

## Perancangan Media Video Tutorial Kerajinan Kruistik Untuk Peserta Didik SMP Terbuka Lembang 3

Mohammad Irsyad<sup>1\*</sup>, Tati Abas<sup>1</sup>, Ana<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Departemen PKK FPTK UPI

\* mohirsyad354@gmail.com

### ABSTRACT

Penelitian ini dilakukan berdasarkan adanya keterbatasan media pembelajaran tutorial pada mata pelajaran prakarya di SMP Terbuka Lembang 3, sehingga perlu dibuat media lain untuk pembelajaran tutorial kerajinan kruistik. Tujuan penelitian ini adalah membuat perancangan naskah media video tutorial untuk pembelajaran prakarya pada materi kerajinan kruistik SMP Terbuka Lembang 3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R & D dengan model ADDIE, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah dua orang validator yang terdiri dari satu ahli media dan satu ahli konten pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi expert judgment dengan skala Gutman yang berbentuk daftar ceklis. Hasil penelitian dilihat dari identitas program yang meliputi aspek topik, narasi dan adegan. Dilihat dari naskah yang terdiri dari sinopsis, treatment dan skenario video tutorial kerajinan kruistik dinyatakan layak untuk diproduksi dan dapat dikembangkan menjadi sebuah video tutorial kerajinan kruistik. Rekomendasi ditujukan kepada pihak sekolah diharapkan dapat memberikan keleluasaan dalam penggunaan media pembelajaran kepada tenaga pendidik sesuai dengan strategi pembelajaran yang telah direncanakan. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan rancangan naskah media video tutorial kerajinan kruistik menjadi sebuah media video tutorial dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran kerajinan kruistik.

**Keywords:** Perancangan Media, Video Tutorial, Kerajinan Kruistik.

### PENDAHULUAN

Prakarya merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada kurikulum 2013 di tingkat SMP. Mata pelajaran Prakarya ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat berbagai pengalaman apresiasi dan berkreasi menghasilkan suatu karya yang bermanfaat langsung bagi kehidupan peserta didik. Pembelajaran dirancang secara sistematis melalui tahapan mengamati, meniru, memodifikasi dan mengubah fungsi produk yang ada menjadi produk baru yang memiliki manfaat lain. Secara substansi bidang prakarya mengandung empat aspek yaitu kerajinan, rekayasa, budidaya dan pengolahan. Setiap sekolah diwajibkan memilih dua aspek yang disesuaikan dengan kemampuan dan ketersediaan tenaga pendidik di daerah setempat. SMP Terbuka Lembang 3 memilih aspek pengolahan dan kerajinan.

Pada aspek pengolahan peserta didik lebih diarahkan pada pembelajaran tata boga dimana peserta didik belajar membuat dan mengolah bahan dasar menjadi produk jadi yang memiliki nilai tambah rasa, estetis serta ekonomis.

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti saat melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) pada semester ganjil bulan Agustus sampai Desember 2016, diperoleh temuan peserta didik kelas VIII di SMP Terbuka Lembang 3 merasa kesulitan dalam mengikuti pelajaran kerajinan kruistik. Guru PPL dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) menggunakan media realia berupa peralatan, bahan dan produk jadi untuk menunjukkan proses pembuatan kerajinan kruistik dengan metode demonstrasi dan pendekatan kelompok maupun individu.

Strategi pembelajaran tersebut dinilai sudah baik, namun pada kenyataannya ketika guru menunjukkan proses pembuatan kerajinan kruistik menggunakan media realia di depan kelas, ada banyak peserta didik yang tidak dapat melihat jelas apa yang dijelaskan oleh guru karena posisi duduknya berada di samping kanan, samping kiri dan jajaran belakang ruangan kelas sehingga motivasi belajar peserta didik pun berkurang. Oleh karena itu guru setelah selesai menjelaskan materi dan memberi tugas membuat kerajinan kruistik, guru melakukan bimbingan individual pada peserta didik yang belum mengerti dan perlu penjelasan lagi.

