

**PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA MEMBUAT POSTER PROMOSI MATA PELAJARAN DASAR DESIGN GRAFIS KELAS X MULTIMEDIA DI SMK MAESTRO ISLAMIC SCHOOL BANJARMASIN**

Bangun Ramadhan<sup>1</sup>, Agus Hadi Utama<sup>2</sup>, Mastur<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Lambung Mangkurat

1910130210024@mhs.ulm.ac.id<sup>1</sup>, agus.utama@ulm.ac.id<sup>2</sup>, mastur@ulm.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak**

Guru dituntut untuk selalu mengembangkan media yang bisa meningkatkan minat para siswa, dalam hal ini guru kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis video kepada siswa, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai salah satu usaha untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan mengembangkan video pembelajaran yang bisa menyampaikan semua informasi lebih menarik, informatif, dan terstruktur. Melalui pengembangan media video tutorial diharapkan dapat menjadi solusi permasalahan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengembangkan media pembelajaran video tutorial mata pelajaran dasar design grafis cara membuat poster promosi di SMK Maestro Islamic School Banjarmasin, (2) Mengetahui kemampuan yang diperoleh siswa, setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial cara membuat poster promosi pada mata pelajaran dasar designn grafis di SMK Maestro Islamic School Banjarmasin. Penelitian pengembangan media video tutorial ini merupakan jenis penelitian R&D dengan menggunakan 4D yaitu *Define, Design, Development, dan Dissemination* yang telah dimodifikasi menyesuaikan dengan keperluan. Berdasarkan hasil penilaian ahli media dapat diperoleh dari validator sebesar 96,06% dengan kategori "sangat layak", hasil penilaian ahli materi dapat diperoleh dari validator sebesar 86,53% dengan kategori "sangat layak", hasil kuesioner respon siswa dapat diperoleh sebesar 88,88% dengan kategori "sangat layak", peningkatan hasil belajar siswa mendapat nilai gain sebesar 0,63 dengan kategori "sedang". Dari hasil penelitian data disimpulkan bahwa video tutorial pembuatan poster promosi layak digunakan sebagai video pembelajaran bagi siswa.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Video tutorial, Kemampuan.

**Abstract**

Teachers are required to always develop media that can increase students' interest, in this case the teacher does not maximize the use of video-based learning media to students, so that learning objectives can be achieved, one effort to realize this is to develop learning videos that can convey more information. interesting, informative, and structured. Through the development of video tutorial media, it is expected to be a solution to this problem. The purposes of this study were (1) to develop video tutorial learning media for basic graphic design subjects on how to make promotional posters at SMK Maestro Islamic School Banjarmasin, (2) to find out the ability's students have acquired, after using video tutorial-based learning media on how to make promotional posters graphic design basic lesson at SMK Maestro Islamic School Banjarmasin. This video tutorial media development research is a type of R&D research using 4D namely *Define, Design, Development, and Dissemination* which has been modified according to needs. Based on the results of the media expert's assessment, it can be obtained from the validator of 96.06% in the "very feasible" category, the results of the material expert's assessment can be obtained from the validator of 86.53% in the "very feasible" category, the results of the student response questionnaire can be obtained by 88, 88% with the "very decent" category, an increase in student learning outcomes gets a gain value of 0.63 in the "moderate" category. From the results of the data research, it was concluded that the tutorial video for making promotional posters was appropriate to be used as a learning video for students.

**Keywords:** *Development, Video Tutorials, Ability.*

## Pendahuluan

Sistem pendidikan di Indonesia saat ini semakin berkembang dan pilihan jurusan semakin banyak. Bidang studi yang semakin populer adalah multimedia. Kursus ini menawarkan berbagai keterampilan desain grafis, animasi dan multimedia. Salah satu mata kuliah yang diajarkan di departemen ini adalah Dasar-Dasar Desain Grafis. Topik ini sangat penting karena menjadi dasar desain grafis yang bagus dan menarik. Namun pada saat mempelajari dasar desain grafis, seringkali siswa kesulitan dalam membuat poster promosi yang menarik dan efektif. Hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan dalam menggunakan software desain grafis.

Dunia pendidikan saat ini semakin bergantung pada dunia digital, terutama pascapandemi Covid-19 yang merajalela pada tahun 2019-2021. Oleh karena itu, guru harus beradaptasi dengan teknologi agar pembelajaran juga adaptif. Saat ini, pembelajaran menjadi semakin menuntut dan ada metode pengajaran yang berbeda untuk setiap guru.

