

**PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN
KOMPETENSI PESERTA PELATIHAN DI UNIT PELAKSANAAN TEKNIS (UPT)
BALAI LATIHAN KERJA KABUPATEN BALANGAN**

Akhmad Muzzakir¹, Hamsi Mansur², Mastur³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

1910130110011@mhs.ulm.ac.id¹, hamsi.mansur@ulm.ac.id², mastur@ulm.ac.id³

Abstrak

Pelatihan adalah bagian dari pendidikan yang merupakan sarana pembinaan dan pengembangan karir untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sesuai dengan kebutuhan pekerjaan, akan tetapi berbagai sarana dan sumber belajar di lembaga pelatihan selalu menjadi kendala. Salah satu elemen media pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas belajar dalam meningkatkan kompetensi peserta pelatihan adalah media pembelajaran berbasis video tutorial. Tujuan dari Penelitian ini untuk mengembangkan video tutorial desain grafis sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kompetensi peserta pelatihan di Unit Pelaksanaan Teknis (UPT) Balai Latihan Kerja Kabupaten Balangan. Penelitian pengembangan media video tutorial ini merupakan jenis penelitian R&D dengan menggunakan model 4D yaitu *Define, Design, Development, dan Dissemination*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dan angket validasi ahli, serta angket penilaian kepraktisan media peserta pelatihan. Hasil penelitian pengembangan diperoleh dari validator sebesar 96,42% dengan kategori "sangat layak", hasil penilaian ahli materi yang diperoleh dari validator sebesar 100% dengan kategori "sangat layak", hasil angket penilaian kepraktisan media yang diperoleh dari peserta pelatihan sebesar 90,25% dengan kategori "sangat layak", peningkatan kompetensi peserta pelatihan mendapat nilai gain sebesar 0,63 dengan kategori "sedang". Menunjukkan, bahwa video tutorial desain grafis layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi peserta pelatihan.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Tutorial, Kompetensi

Abstract

Training is part of education which is a means of coaching and career development to improve the quality of human resources according to job needs, but various learning facilities and resources at training institutions are always an obstacle. One element of learning media that can stimulate learning activities in increasing the competence of trainees is video tutorial-based learning media. The purpose of this research is to develop graphic design video tutorials as an effective learning medium to increase the competence of trainees in the Technical Implementation Unit (UPT) Balai Balangan District Job Training. This video tutorial media development research is a type of R&D research using the 4D model, namely Define, Design, Development, and Dissemination. Data collection techniques in this study were interviews, observation, and expert validation questionnaires, as well as media practicality assessment questionnaires for trainees. The results of development research were obtained from the validator at 96.42% in the "very feasible" category, the material expert assessment results were obtained from the validator at 100% in the "very feasible" category, the media practicality assessment questionnaire results were obtained from the training participants at 90.25 % in the "very feasible" category, an increase in the competency of the trainees gets a gain value of 0.63 in the "moderate" category. Shows that graphic design tutorial videos are appropriate to be used as learning media to increase the competence of trainees.

Keywords: *Development, Video Tutorials, Competencies*

Pendahuluan

Memberikan pelayanan pendidikan sepanjang hayat (*lifelong learning*) kepada masyarakat, munculah berbagai konsep mengenai pendidikan non formal untuk diselenggarakan salah satunya UPT Balai Latihan Kerja Balangan. Banyak pihak yang membahas mengenai pendidikan non formal dianggap sebagai pendidikan yang mampu memecahkan berbagai masalah layanan pendidikan masyarakat, salah satunya dengan kegiatan pelatihan. Pelatihan adalah bagian dari pendidikan yang merupakan sarana pembinaan dan pengembangan karir serta salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sesuai dengan kebutuhan pekerjaan, akan tetapi berbagai sarana dan sumber belajar di lembaga pelatihan selalu menjadi problem.

Balai Latihan Kerja (BLK) Kabupaten Balangan merupakan Unit Pelaksana Teknis (UPT) yang secara administratif berada di bawah pembinaan Dinas Sosial, Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kabupaten Balangan. BLK Balangan terbentuk berdasarkan Peraturan Bupati Nomor 13 Tahun 2009 tentang Pembentukan, Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis (UPT) Dinas dan Badan di Lingkungan Pemerintahan Kabupaten Balangan. Sama seperti balai diklat tingkat kabupaten lainnya masa pelatihan di BLK Balangan ditempuh selama 260 jam pelajaran.

Sarana dan prasarana yang dimiliki Balai Latihan Kerja Balangan untuk saat ini masih terbatas. Fasilitas yang berhubungan dengan kegiatan perkantoran adalah satu gedung sekretariat dengan luas 48 m², sedangkan untuk fasilitas pelatihan yakni 3 gedung workshop seluas 10m x 30m.

Desain Grafis merupakan salah satu program pelatihan keahlian komputer di Balai Latihan Kerja (BLK) Kabupaten Balangan. Program pelatihan adalah kelompok diklat yang berfungsi membekali peserta pelatihan di BLK agar memiliki kompetensi kerja sesuai dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia. seperti menurut Dearden dalam Kamil

(Kamil, 2010: 7) yang menyatakan bahwa pelatihan pada dasarnya meliputi proses belajar mengajar dan latihan bertujuan untuk mencapai tingkatan kompetensi tertentu atau efisiensi kerja. Sebagai hasil pelatihan, peserta diharapkan mampu merespon dengan tepat dan sesuai situasi tertentu.

