

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL UNTUK PEMBELAJARAN PRAKARYA SUB MATERI KERAJINAN MAKRAME DI KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Dian Masitha Ulfa ¹, Ramalis Hakim ²

Universitas Negeri Padang

Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatra Barat, Indonesia

Email: dianmasitha63@gmail.com

Submitted: 2020-04-21

Accepted: 2020-04-27

Published: 2020-06-03

DOI: 10.24036/stj.9i2.107938

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendapati hasil tingkat validitas, praktikalitas dan efektivitas produk berbentuk media video tutorial untuk pembelajaran prakarya sub materi kerajinan makrame di Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini menggunakan metode R&D atau penelitian dan pengembangan dengan model 4D. Subjek uji coba melibatkan tiga orang validator yaitu validator media, materi dan bahasa. Subjek uji coba media yaitu 20 orang siswa kelas VII dan satu orang guru mata pelajaran prakarya. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Metode pengumpulan data yaitu wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media yang penulis kembangkan dinyatakan valid, efektif dan praktis digunakan pada pembelajaran Prakarya.

Kata kunci: Media, Video, Makrame

Pendahuluan

Salah satu cara untuk membangun kemajuan suatu bangsa adalah pendidikan. Pendidikan adalah salah satu cara dalam menciptakan penerus bangsa yang ulung dan mampu bersaing di jenjang internasional. Pendidikan termasuk patokan dalam perkembangan dan kemajuan suatu bangsa karena pendidikan merupakan salah satu faktor penunjang suatu bangsa.

Prakarya adalah mata pelajaran pada kurikulum 2013 yang masih baru di Sekolah Menengah Pertama. Mata pelajaran ini mencakup empat aspek didalamnya, yaitu aspek kerajinan, pengolahan, budidaya dan rekayasa. Setiap sekolah wajib memilih dua aspek yang sesuai dengan ketersediaan dan kemampuan masing-masing daerah setempat.. Salah satu sub materinya adalah kerajinan yang terdiri atas berbagai jenis, salah satu jenis kerajinan adalah kerajinan tali. Kerajinan tali disebut juga dengan makrame, yaitu kerajinan yang menggunakan teknik simpul menyimpul tali yang membutuhkan motivasi dari diri siswa sebelum mempraktikkannya.

Salah satu cara yang dapat menstimulasi motivasi siswa dalam belajar adalah media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Keahlian guru dalam membuat karya makrame sangat dibutuhkan karena pembelajaran ini membutuhkan proses bertahap yang harus dilakukan dengan kesabaran, keuletan, dan waktu yang relatif panjang.

Bersumber pada hasil wawancara dengan seorang guru mata pelajaran prakarya di SMP N 11 Padang pada Juli 2019, ditemukan bahwa guru mata pelajaran prakarya tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam menjelaskan materi pembelajaran. Padahal sekolah sudah menyediakan LCD proyektor sebagai alat media pembelajaran. Sampai saat ini media yang dipakai guru dalam pembelajaran hanyalah papan tulis dan buku literasi. Media papan tulis dan buku literasi adalah media yang tidak menarik dan monoton. Media papan tulis tidak dapat memberikan kemudahan guru dalam mengajar mata pelajaran berbentuk praktik. Papan tulis hanya dapat menjelaskan materi dengan bentuk diam dan berwujud dua dimensi. Siswa akan sulit memahami materi yang berupa langkah-langkah pembuatan karya sebagai hasil akhir dari tujuan mata pelajaran prakarya. Penyampaian materi praktek tidak cukup hanya menggunakan media papan tulis, tetapi harus menggunakan media pembelajaran yang menarik, yakni seperti media berjenis audio visual.

Contoh dari media yang berjenis audio visual adalah media video. Video adalah media yang efektif digunakan dalam membantu berlangsungnya pembelajaran, baik itu secara perorangan atau berkelompok. Selain itu, media video akan menambah dimensi baru dalam pembelajaran karena adanya gambar bergerak serta suara yang mengiringinya. Siswa akan lebih tertarik dan merasakan seperti berada ditempat yang sama dengan video yang ditayangkan. Media video dapat mewakili guru untuk mengajarkan kerajinan makrame agar lebih jelas dan tidak menghabiskan waktu yang lama.

