Bukittinggi”. Subjek penelitian ini terdapat 42 responden yang terdiri dari 5 orang validator ahli (dosen), 1 orang guru seni budaya, dan 37 orang siswa kelas X SMA Negeri 5 Bukittinggi.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Model Penelitian yang digunakan adalah Model 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan dalam Kurniawan dkk. (2017). Penelitian menghasilkan produk berupa media video tutorial untuk materi jurnal visual di kelas X SMA Negeri 5 Bukittinggi yang sebelumnya dilakukan uji validasi oleh para ahli (dosen) dalam aspek media, materi, dan bahasa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik deskriptif kualitatif diperoleh dari masukan dan saran dari para ahli (dosen) dan guru mata pelajaran seni budaya sedangkan analisis deskriptif kuantitatif berupa skor yang diperoleh dari kegiatan uji coba produk.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi dilakukan oleh validator untuk menilai produk awal dengan memberikan saran serta masukan guna untuk perbaikan. Uji validitas produk media video tutorial ini diperoleh dari ahli media, materi dan bahasa sehingga produk siap untuk diuji cobakan di lapangan. Berikut hasil data dari uji validitas media pembelajaran video tutorial yang dinilai oleh validator.

Tabel 2. Hasil Validitas

No.	Aspek yang dinilai	Persentase	Kategori
1	Aspek Media	87,75%	Sangat Valid
2	Aspek Materi	91,82%	Sangat Valid
3	Aspek Bahasa	90%	Sangat Valid
Total		269,57%	
Rata-rata		89,86%	Sangat Valid

Hasil validasi oleh ahli media mencapai tingkat kelayakan sebesar 87,75%, ahli materi mencapai tingkat kelayakan sebesar 91,8 dan ahli bahasa mencapai tingkat kelayakan sebesar 90 % termasuk dalam kategori “sangat valid” sehingga media dianggap layak untuk diuji coba di lapangan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fadhillah & Awrus, (2021) bahwa hasil angket dari ahli materi menunjukkan kelayakan dengan persentase 100%, ahli media dengan persentase 96% dan ahli bahasa memperoleh persentase 86% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Huda & Awrus, (2022) menyatakan bahwa produk yang dikembangkan memperoleh penilaian dari para ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan penilaian guru mata pelajaran seni budaya dengan persentase kelayakan 94,4%, 93,75%, 95,58% dan 95% termasuk dalam kategori valid.

Setelah uji validitas oleh ahli, selanjutnya dilakukan uji praktikalitas atau uji lapangan yang melibatkan guru dan siswa. Uji praktikalitas bertujuan untuk mengetahui kepraktisan produk media video tutorial yang digunakan dalam pembelajaran. Uji coba praktikalitas dilakukan oleh seorang guru seni budaya dan 37 orang siswa. Uji coba untuk siswa dilakukan dengan dua tahap diantaranya skala kecil terdiri dari 8 orang siswa dan skala besar terdiri dari 29 orang siswa. Jumlah keseluruhan butir pernyataan pada angket praktikalitas ialah 9 butir untuk guru dan 12 butir untuk siswa. Berikut hasil uji praktikalitas media video tutorial yang dinilai oleh guru.

Tabel 3. Hasil Praktikalitas oleh Guru

Kriteria Penilaian	Skor
	5
Kesesuaian Materi	5
	5
	4
	5
Penggunaan Media	4
	5
	5
Total Skor	43
Rata-rata	4,78
Persentase	95,6%
Kriteria	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan oleh guru, media video tutorial memperoleh persentase kepraktisan sebesar 95,6% yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Berikut adalah hasil uji coba praktikalitas media video tutorial yang dinilai oleh siswa.