Pada pelatihan di BLK Balangan peserta tidak hanya dibekali dengan penguasaan software desain grafis saja, namun juga dibekali dengan ilmu terkait sejarah desain, branding, elemen-elemen penyusun desain dan prinsip-prinsip desain. Sedangkan untuk proses pembelajaran pada pelatihan di balai latihan kerja Balangan yang terlihat pada observasi awal, media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, diantaranya: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar bagi instruktur sebagai pendidik, kesulitan untuk mencari model dan jenis media yang tepat, ketiadaan biaya yang sebagian dikeluhkan, dan lain-lain.

Pada proses pelatihan, untuk dapat menyampaikan pelajaran dengan efektif dan efisien, instruktur perlu mengenal berbagai jenis media pembelajaran, agar pembelajaran tersebut lebih menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu peserta pelatihan. Media sebagai salah satu komponen dalam suatu sistem pembelajaran, memiliki posisi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan dalam upaya untuk meningkatkan pemahaman peserta pelatihan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan yang dikatakan (Sahid. 2010) Media pembelajaran bukan sekedar benda fisik, namun segala sesuatu yang sudah berisi materi pembelajaran, sehingga memungkinkan seseorang memanfaatkannya untuk belajar guna memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau perubahan sikap.

Salah satu elemen media pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas belajar peserta pelatihan secara mandiri dalam meningkatkan kompetensi peserta pelatihan adalah media berbasis video tutorial. Didalam video tutorial tersebut terdapat serangkaian kegiatan serta tahapan

sehingga siapapun dapat mengikuti dan mempraktikkan secara langsung dalam proses pembelajaran mandiri. Penggunaan media video tutorial akan dapat memberikan pengalaman yang lebih dibandingkan media yang lainnya, karena pada saat media digunakan indra dalam diri akan lebih mudah untuk merespon dan menangkap isi dari media tersebut.

Penyampaian materi praktek tidak cukup hanya menjelaskan dengan panduan jobsheet yang ada, namun penyampaian materi harus didukung dengan media pembelajaran yang memotivasi peserta dalam pelatihan desain grafis. Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar. Dengan demikian instruktur tidak lagi kesulitan dalam menjelaskan materi dan tidak hanya menggantungkan pada materi yang tertera di jobsheet tetapi bisa di tambah dengan media pembelajaran video tutorial tentang bagaimana cara membuat logo sederhana. Dengan adanya video tutorial, instruktur dapat memutar video tutorial berulang-ulang sehingga memudahkan peserta pelatihan memahami materi desain grafis dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk memanfaatkan video tutorial sebagai media pembelajaran pada pelatihan Desainer Grafis Muda di Balai Latihan Kerja (BLK) Kabupaten Balangan. Hal ini sesuai pernyataan Putra dalam dina (2021:2) Pendayagunaan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi) sebagai sarana pendukung pembelajaran merupakan salah satu dampak positif dalam mengembangkan pengetahuan. Dalam hal ini instruktur menggunakan video tutorial sebagai media pembelajaran yang dimana mampu untuk menarik perhatian peserta pelatihan dengan konten yang sudah disesuaikan, sehingga sesuai dengan materi yang sedang dipelajari agar menciptakan kelas yang hidup dan tidak membosankan bagi peserta pelatihan khususnya dalam pelatihan Desainer Grafis Muda. Seperti yang dikatakan Pramudito, Penggunaan media pembelajaran video tutorial ini akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk siswa maupun guru.

Siswa dapat belajar lebih dahulu dengan melihat dan menyerap materi belajar dengan lebih utuh (Pramudito,2013).

Berdasarkan pemaparan di atas yang melatar belakangi penulis untuk melakukan penelitian di UPT Balai latihan kerja Balangan secara mendalam, diharapkan penggunaan media video tutorial dapat Meningkatkan kompetensi peserta pelatihan. Berdasarkan keingintahuan peneliti mengenai hal tersebut pada akhirnya melandasi disusunnya proposal skripsi yang berjudul: “Pengembangan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Kompetensi Peserta Pelatihan Desain Grafis Unit Pelaksanaan Teknis (UPT) Balai Latihan Kerja Kab. Balangan”.

Kajian Pustaka

Menurut AECT 2008 Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktik untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dan sumber daya (Januszewski,2008). Dapat dikatakan Teknologi Pendidikan merupakan bidang yang berkaitan dengan penerapan dan penggunaan teknologi secara sistematis dalam konteks pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan efektivitas pembelajaran dan kinerja.

Kawasan pengembangan berakar pada produksi media. Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan dapat diorganisasikan dalam empat kategori: teknologi cetak (yang menyediakan landasan untuk kategori yang lain), teknologi audio visual, teknologi berazaskan komputer, dan teknologi terpadu. Karena kawasan pengembangan mencakup fungsi-fungsi desain, produksi, dan penyampaian, maka suatu bahan dapat didesain dengan menggunakan yang lain lagi.