Walaupun metode pembelajaran tatap muka sangat efektif, namun tergantung seberapa besar kesadaran siswa bahwa tidak hanya sebagian siswa saja yang senang mendengarkan penjelasan guru, namun siswa memerlukan contoh praktik langsung agar dapat mengetahui dan mengoreksi letak letaknya. kesalahan. Jika hanya penjelasan yang diberikan secara lisan tanpa contoh yang harus diikuti oleh siswa sebagai referensi atau contoh, maka siswa akan kebingungan. Dalam hal ini, guru tidak memaksimalkan penggunaan lingkungan pembelajaran berbasis video oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu upaya untuk mencapai hal tersebut adalah dengan mengembangkan video edukasi yang dapat menyampaikan segala informasi secara lebih menarik, informatif, dan terstruktur.

Guru kesulitan dalam merespon fokus belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Design Grafis materi poster Promosi karena kurang memaksimalkan media pembelajaran

yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa yang aktif dan terdapat kekurangan pemahaman pada siswa karena siswa tidak dapat membayangkan apa saja yang harus dilakukan saat membuat poster promosi harus dengan penjelasan berulang.

Setelah mengamati beberapa video tutorial pembuatan poster promosi di YouTube, penulis melihat beberapa kekurangan seperti konten video terlalu cepat, tidak ada suara latar belakang, tidak ada petunjuk untuk membantu siswa memahami langkah-langkahnya, dan tidak ada penjelasan. Maka peneliti mencoba mengembangkan materi pembelajaran dalam bentuk video tutorial untuk mengisi kesenjangan tersebut agar pemirsa atau siswa dapat lebih mudah memahami isi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu video tutorial untuk pembelajaran. Oleh karena itu dilakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Membuat Poster Promosi Mata Pelajaran Dasar – Dasar Desain Grafis Kelas X Multimedia Di SMK Maestro Islamic School" yang bertujuan untuk membuat media pembelajaran bagi siswa SMK Maestro Islamic School agar terbantu dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran materi pembuatan poster promosi mata pelajaran dasar design grafis.

## Kajian Pustaka

Menurut AECT 2008, teknologi pendidikan adalah penelitian dan praktik etis yang bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang sesuai. (Switri, 2022).Dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan adalah bagaimana penggunaan suatu alat, media, dan sarana untuk dapat mencapai sebuah tujuan pendidikan atau kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual.

Kawasan pengembangan berarti proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer dan multimedia (Nurkamilah, 2020:341).

Kawasan pengembangan berarti adalah proses dimana ide kita untuk menuangkan suatu materi untuk pembelajaran kedalam bentuk fisik yang bisa ditampilkan saat proses pembelajaran dan bentuk fisik yang dimaksud bisa berupa teknologi cetak, audiovisual, teknologi yang berbasis komputer maupun multimedia untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### A. Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely ( 1971 ) mengutip dari bukunya Nurfadhillah ( 2021 : 8) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi , atau kejadian yang mendirikan kondisi yang membuat pembelajar (siswa) dapat memperoleh pengetahuan , keterampilan , atau sikap . Dalam penjelasan ini guru , buku teks , dan lingkungan sekolah merupakan media . Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat - alat grafis , fotografis , atau elektronik. untuk menangkap, memproses, dan menata kembali informasi visual atau verbal (Utama, A. H., 2022).

#### B. Video Tutorial

Video tutorial merupakan media pembelajaran yang didalamnya menggabungkan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Prastowo, 2014:370).

#### C. Materi Poster Promosi Mata Pelajaran Dasar Design Grafis

Mata Pelajaran Dasar Design Grafis adalah mata pelajaran mata pelajaran yang

membantu siswa mengetahui prinsip-prinsip desain dan pemakaian alat-alat desain grafis dalam konteks komunikasi visual. Ini melibatkan penggunaan elemen-elemen desain seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur untuk menciptakan karya yang efektif secara visual (Wiley & Sons, 2013).

Dalam mata pelajaran ini siswa akan di tuntut kreatif dalam pembuatan poster promosi untuk membuat komunikasi visual yang menarik dan efektif. Ini ialah jalan awal yang penting bagi mereka yang tertarik dalam industri desain grafis atau ingin mengembangkan keterampilan kreatif dalam hal desain visual.