Strategi pembelajaran akan menjadi lebih baik jika ada media pendukung lainnya, seperti media proyeksi yang menayangkan media video tutorial untuk menunjukkan proses pembuatan kerajinan kruistik. Media proyeksi dapat menampilkan benda yang ukurannya kecil menjadi besar sehingga membantu dan memperjelas materi yang disampaikan oleh guru pada peserta didik saat KBM di kelas. Tidak hanya itu saja, menurut Warsihna (2009, hlm.8) video dapat diputar ulang, diberhentikan sebentar dan sebagainya tergantung kebutuhan sehingga peserta didik baik secara individual ataupun kelompok bisa mempelajarinya kembali. Ketika peserta didik kesulitan dalam KBM terutama pada saat praktik, guru PPL tidak perlu sering melakukan bimbingan individual ke setiap peserta didik, karena video tutorial pembuatan kerajinan kruistik akan terus diputar berulang-ulang selama KBM yang membuat peserta didik dapat memahaminya secara mandiri maupun kelompok. Sehingga guru hanya akan membimbing peserta didik yang sangat membutuhkan dan KBM pun menjadi lebih efektif dan efisien.

Adanya pembatasan pemakaian media proyeksi bagi guru PPL, dan belum tersedianya video tutorial khusus di SMP Terbuka Lembang 3 untuk kerajinan kruistik, menjadikan kendala dalam menerapkan strategi pembelajaran ini. Jika video tutorial kerajinan kruistik sudah tersedia dan media proyeksi dapat dipergunakan dengan leluasa oleh guru PPL, maka strategi pembelajaran ini akan membuat KBM menjadi lebih baik. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Dinata (2013) yang disarikan oleh peneliti mengenai penggunaan media pembelajaran

tutorial untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik teknik gambar bangunan SMKN 1 Seyegan pada mata pelajaran menggambar dengan *autocad*, bahwa didapatkan hasil belajar peserta didik yang menggunakan video tutorial lebih tinggi dibandingkan yang menggunakan media pada umumnya. Dengan demikian, media pembelajaran video tutorial ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran menggambar dengan *autocad*.

Media video tutorial selain dapat membantu penjelasan mengenai materi pembelajaran, juga dapat menghibur peserta didik dengan berbagai macam *effect* visual maupun audio yang digunakan di dalamnya. Sehingga peserta didik tidak merasa monoton dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wibawa, Cahyadi, dan Octavianus (2014) yang disarikan oleh peneliti, tentang perbandingan penggunaan media buku dan video tutorial mata pelajaran seni rupa pada peserta didik SMA dan SMK Negeri di Denpasar, bahwa media video tutorial yang digunakan dalam pembelajaran lebih persuasif, interaktif dan menghibur bagi peserta didik.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Khurnia Utami dan Julianto (2013, hlm. 9) dan disarikan oleh peneliti tentang penggunaan media audio visual untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik di sekolah dasar yaitu adanya peningkatan yang baik dalam ketuntasan hasil pemahaman konsep peserta didik, aktivitas guru dengan peserta didik saat pembelajaran berjalan dengan baik, bahkan respon peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menjadi baik.

Penelitian lainnya yang dilakukan Oktapiani (2015) mengenai pembelajaran menggunakan media video pembelajaran dalam pembuatan kerajinan dari limbah kulit jagung dapat menarik perhatian dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran prakarya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diteliti oleh peneliti-peneliti sebelumnya, maka dapat ditarik garis besar bahwa dalam dunia pendidikan penggunaan media video tutorial dapat meningkatkan sikap dan pemahaman peserta didik dalam KBM, terutama pada pelajaran yang di dalamnya terdapat prosedur-prosedur pembuatan suatu produk atau sejenisnya.

Mengingat SMP Terbuka Lembang 3 belum memiliki video tutorial untuk kerajinan kruistik, peneliti termotivasi dan tergerak untuk melakukan penelitian tentang “Perancangan Video Tutorial Kerajinan Kruistik Untuk Peserta Didik SMP Terbuka Lembang 3”.

### Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian

Rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana perancangan video tutorial kerajinan kruistik untuk peserta didik SMP Terbuka Lembang 3?”.