A. Media Pembelajaran

Menurut Malik dalam Sumiharsono dan Hasanah (2017: 10), media pembelajaran adalah semua komponen yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran

agar dapat menstimulus pikiran, minat, dan perhatian peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Kemudian media pembelajaran menurut Heinich dalam (Darmawan dan Kustandi,2020), media pembelajaran adalah seluruh alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan antara pendidik dan peserta didik berupa audio, foto, televisi, visual, video, buku, audio visual dan film yang bertujuan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan demikian, media pembelajaran adalah komponen atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa berbagai jenis media, mulai dari audio, visual, hingga kombinasi dari keduanya, yang digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik.

Media pembelajaran sendiri tidak hanya berupa suatu alat yang berbentuk teknologi tetapi media juga bisa berbentuk dalam hal lain, seperti menurut Geralch dan Ely dalam (Duludu,2017), media pembelajaran secara garis besar meliputi materi, kejadian dan manusia yang dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan, mengembangkan keterampilan dan sikap. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memberikan pengertian tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.

B. Video Tutorial

Menurut Riyana media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Riyana,2007). Video tutorial/training dapat buat untuk menjelaskan secara detail suatu proses tertentu, cara pengerjaan tugas tertentu, cara latihan, dan lain sebagainya guna memudahkan tugas trainer/ instruktur/ guru/ dosen/ manajer. Dalam proses produksi video

ini, informasi dapat ditampilkan dalam kombinasi berbagai bentuk (shooting video, grafis, animasi, narasi, dan teks), yang memungkinkan informasi tersebut terserap secara optimal oleh yang menonton video tersebut (Iqra,2010).

c. Kompetensi

Kompetensi menunjukkan keterampilan atau pengetahuan seseorang dalam suatu bidang tertentu. Kompetensi sebagai kemampuan seseorang dalam menghasilkan pada tingkat yang memuaskan ditempat kerja, seperti kemampuan seseorang untuk mentransfer dan mengaplikasikan keterampilan dan pengetahuan tersebut dalam situasi yang baru dan meningkatkan manfaat yang disepakati (Wibowo, 2009). Ada lima tipe karakteristik kompetensi, yaitu: (1) motif-motif (*motives*), sesuatu yang secara konsisten dipikirkan dan diinginkan, yang menyebabkan tindakan seseorang; (2) ciri-ciri (*traits*), karakteristik fisik dan respon-respon yang konsisten terhadap situasi atau informasi; (3) konsep diri (*self-concept*), sikap-sikap, nilai-nilai atau gambaran tentang diri sendiri seseorang; (4) pengetahuan (*knowledge*), informasi yang dimiliki seseorang dalam area spesifik tertentu; (5) keterampilan (*skill*), kecakapan seseorang untuk menampilkan tugas fisik atau tugas mental tertentu.

Metode Penelitian

Pengembangan media pembelajaran ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2019), R&D adalah pendekatan ilmiah untuk merencanakan, mengembangkan dan menilai kelayakan suatu produk. Prosedur pengembangan kali ini peneliti menggunakan model pengembangan perangkat *Four-D Models*. Model 4D terdiri dari 4 tahap pengembangan *Define, Design, Develop, and Dissemination* (Sugiyono, 2018).

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019), teknik analisis data deskriptif kuantitatif merupakan analisis data dengan cara mendeskripsikan atau

menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum. Teknik ini merupakan cara menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket penilaian peserta, uji ahli media, uji ahli materi, serta analisis data peningkatan kompetensi peserta pelatihan sesudah menggunakan video tutorial. Format pengumpulan data perhitungan penelitian yang digunakan adalah format skala *Likert*. Penilaian validitas video pembelajaran dinyatakan dengan kategori sangat layak, layak, tidak layak, dan sangat tidak layak (Mansur et al., 2021).

Tabel 1 skala Likert Penilaian validitas video pembelajaran

Bentuk Pernyataan	Skor
Sangat Layak	4
Layak	3
Tidak Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

Sumber: Mansur, dkk (2021)

Untuk mendapatkan hasil dari nilai yang diperoleh dengan cara sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan: P = Persentase penilaian

N = Jumlah skor maksimum

n = Jumlah skor yang diperoleh

Sumber: Latifah (2021:52)

Persentase penilaiannya kemudian akan diberi keterangan kategori sesuai dengan nilai interprestasinya.

Tabel 2 Interval Nilai Interpretasi dan Kategori Kelayakan

Interval Koefisien	Kategori
<21%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Ariekunto (Latifah, 2021:52)

Pada tahap analisis data kepraktisan media, dilakukan dengan format skala *Likert*. Penentuan skor pada skala *Likert* ini lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3 Penentuan Skor Skala Likert Kepraktisan

Bentuk Pernyataan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Mansur, dkk (2021:138)

Untuk mendapatkan hasil dari nilai yang diperoleh dengan cara sebagai berikut:

$$\text{Rumus Indeks \%} = \frac{\text{Total Skor}}{Y} \times 100$$

Keterangan: Total Skor = Total skor

Y = Nilai tertinggi

100 = Nilai index maksimal

Sumber: Mansur, dkk (2021:138)

Persentase penilaiannya kemudian akan diberi keterangan kategori sesuai dengan nilai interprestasinya.