Video tutorial adalah jenis video yang lebih tepat digunakan dalam mata pelajaran prakarya yang berjenis praktik. Video tutorial ini menjelaskan langkah-langkah pembuatan karya sebagai produk dari tujuan mata pelajaran ini. Dengan demikian guru akan terbantu dan lebih mudah dalam menjelaskan materi dan tidak tergantung hanya pada media papan tulis, namun dipermudah dengan adanya media video tutorial pembuatan karya kerajinan makrame.

Alasan penulis ingin mengembangkan media video tutorial ini adalah media ini diasumsikan dapat mempermudah guru dalam mengajarkan mata pelajaran prakarya, lebih tepatnya dalam menjelaskan langkah-langkah pembuatan karya/produk. Media ini juga dapat memudahkan siswa untuk lebih gampang mengunyah pelajaran dan lebih termotivasi untuk belajar hingga mencapai tujuan pembelajaran dan menghasilkan hasil belajar yang baik. Meskipun video tutorial sudah sangat mudah ditemukan di Youtube, namun belum dapat mencapai kriteria video tutorial yang sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran video tutorial yang penulis kembangkan akan mencakup KD (Kompetensi Dasar), indikator dan tujuan pembelajaran. Media video tutorial juga menyampaikan materi mengenai konsep dasar simpul makrame. Video yang akan dikembangkan ini menggunakan pemilihan bahasa, warna, dan background video yang lebih menarik perhatian siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama dalam belajar.

Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang berujung pada penciptaan suatu produk. Dalam menghasilkan suatu produk itu digunakan

penelitian yang menganalisis kebutuhan terlebih dahulu dengan metode survei dan untuk menguji berfungsinya produk di masyarakat digunakan metode eksperimen.

Media pembelajaran adalah apa saja yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim informasi ke penerima informasi. Proses perangsangan pikiran, perhatian. Dan perasaan serta minat siswa dipancing melalui media pembelajaran sehingga proses pembelajaran terjalin dengan baik. Salah satu media pembelajaran video tutorial yaitu serangkaian gambar bergerak yang diputar oleh pengajar yang berisi materi pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Video tutorial menjelaskan proses pembuatan sesuatu, cara-cara, langkah-langkah dan lain sebagainya guna memudahkan tugas para guru.

Prakarya adalah mata pelajaran yang berlandaskan prinsip kreativitas, dengan kemampuan kreativitas yang tinggi beserta teknologi dasar sebagai sistem kerja yang sah akan menghasilkan kompetensi keterampilan yang tinggi. Mata pelajaran Prakarya mencakup beberapa aspek yaitu kerajinan, rekayasa, pengolahan, dan budidaya.

Makrame has been defined as the interknitting of yarns yang artinya makram dapat di definisikan sebagai simpul antar beberapa tali. Dengan demikian faktor yang utama dari macrame adalah simpul. Permainan simpul itu akan membuat bidang dan akhirnya dapat diarahkan untuk membuat benda-benda tertentu, baik benda pakai maupun benda seni. (Mary Walker Philips, 1970 dalam Soemardji, 2001).

Berdasarkan penjabaran diatas, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan hasil validitas, praktikalitas dan efektivitas produk media pembelajaran berupa video tutorial untuk pembelajaran Prakarya aspek kerajinan makrame di Sekolah Menengah Pertama.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau disebut R&D. Metode penelitian ini menghasilkan suatu produk, dan diuji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah prosedur yang digunakan dalam menciptakan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk yang akan dipakai dalam dunia pendidikan.

Jenis model dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu model 4D yang dikembangkan oleh S.Thiagarajan. Model 4D mencakup empat tahap yaitu tahap pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop) dan penyebaran/desiminasi (dissiminate). Subjek uji coba yang 6 dilakukan oleh validator yaitu ahli media, materi dan bahasa. Subjek uji coba lapangan yaitu 20 orang siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama dan satu orang guru Prakarya. Metode pengumpulan data yang dipakai yaitu angket, dokumentasi dan wawancara. Analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif adalah teknik analisis data yang digunakan untuk mendeskripsikan uji kelayakan, praktikalitas dan efektivitas media yang digunakan.