#### 1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini, yaitu merancang video tutorial kerajinan kruistik untuk peserta didik SMP Terbuka Lembang 3

#### 2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

- a. Menganalisis kebutuhan perancangan video tutorial kerajinan kruistik
- b. Merancang naskah media video tutorial kerajinan kruistik
- c. Melakukan validasi naskah media video tutorial kerajinan kruistik menggunakan *expert judgment*

### METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE, seperti yang dilakukan dan dikemukakan oleh Ariawan dkk. (2014) yakni metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Rancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

Pada pelaksanaan penelitian ini tahap *Implementation* (Implementasi) dan tidak digunakan karena penelitian ini hanya sampai validasi rancangan naskah media video tutorial kerajinan kruistik. Berikut penjelasannya:

1. *Analysis*, Berangkat dari studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan perancangan naskah media video tutorial kerajinan kruistik dengan metode wawancara kepada guru mata pelajaran

prakarya aspek kerajinan, tujuannya untuk mendapatkan informasi mengenai ketersediaan media video tutorial serta mengenai rancangan naskah media video tutorial kerajinan kruistik yang diharapkan guru SMP Terbuka Lembang 3.

2. *Design*, pada tahap ini peneliti membuat rancangan penyajian materi yang akan ditampilkan. Penyajian materi disusun berdasarkan tujuan pembelajaran KD Membuat produk kerajinan jahit dan sulam dengan ragam hias tradisional, mancanegara, maupun modifikasinya pada silabus yang digunakan SMP Terbuka

Lembang 3. Dimulai dari pengetahuan mengenai kruistik, tahap persiapan mengenai alat dan bahan yang digunakan, tahap pelaksanaan meliputi prinsip dan langkah pengerjaan kruistik, dan tahap penyelesaian mengenai cara pemasangan hiasan dinding kruistik pada pigura untuk mendukung tercapainya kompetensi.

3. *Development*, pada tahap ini peneliti mengembangkan rancangan desain dengan mengumpulkan bahan untuk perancangan naskah media video seperti gambar adegan, *sound* dan narasi sesuai dengan materi kerajinan kruistik di SMP Terbuka Lembang 3 dan bimbingan dari dosen pembimbing. Setelah semua bahan terkumpul kemudian dibuat rancangan naskah media video yang terdiri dari sinopsis, *treatment*, dan skenario, kemudian dicetak.
4. *Implementation*, tahap implementasi adalah tahap uji coba media video tutorial kerajinan kruistik sebagai media pembelajaran kerajinan kruistik di SMP Terbuka Lembang 3, namun tahap ini tidak dilakukan karena perancangan sampai pada pembuatan naskah media video tutorial kerajinan kruistik yang di validasi oleh ahli media melalui *expert judgment*.
5. *Evaluation*, pada tahap ini dilakukan validasi oleh ahli media sebagai partisipan menggunakan format validasi *expert judgment*. Hasil dari *expert judgment* ini harus sampai dinyatakan layak produksi sehingga dapat diwujudkan menjadi media video tutorial kerajinan kruistik. Namun jika dinyatakan

tidak layak, maka naskah media video tutorial kerajinan kruistik perlu direvisi sesuai saran yang diberikan oleh partisipan sampai dinyatakan layak diproduksi menjadi media video tutorial kerajinan kruistik.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Terbuka 3 Lembang yang berlokasi di Jl. Raya Lembang No. 29 kode pos 40791 Kabupaten Bandung Barat. Lokasi penelitian ini dipilih karena SMP tersebut terdapat pelajaran prakarya khususnya aspek kerajinan dan terdapat pula materi kerajinan kruistik.

Partisipan dalam penelitian ini adalah ahli media yang menjadi validator untuk memberikan penilaian pada rancangan naskah media video yang dibuat. Validator tersebut terdiri dari satu orang akademisi di bidang media, yaitu dosen ahli media dari UPI dan satu orang ahli dalam konten pembelajaran yaitu guru pelajaran prakarya di SMP Negeri 3 Lembang.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman wawancara, dan format validasi *expert judgment*. Wawancara dilakukan kepada guru prakarya di SMP Negeri 3 Lembang yang berkontribusi langsung pada SMP Terbuka Lembang 3. Format *expert judgment* digunakan untuk mengetahui kelayakan naskah video tutorial kerajinan kruistik yang dirancang peneliti oleh validator.