Tabel 4. Hasil Praktikalitas oleh Siswa

Skala Penilaian	Tingkat	Kategori
Skala Kecil	86,67%	Sangat Praktis
Skala Besar	94,9%	Sangat Praktis
Total Persentase	173,34%	
Rata-rata	86,67%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji coba media yang dilakukan oleh siswa, pada skala kecil diperoleh persentase 86,67% dan pada skala besar diperoleh persentase 94% dengan kategori “sangat praktis”. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Annajati & Wikarya, (2023) menunjukkan bahwa hasil respon angket kepraktisan produk yang diberikan kepada pendidik memperoleh nilai 37 dan rata-rata 3,7,serta mendapatkan persentase 92,5% dengan kategori sangat praktis sedangkan hasil uji kepraktisan terhadap peserta didik kelas X menunjukkan persentase 91,7% dengan rincian 90,6% pada skala kecil (8orang) dan 92,9% pada skala besar (21 orang). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan ini sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya uji efektivitas, nilai keefektivan media video tutorial dapat diketahui dari peningkatan hasil pretest (sebelum) dan posttest (sesudah) menggunakan media pembelajaran video tutorial. Uji efektif dilakukan dengan dua tahap diantaranya skala kecil terdiri dari 8 orang siswa dan skala besar 29 orang siswa. Hasil uji efektivitas skala kecil dan besar akan dijelaskan pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Uji Efektivitas Skala Kecil

No.	NAMA	NILAI PRE	NILAI POST	d	(x) d=(d-md)	(x ²) d
1	NSP	70	90	20	3,75	14,1
2	KA	75	90	15	-1,25	1,6
3	SF	85	95	10	-6,25	39,1
4	NS	70	90	20	3,75	14,1
5	MP	75	90	15	-1,25	1,6
6	RT	75	95	20	3,75	14,1
7	RF	70	75	5	-11,25	126,6
8	FPZ	65	90	25	8,75	76,6
Jumlah		585	715	130		287,5

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{130}{8} = 16,25$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{16,25}{\sqrt{\frac{287,5}{8(8-1)}}}$$

$$t = \frac{16,25}{\sqrt{\frac{287,5}{56}}}$$

$$t = \frac{16,25}{\sqrt{5,13}}$$

$$t = \frac{16,25}{2,27}$$

$$t = 7,17$$

Berdasarkan hasil uji efektivitas skala kecil, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 7,17 selanjutnya dicari t_{tabel} menggunakan tabel t dengan $df = N-1 = 8-1 = 7$ dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ maka t_{tabel} adalah 1,894. Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($7,17 > 1,894$), dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Setelah uji efektivitas skala kecil, Langkah berikutnya dilakukan uji efektivitas skala besar.

Tabel 6. Uji Efektivitas Skala Besar

No.	NAMA	NILAI PRE	NILAI POST	d	(x) d=(d-md)	(x ²) d
1	SKA	80	85	5	-15,3	235,5
2	RA	70	85	15	-5,3	28,6
3	MRA	50	80	30	9,7	93,2
4	RH	55	75	20	-0,3	0,1
5	AN	25	90	65	44,7	1994,1
6	AM	35	75	40	19,7	386,3
7	PHP	75	75	0	-20,3	413,9
8	AF	55	85	30	9,7	93,2
9	MA	75	80	5	-15,3	235,5
10	DRJ	55	80	25	4,7	21,7
11	AA	70	80	10	-10,3	107,0
12	NPR	60	85	25	4,7	21,7
13	GS	55	75	20	-0,3	0,1
14	RDP	75	95	20	-0,3	0,1
15	RS	55	90	35	14,7	214,8
16	NPJ	60	75	15	-5,3	28,6
17	DP	65	85	20	-0,3	0,1

18	CTA	70	80	10	-10,3	107,0
19	GFA	65	75	10	-10,3	107,0
20	RMD	70	80	10	-10,3	107,0
21	RS	55	90	35	14,7	214,8
22	SVA	75	75	0	-20,3	413,9
23	SWA	75	80	5	-15,3	235,5
24	DF	60	80	20	-0,3	0,1
25	DT	40	80	40	19,7	386,3
26	KM	50	75	25	4,7	21,7
27	AAA	75	90	15	-5,3	28,6
28	SF	45	75	30	9,7	93,2
29	RA	75	85	10	-10,3	107,0
Jumlah		1770	2360	590		5696,6

