

# PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS MATERI FLAT DESIGN UNTUK SISWA KELAS X DI SMK NEGERI 2 BUDURAN SIDOARJO

RIFKY EKA FEBRIANTO

Program Studi Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya  
[rifkyfebrianto@mhs.unesa.ac.id](mailto:rifkyfebrianto@mhs.unesa.ac.id)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran untuk meningkatkan pencapaian kompetensi pengetahuan multimedia siswa kelas X materi flat design dengan corel draw. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan Research and development (R&D) langkah-langkahnya yaitu penelitian pengumpulan data desain produk validasi desain, uji coba produk dan tahap akhir revisi produk. Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Pengembangan video pembelajaran video tutorial corel draw layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk dapat digunakan dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** video tutorial, flat design corel draw

## Abstract

This study aims to develop learning videos to improve the achievement of the competence of multimedia knowledge of class X students with the introduction of corel draw material. The research method used is the development of Research and Development (R&D), the steps of which are research, data collection, product design, design validation, product trials and the final stage of product revision. The object of this study was grade X students of SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. The development of learning videos in corel draw tutorial videos is appropriate to be used as a learning medium to be used in learning.

**Keywords:** video tutorial, corel draw flat design

## PENDAHULUAN

### 1. Latar belakang

Dalam berkehidupan di suatu bangsa dan negara, pendidikan termasuk peranan yang berada dalam ujung tombak untuk menjamin adanya perkembangan dan berlangsungnya kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan juga merupakan salah satu elemen yang menentukan kemakmuran suatu bangsa, sehingga maju dan mundurnya suatu bangsa dikaitkan pula oleh maju mundurnya pendidikan bangsa itu sendiri. Media pembelajaran salahsatu komponen kegiatan dalam proses pembelajaran yang biasanya dibuat oleh guru/pendidik/pengajar. Peran media didalam proses pembelajaran bisa meningkatkan kualitas pembelajaran. Menggunakan metode dan strategi yang menarik, latar suara yang menciptakan fantasi membara belajar peserta didik akan memunculkan semangat belajar dan kemampuan peserta didik dalam mencerna pelajaran yang diberikan oleh guru. Pemakaian media pembelajaran dalam proes belajar mengajar juga dapat membangkitkan keingina dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan

motivasi belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran dan wawancara oleh penulis dengan guru di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo Dalam pembelajaran materi digital masih belum maksimal. Di antaranya karena faktor minimnya bahan ajar dan proses mengajar yang terlalu banyak teori dengan metode ceramah. Sebagian siswa merasa kesulitan menerima materi pelajaran dan cenderung pasif sehingga tidak mau bertanya. Siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran baik bertanya maupun menjawab, siswa hanya diam dan menerima begitu saja penjelasan dari guru.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian tersebut adalah mengetahui kelayakan media pembelajaran video tutorial corel draw dalam mata pelajaran desain grafis 2 (dua) dimensi untuk siswa kelas X SMK NEGERI 2 BUDURAN SIDOARJO

## 2. Hasil kajian pustaka

Berdasarkan kasus tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan pengembangan dalam media pembelajaran. Pengembangan merupakan suatu proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk yang konkrit atau fisik (Seels & Richey) dalam Rusjiono & Mustaji (2008:6) dan manfaat media pembelajaran untuk proses pembelajaran yang diklasifikasikan oleh Hamalik dalam Kristanto (2016:13) yaitu untuk memperjelas penyajian materi serta Memperbesar perhatian para siswa untuk meningkatkan kegairahan belajar. Serta meningkatkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataannya, media yang tepat untuk penelitian ini adalah pengembangan media video.

Menurut Riyana (2007: 2) media video pembelajaran ialah media yang memberikan audio dan visual yang berisi surel pengetahuan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori, aplikasi agar membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Menurut Susilana dan Riyana (2009: 147) metode tutorial ialah pembelajaran menggunakan elektronik dimana siswa difasilitasi untuk mengikuti program pembelajaran yang sudah terstruktur dengan penyajian materi dan latihan soal. selain itu Media video memiliki fungsi sebagai atensi, afektif, kognitif dan kompensatoris (Arsyad 2003). Fungsi atensi yaitu media video dapat menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi audien pada materi video. Fungsi afektif yaitu media video mampu menggugah emosi dan sikap audiens. Fungsi kognitif yaitu dapat mempercepat tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat informasi yang telah disampaikan. Dan fungsi kompensatoris yaitu memberikan konteks kepada audien yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi yang telah diperoleh. Dengan demikian media video dapat membantu peserta didik agar cepat menerima dan memahami informasi yang disampaikan, dikarenakan media video mampu mengkombinasikan antara audio (suara) dan visual (gambar)

Pemilihan video sebagai media pembelajaran selain dengan audio dan visual juga bisa dalam bentuk

penggabungan antara komunikasi tatap muka dengan kelompok, teks dan musik. Menurut Sudjana dan Rifai (1992) manfaat media video yaitu: (1) dapat menumbuhkan motivasi, (2) makna pesan akan lebih jelas sehingga mudah di pahami.