Tabel 4 Interval Nilai Interpretasi dan Kategori Kepraktisan Produk

Interval Koefisien	Kategori
<21%	Sangat Tidak Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

Sumber: Ariekunto (Latifah, 2021:52)

Angket hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran akan dihitung hasilnya yang kemudian akan dikonversikan ke dalam rumus $N\text{-gain}$.

$$N\text{-gain (g)} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

Keterangan:

$N\text{-gain (g)}$ = besar faktor $gain$

Skor posttest = hasil test akhir (sesudah)

Skor pretest = hasil test awal (sebelum)

Skor maksimal = nilai maksimal

Sumber: Melzer (Fadhilah, 2019)

Setelah hasil $N\text{-gain}$ telah didapatkan, kemudian akan diberi keterangan sesuai dengan kriteria/kategori.

Tabel 5 Nilai Kriteria/kategori N-gain

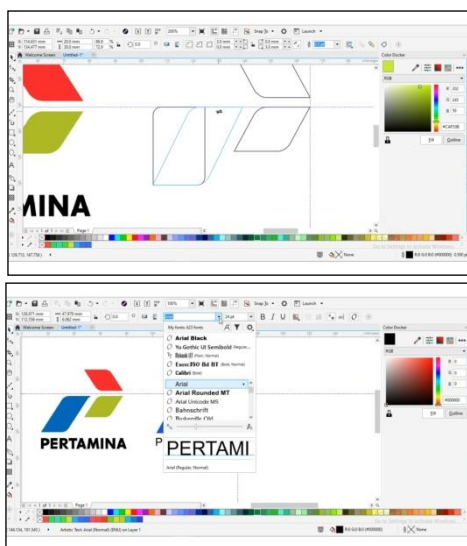
Interval	Kriteria/Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Melzer (Fadhilah, 2019:53)

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk Media Pembelajaran video tutorial Dasar Desain Grafis tentang cara membuat logo sederhana. Produk diberikan kepada peserta pelatihan agar digunakan untuk belajar di dalam kelas maupun belajar secara mandiri. Proses penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D (Four-D Models) empat tahap, yaitu tahap pendefinisian (Define), perancangan (Design), pengembangan (Develop) dan penyebaran (Disseminate). Berikut ini merupakan hasil dari tahapan penelitian dan pengembangan model dengan menerapkan 4-D (Four-D Models).



Gambar 1 Hasil Video Tutorial

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi kebutuhan dan tujuan penelitian. peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan

kompetensi peserta pelatihan di UPT Balai Latihan Kerja Kabupaten Balangan dalam bidang desain grafis. Tujuan penelitian ditetapkan sebagai pengembangan video tutorial yang dapat meningkatkan kompetensi peserta pelatihan.

a. Analisis Awal

Keterbatasan waktu dan sumber daya, Pelatihan tatap muka memiliki batasan waktu tertentu, yang mungkin tidak cukup untuk mengcover seluruh aspek desain grafis. Selain itu, Balai Latihan Kerja Kabupaten Balangan juga memiliki keterbatasan sumber daya dalam menyediakan pelatihan yang intensif dan mendalam. Keterbatasan aksesibilitas, Peserta pelatihan mungkin mengalami kesulitan dalam mengakses materi pelatihan setelah pelatihan tatap muka selesai. Tanpa bimbingan langsung, peserta pelatihan dapat kehilangan kesempatan untuk memperdalam pemahaman mereka dalam desain grafis.

b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis ini mencakup faktor-faktor seperti usia, latar belakang pendidikan, pengalaman kerja, dan tingkat pemahaman awal dalam desain grafis. Dengan memahami profil peserta pelatihan, video tutorial dapat disesuaikan dengan tingkat keahlian dan kebutuhan mereka. Peserta pelatihan memiliki preferensi pembelajaran yang berbeda-beda. Beberapa peserta mungkin lebih memilih pembelajaran visual, sementara yang lain lebih suka belajar melalui praktik langsung. Dengan menganalisis preferensi pembelajaran, video tutorial dapat dirancang untuk memenuhi gaya belajar peserta pelatihan.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap modul pelatihan desainer grafis muda. Hasil analisis pada tahap ini untuk menentukan materi apa saja yang akan disusun/diterapkan ke dalam media video tutorial. Materi yang dipilih untuk diterapkan yaitu materi awal pembuatan logo sederhana. Evaluasi pada materi juga disediakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta pelatihan terhadap materi.

d. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep pada penelitian ini bertujuan untuk menyusun isi materi yang akan disajikan pada video tutorial yang dikembangkan. Penyusunan isi materi pada video tutorial mengacu pada modul pelatihan desain grafis. penyusunan isi materi pelatihan dengan melakukan analisis konsep terlebih dahulu hal ini penting untuk memastikan bahwa video tutorial yang dikembangkan dapat menyampaikan konsep-konsep desain grafis secara efektif kepada peserta pelatihan.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Perumusan tujuan pembelajaran dibuat berdasarkan kompetensi dasar yang tercantum pada modul. Kompetensi dasar dapat diuraikan menjadi beberapa tujuan pembelajaran. Materi yang disajikan pada video tutorial harus disesuaikan dengan tujuan pelatihan.