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi:

1. Reduksi data, untuk merangkum hasil wawancara dan *expert judgment* sebagai arahan dan bahan pengembangan penelitian.
2. *Display* data, menggambarkan data secara umum hasil penelitian yang diperoleh dari hasil wawancara dan *expert judgment* naskah media video tutorial kerajinan kruistik
3. Tahap validasi data, adalah tahap penilaian para ahli media sebagai partisipan pada naskah media video tutorial kerajinan kruistik yang telah dirancang menggunakan skala *Gutman* dengan pilihan jawaban layak atau tidak layak.
4. Tahap revisi atau perbaikan, merupakan tahapan yang dilakukan setelah mendapat hasil validasi dari para ahli media.

## HASIL PENELITIAN

### 1. Temuan Penelitian

a. Analisis kebutuhan perancangan video tutorial kerajinan kruistik didapatkan dengan wawancara kepada guru Prakarya SMP Negeri 3 Lembang yang berkontribusi pada SMP Terbuka Lembang 3, bahwa peserta didik dan guru sama-sama membutuhkan media pendukung dalam pembelajaran kerajinan kruistik berupa video tutorial.

b. Rancangan naskah media video tutorial kerajinan kruistik yang dibuat pada penelitian ini berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Tahapan yang dilakukan dalam perancangan naskah media video tutorial kerajinan kruistik ini diawali dengan menuliskan identitas naskah media video, sinopsis, *treatment* dan skenario digabung dengan *storyboard* yang di dalamnya terdapat format penyajian materi berdasarkan alur kerja praktik pembuatan kerajinan kruistik.

Hasil validasi rancangan naskah media video tutorial kerajinan kruistik yang dilakukan oleh kedua validator dengan *expert judgment* dapat dilihat pada tabel 1.

- 1) Aspek penilaian topik, seluruh validator menyatakan layak pada setiap indikator yang terdapat pada aspek topik.
- 2) Aspek penilaian narasi, saran perbaikan dari validator I dan II secara garis besar yaitu bahasa yang digunakan kurang komunikatif, perlu dipersingkat dan diperjelas.
- 3) Aspek penilaian adegan, validator I menyatakan layak namun validator II memberikan saran perbaikan mengenai:
  - Durasi video yang dibuat sebaiknya tidak lebih dari 10 menit, karena waktu pembelajaran yang dilakukan di SMP Terbuka Lembang 3 kurang lama, dan video tutorial ini digunakan untuk menguatkan materi kerajinan kruistik yang dipelajari peserta didik
  - Penayangan alat maupun bahan lebih baik dibuat dalam satu *scene* dengan menyebutkan namanya saja, tidak perlu detail beserta kegunaannya
  - Desain produk yang akan dibuat lebih baik dibuat dengan bentuk yang sederhana dan memiliki warna yang

- beragam sehingga dapat menarik peserta didik dalam
- pembelajaran, contohnya kupu-kupu atau rumah
  - Desain produk sebaiknya sudah dibuat dan diberi simbol atau warna
  - yang akan dikerjakan pada kain strimin oleh peserta didik
  - Cara pembuatan kruistik yang diterangkan dalam video tutorial sebaiknya cukup memakai cara pembuatan kruistik yang berturut-turut
  - Untuk menampilkan hasil dari kruistik, cukup tampak depannya saja, tidak perlu ditampilkan tampak belakangnya.

Dari hasil validasi tersebut peneliti kemudian melakukan revisi pada aspek yang tidak layak pada rancangan naskah video sesuai saran dari validator. Setelah selesai melakukan perbaikan, peneliti kemudian melakukan validasi kembali kepada validator tersebut. Hasil validasi setelah perbaikan pada kedua validator dapat dilihat pada tabel 2.

Seluruh validator memberikan penilaian pada aspek topik, narasi dan adegan pada kategori layak, sehingga rancangan naskah video ini dapat diproduksi untuk diwujudkan menjadi sebuah media video tutorial kerajinan kruistik.

## 2. Pembahasan Penelitian

- a. Hasil analisis kebutuhan perancangan video tutorial kerajinan kruistik dengan wawancara ditemukan bahwa SMP Terbuka Lembang 3 belum memiliki media video tutorial kerajinan kruistik dan guru memerlukan media video tutorial kerajinan kruistik untuk membantu pemahaman peserta didik dalam pembelajaran kerajinan kruistik. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, maka dalam penelitian ini dirancang naskah media video tutorial kerajinan kruistik untuk membantu guru dalam pembelajaran dan memberikan motivasi sekaligus pemahaman yang efektif dan efisien pada peserta didik.