Pengembangan media pembelajaran video ini diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMK NEGERI 2 BUDURAN SIDOARJO. Selain itu media video juga berperan penting dalam kehidupan sehari-hari karena dapat memberikan informasi dengan cepat selain memberikan hiburan juga memberikan media pembelajaran. Tujuannya adalah agar peserta didik lebih cepat menangkap dan memahami materi yang diberikan.

## METODE

### 1. Rancangan penelitian

metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal *Research and Development (R & D)*. pada dasarnya R&D memiliki ciri khas adanya produk yang dimunculkan dari penelitian. Makna dari penelitian dan pengembangan tertuju pada proses, penelitian tidak menghasilkan objek, sedangkan pengembangan menghasilkan objek yang bisa dilihat dan diraba. model yang di gunakan ini memiliki tiga alur pondasi, yakni tahap awal (persiapan), tahap pembuatan (pengembangan), dan tahap evaluasi. Dari beberapa pertimbangan, penulis memutuskan agar mengambil alur metode penelitian dan pengembangan, menurut Sugiyono (2014) hanya sampai 7 tahap. peneliti juga melakukan beberapa pengaplikasiannya dengan situasi dan apa yang di butuhkan dari siswa SMK kelas X dalam mengadopsi proses dari pengembangan produk yang berupa media video. Meskipun hanya melakukan 7 tahapan, alur ini tetap melakukan pondasi dasar dari metode penelitian dan pengembangan, yakni analisa kebutuhan, campur tangan ahli untuk memvalidasi produk, dan ujicoba produk untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan.

Sehingga alurnya akan menjadi



(Diadaptasi dari Sugiyono, 2014)

### **Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development (R&D)**

berdasarkan modifikasi dari tahapan menurut Sugiyono (2014) Berdasarkan gambar di atas, dapat diberikan penjelasan, potensi dan masalah tahapan mengenai potensi dan masalah adalah Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengetahui potensi yang ada. Sedangkan wawancara yang dilakukan terhadap siswa SMK NEGERI BUDURAN kelas X untuk menemukan masalah yang dihadapi selama pembelajaran dan kajian pustaka dilakukan dengan mengkaji literatur penelitian dan sumber pendukung untuk penelitian. Literatur penelitian dapat berupa penelitian terdahulu, buku, atau juga bahan ajar cetak yang telah dikembangkan, dan sebagainya.

Setelah mendapatkan potensi dan masalah yang ada, maka diperlukan pengumpulan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah dan menggali potensi yang dimiliki siswa. Tahapan ini meliputi perencanaan tujuan produk, target dari penggunaan produk, dan penjelasan penggunaan produk. Tahap berikutnya yaitu desain produk berbagai informasi dan perencanaan yang telah dilakukan sebelumnya, dituangkan ke dalam desain dan pembuatan produk yang akan digunakan. Tahap ini merupakan tahapan untuk menciptakan bentuk awal dari produk modul pembelajaran yang akan dikembangkan. Desain awal ini yang nantinya dapat divalidasi dan diujicoba. Tahap selanjutnya validasi desain validasi produk modul pembelajaran dapat dilakukan dengan angket penilaian produk untuk ahli materi dan ahli media. Validasi yang dilakukan oleh validator media dan materi. Desain produk yang telah dibuat dicermati, dinilai dan dievaluasi. Perbaikan desain langkah selanjutnya setelah validasi selesai dilakukan adalah melakukan perbaikan media video tutorial sesuai dengan saran/masukan dari validator dan selanjutnya divalidasi lagi.

Revisi terus dilakukan hingga tidak ada perbaikan yang disarankan oleh (Diadaptasi dari Sugiyono, 2014) sehingga ini berarti media video tutorial telah dapat digunakan. Tahap berikutnya yaitu uji coba produk

Setelah desain produk mengalami validasi dan revisi, produk tersebut dapat dibuat menjadi bentuk awal yang akan diuji coba. Salah satu bentuk pengujian dapat dilakukan dengan pengambilan data persepsi siswa untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap media yang dikembangkan. Langkah terakhir yaitu revisi produk dan produk akhir hasil dari pengujian modul pada siswa di tahap sebelumnya, menentukan hal apa saja yang perlu direvisi dari produk. Revisi dilakukan jika ujicoba yang dilakukan sebelumnya menemukan kekurangan, salah satunya jika hasil pengujian media video tutorial kurang memenuhi tujuan utama dari pembuatan video tutorial. Setelah dilakukan revisi, maka produk dapat dibuat bentuk akhirnya yang dapat digunakan oleh siswa.