2. Tahap Desain (*Design*)

Dalam tahapan *design* dilakukan beberapa kegiatan perancangan produk media pembelajaran yang dikembangkan, meliputi pemilihan materi pelajaran, pemilihan media, dan perancangan desain awal.

a. Penyusunan Topik Pembelajaran (*Learning Topic Konstruktion*)

Penyusunan topik pelatihan dilakukan agar dapat menentukan materi yang akan dimuat dalam bentuk video tutorial. Setelah melakukan konsultasi bersama instruktur pelatihan desain grafis di BLK Balangan, disepakati bahwa materi yang akan dimuat dalam video tutorial adalah materi tentang “pembuatan logo”. Materi ini dipilih karena didalamnya banyak terdapat konsep awal pada desain grafis dan bersifat kompleks, sehingga memerlukan sebuah ilustrasi atau simulasi berupa video tutorial agar mempermudah penyampaian materi kepada peserta pelatihan.

b. Pemilihan Media (*Media Selection*)

Setelah melakukan identifikasi media yang akan dikembangkan sesuai dengan analisis peserta pelatihan, analisis konsep, dan analisis tugas maka terpilihlah video tutorial. Sesuai dengan karakteristik

penggunaan sasaran. Media video tutorial mampu menyajikan hal berbeda pada pelatihan khususnya pada pelatihan desain grafis dengan menampilkan tutorial membuat logo pertamina yang bisa membuat peserta pelatihan tertarik dan membantu dalam pencapaian kompetensi yang diharapkan.

c. Pemilihan Format (*Format Selection*)

Hasil dari pemilihan format ialah dengan format media yang akan dikembangkan, yaitu video tutorial. Media ini disajikan dengan bentuk video yang dapat ditonton pada berbagai macam elektronik yang telah tersedia salah satu contohnya *smartphone*, media ini diakses dengan tidak menggunakan jaringan internet (*offline*). Media ini memiliki tahapan pembuatan logo, memuat tahapan yang sesuai dengan materi pelatihan, dan tahapan tersebut gampang di ikuti. Penggunaan media ini juga terdapat subtitle yang berfungsi sebagai penjelas agar mudah dipahami yang terkemas dalam media ini. Konten materi mengacu pada modul/silabus pelatihan desain grafis.

Tabel 6 Pemilihan Format

Materi	Pembuatan logo
Jenis huruf	<i>Mitype Mono VF</i>
Resolusi Huruf	720x480 pixels
Audio	<i>No copyright music retro - cute and funny background music :</i> https://youtu.be/zT50dv1YUBQ

d. Desain Awal (*Initial Design*)

Desain Awal yang dibuat oleh peneliti dalam bentuk *storyboard*. *Storyboard* inilah yang akan menjadi pedoman dalam mengembangkan media video tutorial ini. *Storyboard* disusun sesuai urutan tahapan yang telah ditentukan dalam naskah video tutorial tersebut. Di dalam *storyboard* tersebut akan terkonsep dengan jelas seperti apa komposisi adegan yang akan dibuat ke dalam bentuk video tutorial.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini menghasilkan produk yang sudah direvisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli. Tahap pengembangan ini

meliputi validasi oleh para ahli, yang terdiri dari ahli instrument, ahli materi, ahli media, dan ahli naskah. Validasi ahli dilakukan untuk menguji kelayakan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan (Prabowo, dkk., 2016).

- ✓ Adapun validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Nazli Firandy, S.T. Instruktur pelatihan Desain Grafis dari Balai Latihan Kerja Kabupaten Balangan. Kriteria penilaian dengan 4 kategori, yaitu Sangat Baik (4), Baik (3), kurang (2), dan Sangat kurang (1).

Tabel 7 Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek	Indeks	Kategori
Format	100%	Sangat Layak
Isi	100%	Sangat Layak
Bahasa	100%	Sangat Layak
indeks keseluruhan	100%	
Kategori Keseluruhan	Sangat Layak	

Secara keseluruhan, penilaian indeks validitas materi video pembelajaran adalah sebesar “100%” dengan kategori “Sangat layak”. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa materi pada video tutorial yang telah dikembangkan sudah sesuai dan layak untuk diuji coba tanpa revisi.

- ✓ Ahli media dalam penelitian kali ini adalah Bapak Moh. Iqbal Assyauqi, M.Pd dosen dari UIN Banjarmasin Hasil validasi dan saran maupun masukan dari para ahli media ini akan dijadikan acuan dalam merevisi produk yang telah dikembangkan. Kriteria penilaian dengan 4 kategori, yaitu Sangat Baik (4), Baik (3), kurang (2), dan Sangat kurang (1).