Rancangan naskah media video tutorial kerajinan kruistik yang dibuat jika diproduksi menjadi media video tutorial menurut pendapat Pramudito (2013,

hlm.2-3) akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk peserta didik maupun guru. Peserta didik dapat belajar lebih dahulu dengan melihat dan menyerap materi belajar dengan lebih utuh. Hasil penelitian Permatasari dan Dwiyanti (2017, hlm.72-79) yang dirangkum peneliti, menyatakan bahwa video tutorial juga dapat membantu peserta didik untuk cepat mengingat atau menghafal prosedur suatu materi karena video dapat dilihat berkali-kali. Diperkuat dengan hasil penelitian Pratiwi, Muslim dan Suprianto (2014) bahwa media video tutorial akan meningkatkan hasil belajar apabila diterapkan pada peserta didik yang mempunyai motivasi belajar tinggi, oleh karena itu dukungan dan motivasi guru sangat dibutuhkan. Untuk peserta yang bermotivasi rendah apabila diajar dengan media video tutorial akan meningkatkan belajarnya.

Adanya media video tutorial kerajinan kruistik dapat membantu guru menjelaskan materi secara berulang-ulang secara keseluruhan ataupun bagian tertentu yang dirasa sulit oleh peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih mudah, menarik, efektif dan efisien serta meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik.

- b. Rancangan naskah media video tutorial kerajinan kruistik dilakukan setelah tahap analisis kebutuhan perancangan selesai. Setelah data diperoleh, peneliti menyusun identitas naskah video pada penelitian ini terdiri dari nama mata pelajaran, kelas/semester, aspek pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, materi pokok yang harus disajikan, penyusun naskah, judul video, durasi video dan sistematika penyajian materi.

Peneliti kemudian melanjutkan dengan tiga langkah dalam teknik penulisan naskah video yang dikemukakan oleh Susilana dan Riyana (2009, hlm.58), yaitu *sinopsis*, *treatment* dan *skenario*. Dalam *skenario* tergambar jelas komposisi desain, animasi, maupun audio yang akan ditampilkan, termasuk tahapan-tahapan dalam penyajian materi yang harus dilakukan oleh tim produksi dalam pembuatan video tutorial kerajinan

kruistik yang terdapat pada kolom *scene*, visual, audio, dan durasi.

Rancangan naskah media video tutorial kerajinan kruistik yang dibuat dalam penelitian ini sudah lengkap, jelas, dan menarik, sehingga jika diproduksi menjadi media video tutorial dapat membantu guru dalam menjelaskan pembuatan kerajinan kruistik terutama pada saat proses pembuatannya, serta mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran kerajinan kruistik.

- c. Hasil validasi naskah media video tutorial kerajinan kruistik dari seluruh tahapan dalam merancang naskah video tutorial kerajinan kruistik yaitu layak untuk diproduksi menjadi sebuah media video tutorial kerajinan kruistik dari segi topik, narasi dan adegan sudah dapat menggambarkan proses pembuatan kerajinan hiasan dinding dengan teknik kruistik.

Rancangan naskah video tutorial kerajinan kruistik ini mendapat komentar dari penguji 2, bahwa sebaiknya aspek-aspek yang dinilai pada lembar validasi *expert judgment* dibuat lebih spesifik lagi. Sehingga dalam hal ini peneliti kemudian menyusun aspek-aspek penilaian lembar validasi *expert judgment* berdasarkan aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dari Wahono (2006) yaitu:

#### 1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

- Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
- *Reliable* (handal)
- *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
- *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
- Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan
- Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di
- berikut penguangan gagasan
- Sederhana dan memikat

berbagai hardware dan software yang ada)

- Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi
- Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), trouble shooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program)
- *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).

#### 2) Aspek Desain Pembelajaran

- Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik)
- Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
- Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
- Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
- Interaktivitas
- Pemberian motivasi belajar
- Kontekstualitas dan aktualitas
- Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
- Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- Kedalaman materi
- Kemudahan untuk dipahami
- Sistematis, runut, alur logika jelas
- Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
- Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
- Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi
- Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.
- Aspek Komunikasi *Visual*
- Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran
- Kreatif dalam ide
- *Audio* (narasi, *sound effect*, *backsound*, musik)

- *Visual (layout design, typography, warna)*
- *Media bergerak (animasi, movie)*
- *Layout Interactive (ikon navigasi).*

Peneliti kemudian menyusun dan mengembangkan lembar validasi *expert judgment* yang telah dibuat dengan aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran menurut Wahono, yang dapat kita lihat pada tabel 3.