Hasil

Kevalidan produk media video tutorial ini diketahui melalui penilaian tiga validator. Berdasarkan hasil penilaian ketiga validator menyatakan bahwa media video tutorial dikatakan layak atau valid. Pertama, hasil kriteria kelayakan yang ditinjau oleh ahli media menunjukkan nilai rata-rata 4.56 yang termasuk dalam kategori layak. Kedua, hasil kriteria kelayakan yang ditinjau dari ahli materi menunjukkan nilai rata-rata 4.81

yang juga termasuk dalam kategori layak. Ketiga, hasil kriteria kelayakan yang ditinjau dari ahli bahasa menunjukkan nilai rata-rata 4.37 yang termasuk dalam kategori layak.

Kepraktisan media ini diketahui berdasarkan data hasil uji coba kepada siswa dan guru. Uji coba yang dilakukan oleh 20 siswa dan seorang guru prakarya dengan jumlah keseluruhan butir yaitu 12 butir pernyataan untuk siswa dan 9 butir untuk guru. Hasil data uji coba media video tutorial akan dijelaskan pada tabel 1 dan 2 beriku ini.

Tabel 1. Data Hasil Uji Coba Siswa

NO	PENILAIAN	INDIKATOR											
		TAMPILAN MEDIA					PENY. MATERI			KEMANFAATAN			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	AA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	ARA	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5
3	AIFA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
4	AK	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5
5	AA	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4
6	AAJ	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7	CAA	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5
8	CGA	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4
9	DRM	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5
10	FP	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
11	G/M	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5
12	HO	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5
13	IZ	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5
14	NF	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
15	RAP	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5
16	SI	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17	VN	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5
18	YMH	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4
19	ZNA	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5
20	ZZA	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5
Jumlah		96	100	93	95	102	104	91	92	105	107	107	109
Rata-rata		4,78					4,81			4,83			
Total rata-rata		4,81											
Persentase		96%											

Bedasarkan hasil analisis deskriptif uji coba siswa di atas diketahui rata-rata skor keseluruhannya adalah 4,81 dengan kategori “Sangat Baik”.

Selain menguji cobakan media kepada siswa dan memberikan angket penilaian, peneliti juga memberikan angket kepada guru untuk memberi respon dan menilai kepraktisan media yang telah digunakan. Hasil penilaian guru mata pelajaran prakarya dijelaskan pada tabel 2.

Tabel 2. Respon guru terhadap media video tutorial

Aspek	Kriteria Variabel	Indikator	Penilaian Ahli Materi
Bahasa	Kesesuaian Materi	1	5
		2	4
		3	4
		4	5
		5	5
	Penggunaan Media	6	5
		7	4
		8	5
		9	5
Jumlah			42
Rata-Rata			4,66

Berdasarkan penilaian guru mata pelajaran prakarya di atas diperoleh rata-rata sebesar 4,66 dari skor maksimum 5 yang menunjukkan kriteria “Sangat Baik”. Berdasarkan respon siswa dan guru tersebut dapat dikatakan bahwa media video tutorial ini “Praktis”.

Nilai keefektifan media video tutorial dapat diketahui dari nilai sebelum dan sesudah/*pre-test* dan *post-test* menggunakan media pembelajaran video tutorial. Setelah dilakukannya uji sebelum dan sesudah menggunakan media kepada 20 orang siswa sebagai responden maka didapatkan hasil yang akan dijelaskan pada tabel 13 di halaman berikutnya.