Tabel 8 Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek	Indeks Peraspek	Kategori
Kesederhanaan	100%	Sangat Layak
Audio	86,66%	Sangat Layak
Keterpaduan	100%	Sangat Layak
Penekanan	100%	Sangat Layak
Keseimbangan	100%	Sangat Layak
Efektif	93,33%	Sangat Layak

Naskah Dan Bahasa	95%	Sangat Layak
indeks keseluruhan	96,42%	
Kategori Keseluruhan	Sangat Layak	

Hasil penilaian ahli media secara keseluruhan mendapatkan rata rata skor 96,42% yang dapat dikatakan masuk ke dalam kategori “sangat baik”. Oleh karena itu, video tutorial ini layak dan dapat digunakan pada pelatihan desain grafis dengan sangat baik.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Produk akhir yang dihasilkan pembelajaran dari penelitian ini sesuai dengan judul penelitian adalah Pengembang Video Tutorial Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kompetensi Peserta Pelatihan Di Unit Pelaksanaan Teknis (UPT) Balai Pelatihan Kerja Kabupaten Balangan. Setelah melalui tahapan validasi oleh ahli materi dan ahli media selanjutnya video tutorial tersebut disebar dalam format file video MP4 yang disimpan didalam *link folder google drive* sehingga mempermudah penyebarannya kepada peserta pelatihan. Video tutorial dalam link google drive tersebut dapat diakses kemudian didownload ke masing-masing smartphone yang digunakan peserta pelatihan saat uji coba media, sehingga media siap digunakan saat proses pelatihan.

a. Uji Coba Video tutorial

Pada tahap uji coba video tutorial peneliti menggunakan lembar angket penilaian kepraktisan media yang harus diisi oleh peserta pelatihan desain grafis di BLK Balangan. Peserta pelatihan memberi penilaian pada instrumen angket kepraktisan media yang telah divalidasi, Sebanyak 10 butir pertanyaan yang telah diisi oleh 16 orang peserta pelatihan.

Tabel 9 Hasil Angket Penilaian Kepraktisan Media

Pernyataan	Indeks Keseluruhan	Kategori Keseluruhan
1	91,25%	Sangat Praktis
2	90%	Sangat Praktis
3	92,5%	Sangat Praktis
4	90%	Sangat Praktis

5	90%	Sangat Praktis
6	88,75%	Sangat Praktis
7	88,75%	Sangat Praktis
8	90%	Sangat Praktis
9	88,75%	Sangat Praktis
10	92,5%	Sangat Praktis
Rata-rata Indeks	90,25%	
Rata-rata Kategori	Sangat Praktis	

Tahap uji coba ini mendapat respon yang sangat baik dari peserta pelatihan. Peserta pelatihan menyukai video yang ditampilkan. Berdasarkan hasil uji coba, dinyatakan bahwa video pelatihan telah memenuhi aspek kepraktisan media dengan memperoleh total indeks kepraktisan sebesar 90,25% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan dengan menggunakan video tutorial dapat meningkatkan pemahaman peserta pelatihan.

Peneliti juga menggunakan lembar soal yang harus dikerjakan oleh peserta pelatihan. Instrumen uji hasil belajar atau lembar soal tersebut dibuat dengan acuan modul yang diberikan oleh instruktur serta telah didiskusikan bersama instruktur terkait kesesuaian soal yang akan digunakan. Adapun soal pretest yang diberikan berjumlah 10 butir pilihan ganda dengan skor 10 untuk jawaban benar, dan soal posttest berjumlah 10 butir pilihan ganda dengan skor 10 untuk jawaban benar.

Tabel 10 Hasil Pretest dan Posttest

Pretest	Posttest	Skor N-Gain	Keterangan
53,12	83,12	0,63	Sedang

Berdasarkan tes awal (*Pretest*) didapatkan nilai rata-rata hasil awal 53,12 dari nilai maksimal 100. Pada hasil tes akhir (*posttest*) didapatkan nilai rata-rata 83,12 dari nilai maksimal 100. Kemudian nilai rata-rata hasil awal dan hasil akhir dinormalisasikan menggunakan rumus *n-gain* dan diinterpretasikan kedalam nilai *gain*. Berdasarkan hasil rata-rata tes awal dan tes akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai

rata-rata *gain* dengan nilai 0,63 yang termasuk kedalam kategori sedang.

B. Pembahasan

a. Hasil Pengembangan Video Pembelajaran

Teknologi pendidikan ialah metode yang diciptakan oleh manusia untuk mempermudah manusia lain memperoleh pengetahuan secara praktis yang bermanfaat baginya atau orang lain disekitarnya, yang digunakan sebagai salah satu sumber belajar. Pada penelitian ini, peneliti memakai salah satu kawasan teknologi pendidikan, yaitu kawasan pengembangan. Kawasan Pengembangan merupakan proses untuk menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik yang meliputi variasi-variasi teknologi misalnya teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu (Widyastuti dkk,2020: 26).

Metode penelitian ini, merupakan penelitian R&D (*Research & Development*) dengan model pengembangan 4-D. model ini cukup sistematis dan menghasilkan produk yang layak dan efektif. Model 4D terdiri dari 4 tahap pengembangan *Define, Design, Develop, and Dissemination* (sugiono, 2018). Berdasarkan pendapat tersebut Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa video tutorial pada pelatihan desain grafis di Balai Latihan Kerja Balangan. video tutorial merupakan rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang instruktur yang berisi pesan pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok peserta pelatihan. Media ini dikembangkan berdasarkan solusi dari pemikiran peneliti dan sesuai dengan permasalahan yang ditemui di lapangan.