Tabel 1 Hasil Validasi Rancangan Naskah Media Video Tutorial

Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian			
		Validator 1		Validator 2	
		Layak	Tidak Layak	Layak	Tidak Layak
Topik	Topik yang diangkat mengacu pada kompetensi	√		√	
	Topik pada perancangan media video relevan dengan sasaran pembelajaran membuat produk kerajinan sulam	√		√	
	Topik dapat menggambarkan inti video tutorial membuat produk kerajinan sulam	√		√	
	Urutan topik sistematis sesuai dalam pembuatan hiasan dinding dengan teknik kruistik	√		√	
Narasi	Narasi dapat menggambarkan inti dari video tutorial		√		√
	Bahasa narasi komunikatif dan sesuai dengan perkembangan bahasa peserta didik SMP Terbuka Lembang 3		√		√
	Bahasa narasi dapat menarik perhatian peserta didik		√		√
	Isi narasi sesuai dengan materi pokok pelajaran prakarya	√		√	
Adegan	Adegan sistematis sesuai dengan tahap pembuatan hiasan dinding dengan teknik kruistik	√		√	
	Adegan dapat menggambarkan teknik pembuatan hiasan dinding	√			√
	Adegan mudah diikuti dan dimengerti oleh peserta didik tingkat SMP kelas VIII	√			√

Tabel 2 Hasil Validasi Rancangan Naskah Media Video Tutorial Setelah Revisi

Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian			
		Validator 1		Validator 2	
		Layak	Tidak Layak	Layak	Tidak Layak
Topik	Topik yang diangkat mengacu pada kompetensi	√		√	
	Topik pada perancangan media video relevan dengan sasaran pembelajaran membuat produk kerajinan sulam	√		√	
	Topik dapat menggambarkan inti video tutorial membuat produk kerajinan sulam	√		√	
	Urutan topik sistematis sesuai dalam pembuatan hiasan dinding dengan teknik kruistik	√		√	
Narasi	Narasi dapat menggambarkan inti dari video tutorial	√		√	
	Bahasa narasi komunikatif dan sesuai dengan perkembangan bahasa peserta didik SMP Terbuka Lembang 3	√		√	
	Bahasa narasi dapat menarik perhatian peserta didik	√		√	
	Isi narasi sesuai dengan materi pokok pelajaran prakarya	√		√	
Adegan	Adegan sistematis sesuai dengan tahap pembuatan hiasan dinding dengan teknik kruistik	√		√	
	Adegan dapat menggambarkan teknik pembuatan hiasan dinding	√		√	
	Adegan mudah diikuti dan dimengerti oleh peserta didik tingkat SMP kelas VIII	√		√	

Tabel 3 Lembar Validasi Rancangan Naskah Video Tutorial Kerajinan Kruistik Hasil Pengembangan Dari Aspek Media Pembelajaran Wahono

Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian			
		Validator 1		Validator 2	
		Layak	Tidak Layak	Layak	Tidak Layak
Topik	Topik yang diangkat mengacu pada kompetensi				
	Topik pada perancangan media video relevan dengan sasaran pembelajaran membuat produk kerajinan sulam				
	Topik dapat menggambarkan inti video tutorial membuat produk kerajinan sulam				
	Urutan topik sistematis sesuai dalam pembuatan hiasan dinding dengan teknik kruistik				
	Topik dapat menambah motivasi belajar peserta didik				
Narasi	Narasi dapat menggambarkan inti dari video tutorial				
	Bahasa narasi komunikatif dan sesuai dengan perkembangan bahasa peserta didik SMP Terbuka Lembang 3				
	Bahasa narasi dapat menarik perhatian peserta didik				
	Isi narasi sesuai dengan materi pokok pelajaran prakarya				
	Narasi dapat meningkatkan interaktivitas peserta didik				
Adegan	Adegan sistematis sesuai dengan tahap pembuatan hiasan dinding dengan teknik kruistik				
	Adegan dapat menggambarkan teknik pembuatan hiasan dinding				
	Adegan sederhana, mudah diikuti dan dimengerti oleh peserta didik tingkat SMP				
	Adegan kreatif berikut penuangan gagasan				
	Pemilihan <i>sound effect</i> dalam adegan cocok untuk peserta didik SMP				
	Pemilihan musik dalam adegan cocok untuk peserta didik SMP				
	Pemilihan <i>layout design</i> dalam adegan cocok untuk peserta didik SMP				
	Pemilihan <i>typography</i> dalam adegan cocok untuk peserta didik SMP				
	Pemilihan animasi dalam adegan cocok untuk peserta didik SMP				
Pemilihan ikon navigasi dalam adegan memperkuat pesan yang disampaikan					