#### 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. Media pembelajaran berbasis Video tutorial adalah produk yang nantinya akan dikembangkan pada penelitian ini. Pengembangan produk mengacu pada model pengembangan *four-D* (4D). Media pembelajaran yang dihasilkan akan digunakan pada pembelajaran Dasar Design Grafis kelas X di SMK Maestro Islamic School Banjarmasin.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif Menurut Borg and Gall (1989) menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Teknik analisis data adalah satu langkah yang penting dikarenakan dalam analisis data penelitian yang terlihat. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui nilai produk yang dihasilkan.

Data kuantitatif diperoleh dari angket dalam bentuk skor penilaian, digunakan

analisis dengan format skala Likert. Penentuan skor dengan skala 1 sampai 5. Skor 5 berarti sangat layak, skor 4 berarti layak, skor 3 berarti cukup layak, skor 2 berarti kurang layak, dan skor 1 berarti sangat tidak layak.

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

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.

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

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.

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

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

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

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

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

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

Keterangan:

N-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-gain telah didapatkan, kemudian akan diberi keterangan sesuai dengan kriteria/kategori.

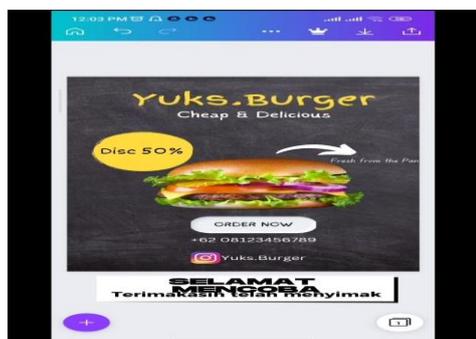
Interval	Kriteria/Kategori
g > 0,7	Tinggi
0,3 ≤ g ≤ 0,7	Sedang
g < 0,3	Rendah

## Hasil dan Pembahasan

### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk Media Pembelajaran video tutorial desain grafis tentang cara membuat Poster Promosi menggunakan aplikasi Canva. Produk diberikan kepada siswa 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 siswa di SMK Maestro Islamic School dalam mata pelajaran dasar desain grafis. Tujuan penelitian ditetapkan sebagai pengembangan video tutorial yang dapat meningkatkan kemampuan siswa.

#### a. Analisis Awal

Keterbatasan waktu dan sumber daya: Pembelajaran tatap muka memiliki batasan waktu tertentu, yang mungkin tidak cukup untuk mengcover seluruh aspek desain poster promosi.

#### b. Analisis Siswa (*Learner Analys*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap siswa dengan tujuan perangkat media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam konteks pengembangan video tutorial pembuatan poster promosi di SMK Maestro Islamic School Banjarmasin, analisis siswa dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang karakteristik dan kebutuhan mereka.

#### c. Analisis Tugas (*Task Analys*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap rancangan pembelajaran siswa. 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 pembuatan poster promosi. Evaluasi pada materi juga disediakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi.

#### d. Analisis Konsep (*Concpet Analys*)

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 rancangan pembelajaran. penyusunan isi materi pembelajaran dengan melakukan analisis konsep terlebih dahulu hal ini penting untuk memastikan bahwa video tutorial yang dikembangkan dapat menyampaikan konsep-konsep secara efektif kepada siswa.

#### e. Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Speciyng Instructional Objectives*)

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

### 2. Tahap *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 pembelajaran dilakukan agar dapat menentukan materi yang akan dimuat dalam bentuk video tutorial. Setelah melakukan konsultasi bersama guru mata pelajaran dasar design grafis di SMK Maestro Islamic School, disepakati bahwa materi yang akan dimuat

dalam video tutorial adalah materi tentang “pembuatan poster promosi”. Materi ini dipilih karena didalamnya bersifat kompleks, sehingga memerlukan sebuah ilustrasi atau simulasi berupa video tutorial agar mempermudah penyampaian materi kepada siswa.

b. Pemilihan Media (*Media Selection*)

Setelah melakukan identifikasi media yang akan dikembangkan sesuai dengan analisis siswa, analisis konsep, dan analisis tugas maka terpilihlah video tutorial. Sesuai dengan karakteristik penggunaan sasaran. Media video tutorial mampu menyajikan hal berbeda pada pembelajaran khususnya pada pembelajaran pembuatan poster promosi dengan menampilkan tutorial membuat poster promosi yang bisa membuat siswa tertarik dan membantu dalam pencapaian kemampuan 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 memiliki tahapan pembuatan poster promosi, memuat tahapan yang sesuai dengan materi pembelajaran, dan tahapan tersebut gampang di ikuti. Penggunaan media ini juga terdapat pengisi suara dan teks yang berfungsi sebagai penjelas agar mudah dipahami yang terkemas dalam media ini. Konten materi mengacu pada rancangan pembelajaran pembuatan poster promosi (Humaira, R., Mansur, H., & Utama, A. H., 2022).