Penelitian ini diperkuat dengan hasil penelitian dari Dimas Sistitaah Zamakhsyah dan Utari Dewi 2021 yang berjudul “Pengembangan Video Tutorial Mata Pelajaran Desain Grafis Materi Pengenalan Tool Photoshop Bagi Murid Kelas X Di SMKN 2 Buduran”. Dari hasil penelitian tersebut, hasil dari perhitungan disetiap aspeknya yaitu 73%, untuk hasil nilai yang didapatkan dari persentase nilai yaitu 89%, ini menunjukan bahwa media pembelajaran video ini layak digunakan dalam

pembelajaran untuk siswa kelas X di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Persamaan dari penelitian kali ini hanya terdapat pada video tutorial desain grafis. Maka pembaharuan dan temuan dari penelitian ini yaitu dengan adanya media video tutorial. Karena media tersebut dapat menarik minat belajar mandiri peserta pelatihan, dengan tampilan yang menarik dan dapat menyesuaikan kebutuhan peserta pelatihan.

Pada tahap pendefinisian (*define*) dilakukan identifikasi dan analisis masalah berupa awal akhir (*front-end analysis*) pada tahap ini dilakukan analisis awal dengan cara observasi dan wawancara dengan instruktur pelatihan desain grafis Balai Latihan Kerja Balangan, analisis peserta pelatihan (*learner analysis*) pada tahapan ini dilakukan analisis terhadap peserta pelatihan pada proses pelatihan, analisis tugas (*task analysis*) pada tahapan ini dilakukan dengan cara wawancara terhadap instruktur pelatihan desain grafis di pelatihan tersebut (Yuliani, Y., Sofyan, A., & Utama, A. H., 2020). Pada tahap perancangan (*design*) terdapat beberapa langkah yang dilakukan, yaitu penyusunan tes (*learning topic construction*). Pada tahapan ini dilakukan penyusunan soal evaluasi dan angket penilaian pada materi video tutorial yang diterapkan, pemilihan media (*media selection*) pada tahapan ini peneliti memilih media dan mengumpulkan bahan-bahan untuk digunakan pada video tutorial, pemilihan format (*format selection*) Pada tahapan ini menentukan format rancangan media, rancangan awal (*initial design*) pada tahapan ini membuat desain awal dari video tutorial berupa naskah video tutorial dan storyboard.

Pada tahap pengembangan (*develop*) merupakan tahapan pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk akhir berupa video tutorial kemudian dilakukan uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi. Pada tahapan ini dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada video tutorial. Setelah media divalidasi dan diberi komentar oleh ahli materi dan ahli media kemudian dilakukan revisi sesuai saran untuk penyempurnaan dan perbaikan produk.

Setelah revisi selesai dilakukan, kemudian dilanjutkan dengan tahapan penyebaran (*disseminate*) setelah media dinyatakan layak uji lapangan maka media siap disebar. Untuk uji lapangan terbagi menjadi dua siklus, pada tahap pertama peserta pelatihan secara kelompok menyaksikan video tutorial yang ditayangkan melalui LCD. Kemudian dilanjutkan dengan tahap kedua, peneliti membagikan media melalui link google drive kemudian dikirimkan ke smartphone yang digunakan peserta pelatihan di BLK.

b. Kelayakan Video Tutorial

Video tutorial ini mendapatkan rata-rata skor dari ahli materi sebesar 100% dari nilai maksimal 100%. Skor rata-rata total yang diperoleh dari ahli media sebesar 96,42% dari nilai maksimal 100. Dari kedua penilaian tersebut, didapatkan hasil kelayakan bahwa secara keseluruhan media sangat layak untuk digunakan. Kelayakan tersebut didapatkan dari hasil total penilaian ahli materi dan ahli media pada tahap pengembangan. Total hasil penelitian dirata-rata kemudian disimpulkan dan dikategorikan sesuai dengan kategori yang terdapat pada tabel interpretasi skor.

c. Uji Peningkatan kompetensi Peserta Pelatihan

Berdasarkan hasil tes awal (*pretest*) dan hasil tes akhir (*posttest*), didapatkan nilai rata-rata hasil tes awal (*pretest*) 53,12 dari nilai maksimal 100. Pada hasil tes akhir (*posttest*) didapatkan nilai rata-rata 83,12 dari nilai maksimal 100. Kemudian nilai rata-rata tes awal dan tes akhir dinormalisasikan menggunakan rumus *n-gain* dan diinterpretasikan kedalam nilai gain. Berdasarkan hasil rata-rata tes awal dan tes akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain 0,63 yang termasuk kedalam kategori sedang. Berdasarkan hasil tes awal dan tes akhir tersebut, maka peningkatan kompetensi peserta pelatihan setelah menggunakan video tutorial yang diterapkan pada pelatihan desain grafis di BLK Balangan termasuk dalam kategori peningkatan sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa video tutorial ini dapat meningkatkan kompetensi peserta pelatihan dalam kategori sedang.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa video tutorial untuk meningkatkan kompetensi peserta pelatihan Balai Latihan Kerja Kabupaten Balangan. Media ini telah berhasil dikembangkan menggunakan jenis penelitian *R&D (Research & Development)* Adapun tahapan dari pengembangan media ini menggunakan prosedur pengembangan 4-D. Hasil validasi oleh ahli media dan materi menyatakan bahwa media video tutorial ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pelatihan.