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

### 1. Simpulan

Simpulan yang dapat dipaparkan dari hasil penelitian ini adalah:

- a. Hasil analisis kebutuhan perancangan video tutorial kerajinan kruistik diperoleh bahwa media video tutorial kerajinan kruistik belum tersedia, sehingga perlu dibuat naskah media video tutorial kerajinan kruistik.
- b. Perancangan naskah video tutorial kerajinan kruistik dibuat mulai dari:
  - 1) Menyusun identitas naskah video
  - 2) Menuliskan sinopsis sebagai gambaran garis besar penyajian materi tutorial

kerajinan kruistik yang dibuat dalam video

- 3) Menulis *treatment* yang menjabarkan alur cerita yang disajikan dalam video
- 4) Menuliskan skenario yang digabungkan *storyboard* sebagai petunjuk teknis bagi tim produksi dalam pembuatan video yang di dalamnya terdapat kolom *scene* untuk mengurutkan tampilan video yang dibuat. Kolom *visual* untuk memvisualisasikan materi yang dimuat dalam video. Kolom *audio* yang memuat segala macam *audio* yang dibuat dalam video dan kolom durasi yang menunjukkan lamanya waktu tampilan yang dibuat dalam video.



- c. Hasil validasi rancangan naskah media video tutorial kerajinan kruistik dinyatakan layak untuk diproduksi menjadi sebuah video tutorial kerajinan kruistik dari segi aspek kelayakan topik, narasi dan adegan. Lembar validasi kemudian disusun dan dikembangkan seperti berikut:
- 1) Pada aspek kelayakan topik indikatornya menjadi topik yang diangkat mengacu pada kompetensi, topik pada perancangan media video relevan dengan sasaran pembelajaran membuat produk kerajinan sulam, topik dapat menggambarkan inti video tutorial membuat produk kerajinan sulam, urutan topik sistematis sesuai dalam pembuatan hiasan dinding dengan teknik kruistik, dan topik dapat menambah motivasi belajar peserta didik.
  - 2) Pada aspek kelayakan narasi indikatornya menjadi narasi dapat menggambarkan inti dari video tutorial, bahasa narasi komunikatif dan sesuai dengan perkembangan bahasa peserta didik SMP Terbuka Lembang 3, bahasa narasi dapat menarik perhatian peserta didik, isi narasi sesuai dengan materi pokok pelajaran prakarya, dan narasi dapat meningkatkan interaktivitas peserta didik.
  - 3) Pada aspek kelayakan adegan indikatornya menjadi adegan sistematis sesuai dengan tahap pembuatan hiasan dinding dengan teknik kruistik, adegan dapat menggambarkan teknik pembuatan hiasan dinding, adegan mudah diikuti dan dimengerti oleh peserta didik tingkat SMP, adegan kreatif berikut penguasaan gagasan, pemilihan *sound effect* dalam adegan cocok untuk peserta didik SMP, pemilihan musik dalam adegan cocok untuk peserta didik SMP, pemilihan *layout design* dalam adegan cocok untuk peserta didik SMP, pemilihan *typography* dalam adegan cocok untuk peserta didik SMP, pemilihan animasi dalam adegan cocok untuk peserta didik SMP, dan pemilihan ikon navigasi dalam adegan memperkuat pesan yang disampaikan.
- yang berhubungan dengan perancangan video tutorial kerajinan kruistik untuk peserta didik SMP Terbuka Lembang 3, yaitu:
- a. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi sumber belajar dalam merancang media video tutorial kerajinan kruistik dan sebagai motivasi untuk mengembangkan kemampuannya membuat media video tutorial dengan mengikuti pelatihan pembuatan video.
  - b. Bagi pihak sekolah, diupayakan dengan penelitian ini dapat memfasilitasi setiap guru untuk mengembangkan kemampuannya dalam membuat media video tutorial dengan cara mengikutsertakan pada pelatihan pembuatan video dan menyediakan proyektor beserta *screen proyektor* yang dapat digunakan dengan leluasa sesuai kebutuhan guru dalam KBM.
  - c. Bagi peneliti selanjutnya, diupayakan dengan adanya rancangan naskah media video tutorial ini dapat dikembangkan menjadi topik penelitian tentang pembuatan media video tutorial kerajinan kruistik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adobe. (2017). *System Requirements*. [Online]. Tersedia di: <http://helpx.adobe.com>
- Ariawan, I.G. dkk. (2014). *Pengembangan Modul Ajar Simulasi Digital Pokok Bahasan Animasi 2 Dimensi dengan Model Pembelajaran SAVI untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Singaraja*, 3(5) hlm.382-388.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dinata, Y.N. (2013). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Teknik Gambar Bangunan SMKN 1 Seyegan pada Mata Pelajaran Menggambar dengan Autocad*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Efendi, A. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial pada Kompetensi Tune Up Sepeda untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Kelas XI TSM di SMK Negeri 7 Palembang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Sriwijaya.
- Fitri, R. (2016). *Peningkatan Penguasaan Pengetahuan Laundry melalui Penggunaan Video Pembelajaran pada Peserta Didik*