Tabel 3. Persiapan Pengujian Efektifitas

No.	NAMA	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	d	(x) d=(d-mb)	(x ²) d
1	AA	55	75	20	-22,4	500,9
2	ARA	70	85	15	-27,4	749,7
3	AIFA	60	75	15	-27,4	749,7
4	AIE	75	90	15	-27,4	749,7
5	AA	60	85	25	-17,4	302,1
6	AAJ	60	80	20	-22,4	500,9
7	CAA	45	70	25	-17,4	302,1
8	CGA	70	85	15	-27,4	749,7
9	DRM	65	85	20	-22,4	500,9
10	FP	50	80	30	-12,4	153,3
11	GJM	60	85	25	-17,4	302,1
12	HO	50	75	25	-17,4	302,1
13	IE	45	75	30	-12,4	153,3
14	SF	70	90	20	-22,4	500,9
15	RAP	65	85	20	-22,4	500,9
16	SE	45	70	25	-17,4	302,1
17	VN	60	85	25	-17,4	302,1
18	YMH	55	80	25	-17,4	302,1
19	ZNA	50	75	25	-17,4	302,1
20	ZZA	65	90	25	-17,4	302,1
Jumlah	20	1175	1620	445		8528,9

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{445}{20} = 22,5$$

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

$$t = \frac{22,25}{\frac{8528,9}{\sqrt{19(19-1)}}$$

$$t = \frac{22,25}{\frac{8528,9}{\sqrt{361}}}$$

$$t = \frac{22,25}{\sqrt{23,64}}$$

$$t = \frac{22,25}{4,72}$$

$$t = 4,7$$

Didapat thitung sebesar 4,7 selanjutnya dicari t-tabel menggunakan tabel t dengan $df = N-1 = 20-1 = 19$ dengan $\alpha 0,05$ maka t-tabel adalah 1,729. Jadi dapat diketahui thitung lebih besar dari ttabel ($4,7 > 1,729$). Berdasarkan hasil diantara dua nilai *pre-test* dan *pos-test* tersebut, maka media video tutorial yang dikembangkan dinyatakan “Efektif” digunakan pada pembelajaran..

Kesimpulan

Berlandaskan analisis data yang dijelaskan diatas, maka kesimpulannya adalah (1) Media video tutorial untuk pembelajaran prakarya sub materi kerajinan makrame di kelas VII Sekolah Menengah Pertama yang sudah dikembangkan dan dinyatakan layak setelah melakukan revisi menurut uji kelayakan dari ketiga validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. (2) Media video tutorial untuk pembelajaran prakarya sub materi kerajinan makrame di kelas VII Sekolah Menengah yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak berdasarkan uji praktikalitas yang telah dilakukan dengan 20 orang siswa kelas SMPN 11 Padang, dan (3) Media video tutorial untuk pembelajaran prakarya sub materi kerajinan makrame di kelas VII Sekolah Menengah Pertama yang sudah dikembangkan dan dinyatakan efektif berdasarkan uji efektivitas yang telah dilakukan dengan 20 orang siswa kelas SMPN 11 Padang berdasarkan nilai sebelum dan sesudah (pretest-posttest) menggunakan media pembelajaran video tutorial.

Penulis menyarankan agar media video tutorial ini dapat dipakai sebagai media pembelajaran guru dalam mengajar di kelas VII Sekolah Menengah Pertama tepatnya pada mata pelajaran Prakarya sub materi 11 kerajinan. Bagi seorang pengembang diharapkan meningkatkan pengetahuannya mengenai media pembelajaran khususnya media yang berbasis video yang diharapkan nanti di masa yang akan datang dapat lebih sempurna lagi dalam melakukan pengembangan media-media pembelajaran yang berupa video tutorial atau media apapun di pada mata pelajaran yang lain..

Referensi

- Sugiono .2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung.
- Sumardji,dkk. Pendidikan Keterampilan. Jakarta: Depdikbud.
- Budi Purwantu. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan model Assure. Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Volume 3, Nomor 1, Januari 2015.
- Fetri Yeni. 2017. Pengembangan Sumber Daya Pembelajaran. Padang: Sukabina Press
- Hetty Restika. 2014. Pengembangan Modul Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas TPHP Ada Kompetensi Menggunakan Mikroorganisme Dalam Proses Pengelolaan (Fermentasi).
- Minarsih. Macrame. Universitas Negeri Padang.
- Sri Haryati. 2012. R&D sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. Jurnal FKIP-UTM. Vol 37 No.1. Halaman 11-26.
- Sagala, Syaiful. 2011. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung. Alfabeta