Materi	Pembuatan poster promosi
Jenis huruf	<i>SYSTEM</i>
Resolusi Huruf	720x480 pixels

Audio	<i>Calm Music (No. Copyright)</i> “Dawn” by Sappheiros <a href="https://youtu.be/pWAP7fIwGn">https://youtu.be/pWAP7fIwGn</a> I
-------	---

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*)

Tahap pengembangan (*Develop*) dalam pengembangan video tutorial pembuatan poster promosi di SMK Maestro Islamic School Banjarmasin proses pembuatan, produksi, dan pengujian. 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, dan ahli media.

- ✓ Adapun validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Iriyanti, S.Pd. Guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis dari SMK Maestro Islamic School Banjarmasin. Kriteria penilaian dengan 4 kategori, yaitu Sangat Baik (4), Baik (3), kurang (2), dan Sangat kurang (1).

No	Nilai	Kategori
Iriyanti, S.Pd	86,53%	Sangat Layak
Indeks keseluruhan		100%

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi

Secara keseluruhan, penilaian indeks validitas materi video pembelajaran adalah sebesar “86%” dengan kategori “Sangat layak”. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa materi pada video tutorial yang telah dikembangkan sudah sesuai dan layak untuk diuji coba. Pada penilaian tersebut, validator ahli mengatakan bahwa instrumen penelitian sudah layak digunakan 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).

Aspek	Indeks Peraspek	Kategori
Efisiensi	97,22%	Sangat Layak
Media	97,22%	Sangat Layak
Naskah Dan Bahasa	93,75%	Sangat Layak
indeks keseluruhan	96,06%	
Kategori Keseluruhan	Sangat Layak	

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media

Hasil penilaian ahli media secara keseluruhan mendapatkan rata rata skor 96,06% yang dapat dikatakan masuk ke dalam kategori “sangat baik”. Oleh karena itu, video tutorial ini layak dan dapat digunakan pada pembelajaran pembuatan poster promosi dengan sangat baik.

#### 4. Tahap Penyebaran (*Dissemination*)

Tahap ini merupakan tahapan untuk penyebaran terkait video tutorial. Produk akhir yang dihasilkan pembelajaran dari penelitian ini sesuai dengan judul penelitian adalah Pengembang Video Tutorial Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Membuat Poster Promosi Mata Pelajaran Dasar Design Grafis Kelas X Multimedia Di SMK Maestro Islamic School Banjarmasin. Secara garis besar video tutorial ini terdiri atas bagian pembuka, apersepsi, penyampaian materi dan

penutup. Video ini memiliki durasi total selama 10 menit. Setelah melalui tahapan validasi oleh ahli materi dan ahli media selanjutnya video tutorial tersebut disebarakan dalam format file video MP4 yang disimpan didalam link Youtube sehingga mempermudah penyebarannya kepada siswa.

#### a. Uji Coba Video Tutorial

Pada tahap uji coba video tutorial peneliti menggunakan lembar angket respon siswa yang harus diisi oleh siswa. Siswa memberi penilaian pada instrumen angket respon siswa yang telah divalidasi, Sebanyak 15 butir pertanyaan yang telah diisi oleh siswa.

Pernyataan	Indeks Keseluruhan	Kategori Keseluruhan
1	88,88%	Sangat Baik
2	87,5%	Sangat Baik
3	91,66%	Sangat Baik
4	90,27%	Sangat Baik
5	88,88%	Sangat Baik
6	86,11%	Sangat Baik
7	86,11%	Sangat Baik
8	88,88%	Sangat Baik
9	84,72%	Sangat Baik
10	91,66%	Sangat Baik
11	91,66%	Sangat Baik
12	87,5%	Sangat Baik
13	90,27%	Sangat Baik
14	88,88%	Sangat Baik
15	90,27%	Sangat Baik
Rata-rata Indeks	88,88%	
Rata-rata Kategori	Sangat Baik	