## 2. Rekomendasi

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat dikemukakan beberapa saran yang dapat dijadikan masukan dan pertimbangan bagi berbagai pihak terkait

- Akomodasi Perhotelan SMK Negeri 3 Cimahi*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, UPI.
- Havizhah (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial pada Materi Tetapan Keseimbangan untuk Kelas XI IPA SMAN 6 Batanghari*. Karya Ilmiah. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi.
- Kemendikbud. (2013). *Mengenal Lebih Dekat SMP Terbuka*. [Online]. Tersedia di: <http://www.kemendikbud.go.id/>.
- Nuh, M. (2014). *Buku Guru Prakarya untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Oktopiani, Y.N. (2015). *Implementasi Video sebagai Media Pembelajaran Prakarya di SMP Negeri 3 Lembang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, UPI.
- Permatasari, Z.D. & Dwiyantri, S. (2017). *Penerapan Video Tutorial Nail Art Ombre untuk Meningkatkan Hasil Psikomotor Siswa Tata Kecantikan Kulit di SMK Negeri 8 Surabaya*. E-Jurnal, 6(2) hlm.72-79.
- Pramudito, A. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan dengan Mesin Bubut Di SMK Muhammadiyah 1 Playen*. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin.
- Pratiwi, S.R., Muslim, S., & Suprianto, B. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Desain Web di SMK Negeri 1 Surabaya*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 2(2).
- Sadiman, A. dkk. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Susilana, R. & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Suwandi, P.P., Wardana, K.N.H., & Ardana, I.G.S. (2014). *Gambar pada Becak Ontel di Desa Ketowan, Kecamatan Arjasa, Kabupaten Situbondo*. Jurnal Jurusan Pendidikan Seni Rupa, 2(1).
- Tathagati, A. (2008). *Kreasi Kristik untuk Pemula*. Jakarta: Kriya Pustaka.
- Utami, K. & Julianto. (2013). *Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa di Sekolah Dasar*. JPGSD, 1(2) hlm.0-216.
- Velina, R. (2015). *Efektifitas Media Video Tutorial dalam Meningkatkan Kemampuan Membuat Kreasi Stoples Bagi Siswa Tunagrahita Ringan Kelas V (Eksperimen di SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang)*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, 4(3) hlm.419-428.
- Wahono, R.S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. [Online]. Tersedia di: <http://romisatriawahono.net>.
- Warsihna, J. (2009). *Modul Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas*. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Wibawa, A.P., Cahyadi, I.W.A.E., & Octavianus, A.L. (2014). *Perbandingan Penggunaan Media Buku dan Video Tutorial Mata Pelajaran Seni Rupa pada Siswa SMA dan SMK Negeri di Denpasar*. Jurnal Segara Widya. 2(2).