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{590}{29} = 20,3$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{20,3}{\sqrt{\frac{5696,6}{29(29-1)}}}$$

$$t = \frac{20,3}{\sqrt{\frac{5696,6}{812}}}$$

$$t = \frac{20,3}{\sqrt{7,02}}$$

$$t = \frac{20,3}{2,65}$$

$$t = 7,68$$

Berdasarkan uji efektivitas skala besar, didapatkan t_{hitung} sebesar 7,68 sedangkan t_{tabel} menggunakan tabel t dengan $df = N-1 = 29-1 = 28$ dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ maka t_{tabel} sebesar 1,701. Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($7,68 > 1,701$), dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan “efektif”. Hasil penelitian sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ulfa & Awrus, (2020) yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan efektif berdasarkan uji efektivitas. Dalam penelitian mereka, 20 siswa kelas VII SMPN 11 Padang menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan antara pretest dan posttest.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan data dari hasil penelitian mengenai pengembangan media video tutorial, Kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

- a. Kevalidan media pembelajaran berbasis video tutorial materi jurnal visual pada kelas X SMA Negeri 5 Bukittinggi dari ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa memperoleh persentase 91,2% dengan kriteria “sangat valid”, 87,5% dengan kriteria “sangat valid”, dan 90% dengan kriteria “sangat valid”.

- b. Kepraktisan media video tutorial untuk materi jurnal visual pada kelas X SMA Negeri 5 Bukittinggi dinyatakan sangat praktis berdasarkan penilaian respon guru dan siswa. Berdasarkan analisis data, uji kepraktisan oleh guru memperoleh persentase sebesar 86,67% penilaian respon siswa uji coba skala kecil memperoleh persentase 94,9% sedangkan uji coba skala besar memperoleh persentase sebesar 91,81%. Maka dapat disimpulkan secara keseluruhan media video tutorial dinyatakan praktis setelah dilakukan uji coba.
- c. Keefektifan media video tutorial untuk materi jurnal visual pada kelas X SMA Negeri 5 Bukittinggi dinyatakan efektif berdasarkan uji efektivitas dilakukan dengan memberikan soal pre-test dan post-test kepada 37 orang siswa melalui dua tahap skala kecil dan skala besar. Skala kecil berjumlah 8 orang siswa kelas X E9 dan skala besar berjumlah 29 orang siswa X E3. Keefektifan media pada skala kecil mendapatkan hasil t_{hitung} sebesar 7,17 sedangkan t_{tabel} sebesar 1,894 jadi dapat diketahui t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($7,17 > 1,894$). Sementara untuk skala besar mendapatkan hasil t_{hitung} sebesar 7,68 sedangkan t_{tabel} sebesar 1,701 jadi dapat diketahui t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($7,68 > 1,701$). Berdasarkan hasil pre-test dan post-test pada kedua skala tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan “efektif”.

DAFTAR REFERENSI

- Annajati, S., & Wikarya, Y. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Slide pada materi seni rupa tiga dimensi kelas X SMA Negeri 8 Mukomuko. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1181–1188.
- Fadhillah, F., & Awrus, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada materi karya seni rupa dua dimensi untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Padang. *Serupa The Journal of Art Education*, 10(1), 64.
- Huda, N., & Awrus, S. (2022). Pengembangan media audio visual berbasis Canva dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi kelas X SMA Adabiah Padang. *Serupa The Journal of Art Education*, 11(2), 153.
- Kurniawan, D., & Dewi, S. V. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran dengan media Screencast-O-Matic mata kuliah kalkulus 2 menggunakan model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*, 3(1).
- Musthofa, U., & Murdani, M. (2018). Efektivitas penggunaan media pembelajaran video tutorial untuk meningkatkan kompetensi menggambar 3D. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 18(2), 98–102.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.

Ulfa, D. M., Hakim, R., Tawar, A., & Barat, S. (2020). Pengembangan media video tutorial untuk pembelajaran prakarya sub materi kerajinan makrame di kelas VII sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 189–195.

Ulfa, N., Amir, J., & Daeng, K. (2018). Keterampilan menulis teks deskripsi bahasa Makassar melalui media gambar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bajeng Barat Kabupaten Gowa. *Universitas Negeri Makassar*, 3-4.