Tabel 3. Hasil Penilaian Respon Siswa

Tahap uji coba ini mendapat respon yang sangat baik dari siswa. siswa menyukai video yang ditampilkan. Berdasarkan hasil uji coba, dinyatakan bahwa video tutorial telah memenuhi respon siswa dengan memperoleh total indeks sebesar 88,88% dengan kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan video

tutorial dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Peneliti menggunakan lembar soal yang harus dikerjakan oleh siswa. Instrumen uji hasil belajar atau lembar soal tersebut dibuat dengan didiskusikan bersama instruktur terkait kesesuaian soal yang akan digunakan. Adapun soal pretest yang diberikan berjumlah 20 butir pilihan ganda dengan skor 10 untuk jawaban benar, dan soal posttest berjumlah 20 butir pilihan ganda dengan skor 10 untuk jawaban benar. nilai hasil pretest 53,12 dan hasil posttest 83,12. Hasil uji normalized gain score menyatakan peningkatan kemampuan siswa dikategorikan sedang dengan nilai gain 0,63. Berikut data pretest dan posttest siswa kelas X Multimedia SMK Maestro Islamic School Banjarmasin dapat dilihat pada tabel berikut:

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Skor N-Gain	Keterangan
53,88	83,61	0,63	Sedang

Berdasarkan tes awal (Pretest) didapatkan nilai rata-rata hasil awal 53,88 dari nilai maksimal 100. Pada hasil tes akhir (posttest) didapatkan nilai rata-rata 83,61 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

### 1. Hasil Pengembangan Video Tutorial

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. Dalam konteks pengembangan video tutorial desain grafis, teori-teori teknologi pendidikan dapat memberikan landasan yang kuat dalam merancang dan mengimplementasikan metode pembelajaran yang efektif. Pada penelitian ini, peneliti memakai salah satu kawasan teknologi pendidikan, yaitu kawasan

pengembangan. kawasan pengembangan teknologi pendidikan adalah suatu ruang fisik atau virtual yang menjadi pusat pengembangan dan penerapan teknologi pendidikan. Tempat ini bertujuan untuk menghasilkan inovasi, penelitian, dan pengembangan dalam penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran ( Sugiyono, 2018:135 ).

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa video tutorial pada pembelajaran Dasar Design Grafis materi pembuatan poster promosi di SMK Maestro Islamic School Banjarmasin. video tutorial merupakan rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang guru yang berisi pesan pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada siswa. Media ini dikembangkan berdasarkan solusi dari pemikiran peneliti dan sesuai dengan permasalahan yang ditemui di lapangan. 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 and Dissemination (sugiono, 2018).

Penelitian ini diperkuat dengan Hasil Penelitian dari Dwi Hendra Kusuma, Sri Wahyuni, Leny Noviani pada tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Facebook Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Mata Pelajaran Pemasaran Online Di SMK NEGERI 3 SURAKARTA” Kesimpulan dari penelitian ini adalah Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial dapat diterapkan dan digunakan dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran pemasaran online di SMK Negeri 3 Surakarta. Media pembelajaran berbasis video tutorial dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemasaran online pada kelas X PM 1 SMK Negeri 3 Surakarta.

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 guru mata pelajaran dasar design grafis SMK Maestro Islamic School Banjarmasin, analisis siswa (learner analysis) pada tahapan ini dilakukan analisis terhadap siswa pada proses pembelajaran, analisis tugas (task analysis) pada tahapan ini dilakukan dengan cara wawancara terhadap guru mata pelajaran dasar design grafis di kelas tersebut. Adapun tugas yang harus ditempuh oleh siswa yaitu: (1) siswa dapat mengikuti langkah-langkah yang dijelaskan dalam video dan memahami konsep, teknik, dan prinsip-prinsip yang diajarkan; (2) siswa dapat mengaplikasikan apa yang mereka pelajari dengan menggunakan perangkat lunak desain grafis yang relevan; (3) siswa dapat mengerti fungsi dan fitur-fitur utama perangkat lunak tersebut, serta berlatih menggunakan alat-alat dan menu-menu yang ada; (4) siswa dapat menyelesaikan tugas dalam bentuk pilihan ganda dengan hasil yang lebih baik setelah menggunakan media video tutorial.

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 siswa secara kelompok menyaksikan video tutorial yang ditayangkan melalui LCD. Kemudian dilanjutkan dengan tahap kedua, peneliti membagikan media melalui link youtube kemudian dikirimkan ke smartphone salah satu siswa lalu disebar ke seluruh kelas.