Berdasarkan hasil uji coba di lapangan terhadap peserta pelatihan desain grafis di Balai Latihan Kerja Balangan, media video tutorial ini dapat meningkatkan kompetensi peserta pada pelatihan desain grafis dengan didapatkan nilai rata-rata hasil tes awal (*pretest*) 53,12 dari nilai maksimal 100. Pada hasil tes akhir (*posttest*) didapatkan nilai rata-rata 83,12 dari nilai maksimal 100. Kemudian nilai rata-rata hasil awal dan hasil akhir dinormalisasikan menggunakan rumus *n-gain* dan diinterpretasikan ke dalam nilai gain. Berdasarkan hasil rata-rata tes awal dan tes akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain dengan nilai 0,63 yang termasuk dalam kategori sedang, maka peningkatan kompetensi peserta pelatihan setelah menggunakan video tutorial yang diterapkan pada pelatihan desain grafis dapat meningkatkan kompetensi peserta pelatihan dalam kategori sedang.

Saran

Saran yang peneliti dapat berikan pada penelitian hasil pengembangan produk media video tutorial dapat menjadi alternatif media pembelajaran dalam materi cara membuat logo untuk meningkatkan kompetensi peserta pelatihan desain grafis Balai Latihan Kerja Balangan, Agar dapat memanfaatkan video tutorial ini guna mengoptimalkan proses pelatihan. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media yang sama, peneliti menyarankan agar menjadikan penelitian ini sebagai acuan agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik.

Daftar Pustaka

- Al-Firdaus, Iqra' (2010). *Buku Lengkap Tuntunan Menjadi Kameraman Profesional*. Yogyakarta, Penerbit Buku Biru.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta :Rajawali Pers.
- Bambang Warsita (2013). *Perkembangan Definisi Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran*. Jurnal teknologi pendidikan.
- Cheppy Riyana.(2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung:Program. P3AI UPI
- Darmayanti, Ni Wayan Sri, and I. Komang Wisnu Budi Wijaya. *Evaluasi Pembelajaran IPA*. Nilacakra, (2020).
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung : PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Duludu, U. A. (2017). *Buku ajar kurikulum bahan dan media pembelajaran pls*. Deepublish.
- Edy Sutrisno, (2009), *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Jakarta: Kencana.
- Fadhilah, H. (2019). *Pengembangan Video Pembelajaran Penjasorkes (Senam) untuk Meningkatkan Minat Belajar Kepada Siswa Kelas V SDN Sekumpul Martapura*. In *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*. Universitas Lambung Mangkurat
- Hidayat, C. (2018). *Metode Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4D*. <https://ranahresearch.com/metode-pengembangan-model->

- 4d/ (diakses tanggal 25 Maret 2023).
- Kamil, M. 2010. *Model Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: Alfabeta.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Kustiawan, Usep, Wuri Astuti, and Munaisra Tri Tirtaningsih. "Pengembangan Media Belajar Model Model Boneka Dari Bahan Kain Flanel Berdasarkan Tema Kegiatan Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini." Edcomtech 5.2 (2020).
- Latifah. (2021). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Teknik Pergerakan Kamera Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XII di SMK Negeri 3 Banjarmasin*. Universitas Lambung Mangkurat.
- Mansur, H. (2019). *Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Bagi Guru-Guru SMKN 1 Banjarmasin*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Mansur, H. dkk (2021). *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Prodi Teknologi Pendidikan*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Miarso, Y. "Menyemai Benih Teknologi Pendidikan-Prof. Dr. Yusufhadi Miarso, M. Sc-Google Buku." *Kencana*. <https://books.google.co.id/books> (2004).
- Prawiradilaga, D. S. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Purba, Ramen A., et al. *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, (2020).
- Rudi Susilana dan Cipi Riyana. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sadiman, Dkk. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Manfaatnya*. Jakarta : Pustekom Dikbud An PT. Raja Grafindo Persada 1984. (2016).
- Sahid. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*.
- Satrianawati, M. P. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung : Alfabeta, 2016).
- Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsini Arikunto. *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2009).
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widyastuti, A., Mawati, A. T., Ika Yuniwati Janner Simarmata, A. F. P., & Dewa Putu Yudhi Ardiana, Dyah Gandasari, A. N. I. (2020). *Pengantar Teknologi Pendidikan* (T. Limbong (ed.); 1st ed., Issue 4).
- Yuliani, Y., Sofyan, A., & Utama, A. H. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Book dengan Pendekatan Behavioristik Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IX SMP*. *J-INSTECH*, 1(1), 44-52.