#### b. Kelayakan Video Tutorial

Video tutorial ini mendapatkan rata-rata skor dari ahli materi sebesar 86,53% dari nilai maksimal 100%. Skor rata-rata total yang diperoleh dari ahli media sebesar 96,06% 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 Kemampuan Siswa

Berdasarkan hasil tes awal (pretest) dan hasil tes akhir (posttest), didapatkan nilai rata-rata hasil tes awal (pretest) 53,88 dari nilai maksimal 100. Pada hasil tes akhir (posttest) didapatkan nilai rata-rata 83,61 dari nilai maksimal 100. Kemudian nilai rata-rata tes awal dan tes akhir dinormalisasikan menggunakan rumus  $n\text{-gain}$  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 kemampuan siswa setelah menggunakan video tutorial yang diterapkan pada proses pembelajaran pembuatan poster promosi di SMK Maestro Islamic School termasuk dalam kategori peningkatan sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa video tutorial ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam kategori sedang.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan ya, Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa video tutorial untuk meningkatkan kemampuan siswa di SMK Maestro Islamic School Banjarmasin. Media ini telah berhasil dikembangkan menggunakan jenis penelitian R&D (Research & Development) Adapun tahapan dari pengembangan media ini menggunakan prosedur pengembangan 4-D. Tahapan penelitian yang dilakukan, yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Hasil validasi oleh ahli media dan materi menyatakan bahwa media video tutorial ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Video tutorial ini mendapatkan rata-rata skor dari ahli materi sebesar 86,53% dari nilai maksimal 100%. Skor rata-rata total yang diperoleh dari ahli media sebesar 96,06% 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.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa media video tutorial dapat efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam pembuatan poster promosi. siswa dapat mengakses video tutorial untuk memperoleh pengetahuan, memahami konsep dan teknik pembuatan poster promosi, serta menguasai perangkat lunak desain yang relevan. Berdasarkan hasil uji coba di lapangan terhadap siswa Kelas X Multimedia di SMK Maestro Islamic School Banjarmasin, media video tutorial ini dapat meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran dengan didapatkan nilai rata-rata hasil tes awal (pretest) 53,88 dari nilai maksimal 100. Pada hasil tes akhir (posttest) didapatkan nilai rata-rata 83,61 dari nilai maksimal 100. Kemudian nilai rata-rata hasil awal dan hasil akhir dinormalisasikan menggunakan rumus  $n$ -gain dan di interpretasikan 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, Berdasarkan hasil tes awal dan tes akhir tersebut maka peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan video tutorial yang diterapkan pada proses pembelajaran dasar design grafis, bahwa video tutorial ini dapat meningkatkan kemampuan siswa 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 poster promosi untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas X mata pelajaran dasar desain grafis SMK Maestro Islamic School Banjarmasin, Agar dapat memanfaatkan video tutorial ini guna mengoptimalkan proses pembelajaran. 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

- Abadi. Switri, E. (2022). *Teknologi Dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Qiara Media.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Association for Educational Communications and Technology. (1977). *The Definition of Educational Technology*. Washington D.C: AECT.
- Borg, R Walter & Gall, Meredith D. (1989). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman. Group.
- Humaira, R., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Mata Pelajaran

- Teknik Pengelolaan Audio Video Kelas XII. *J-INSTECH*, 3(2), 50-56.
- Isran, K.-K. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM : Vol. VII, No. 1*, 94.
- Nurkamilah, P. M. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Kawasan Pengembangan Dalam Membuat Media Pembelajaran. *Jurnal of Education and Instruction*, 341.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV. Jejak (Jejak Publisher).
- Pakhapan, A. F., Ardiana, D. P., Mawati, A. T., Simarmata, E. B., Mansyur, M. Z., Purba, L. I., . . . Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Prastowo, Andi. (2014) *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suryabrata, S. (2008). *Metodologi penelitian/sumadi suryabrata*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. CV. Budi Utama.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. CV. Pustaka.
- Sudrajat, A. (2008). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran*. 1.
- Utama, A. H. (2022). *Desain Pembelajaran Pedati Untuk Mengembangkan Metode Pembelajaran Daring Asinkron Selama Masa Pandemi Covid-19*. *J-INSTECH*, 3(1), 26-35.
- Widyastuti, A., Mawati, A. T., Yuniwati, I., Simarmata, J., Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P., . . . Inayah, A. N. (2020). *Pengantar Teknologi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Widoyoko, Eko Putro. (2016). *Teknik Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yasa, K. A., dkk. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, Vol 14, No 2, 199–209.