### **2. Sumber Data**

Dalam pengembangan media tersebut, peneliti menggunakan 2 jenis data yakni data kualitatif beserta data kuantitatif (Sugiyono, 2014:383), Data kualitatif ini diperoleh masukan, tanggapan, kritik dan juga saran dari para ahli materi beserta ahli media yang nantinya akan analisis dan digunakan pada proses revisi media modul pembelajaran. Data-data kualitatif ini diperlukan untuk membaca kelayakan media video tutorial tersebut. Masukan tersebut yang dilakukan oleh ahli materi berupa masukan terhadap kecocokan metode dan tercapainya kompetensi yang dicapai dengan menggunakan media itu. Sedangkan para ahli media memberikan masukan berupa Teknik pembuatan media tersebut apakah efisien ataupun ada yang masih kurang.

Sedangkan Data-data kuantitatif didapat dari hasil ujicoba perorangan, ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar yang akan dianalisa dengan menggunakan Teknik dalam angka. Isi yang ada di data kuantitatif adalah hasil angket yang akan dibentuk menjadi angka dengan perhitungan pengolahan data, data-data ini yang disebut data kuantitatif.

### **3. Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Arikunto (2013:265) menyatakan bahwa pengumpulan data adalah kegiatan secara sadar dan sistematis dengan menggunakan metode kuisioner atau wawancara dan sebagainya untuk pengumpulan variabel untuk penelitian. Pengumpulan data tidak bisa lepas

dengan variabel, variabel itu sendiri memiliki makna peneliti telah menetapkan suatu atribut dalam suatu objek penelitian untuk diteliti dan ditarik kesimpulan.

Menurut Sugiyono (2014:309) bahwa Teknik ini data ada banyak macam jenisnya. Jenis tersebut antara lain yaitu angket. Metode pengumpulan data ini yang dipakai peneliti agar membaca validitas media modul pembelajaran yakni menggunakan cara wawancara dan angket.

#### 4. Analisis Data

Pada tahap ini data akan dikumpulkan dan dianalisis untuk melihat hasil dari sebuah penelitian. Analisis data angket meliputi pada data angket validasi untuk ahli materi dan media. Data kualitatif yang diperoleh dari kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media akan diuraikan dan di analisis untuk perbaikan media pembelajaran modul. Data deskriptif ini sebagai acuan merevisi media pembelajaran modul agar nantinya lebih sempurna dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berikut merupakan rumus yang digunakan oleh peneliti.

Skala guttman digunakan peneliti dalam menyusun pilihan ya - tidak. Jika “ya” di beri nilai 1 dan “tidak” di beri nilai 0. “Ya” yang berarti media dapat digunakan, serta sesuai dengan karakteristik siswa dan “tidak” yang berarti media terdapat kesalahan yang nantinya harus di revisi dalam hal yang di tentukan tersebut. Dengan menggunakan pilihan jawaban ini dapat memudahkan siswa dalam menjawab butir-butir pertanyaan yang tertera pada angket. Menurut Nana Sudjana, 2005:118, Hal tersebut dapat meminimalisir siswa yang kebingungan dalam menjawab pertanyaan pada angket yang dijelaskan sebagai berikut:

$$P = \sum \frac{f}{N} \times 100\%$$

Rumus 3.3 rumus prosentase

Dengan keterangan berikut.

P= Angka persentase

f= Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N= Jumlah responden

Untuk menghitung prosentase, setiap aspek mengacu pada kriteria penilaian yang telah ditentukan, hasil hitungan presentase yang diperoleh dari data angket, selanjutnya diinterpretasikan dengan ukuran kriteria penilaian., Menurut Sugiyono, 2014:137, Diperoleh ukuran kriteria penilaian sebagaimana kriteria penilaiannya sebagai berikut :

**Tabel 4.1 Kriteria Penilaian**

No	Interval	Kriteria
1.	86%-100%	Sangat Layak
2.	66%-85%	Layak
3.	25%-65%	Kurang Layak
4.	0%-55%	Sangat Tidak Layak

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang dilakukan mengacu pada prosedural pengembangan Borg dan Gall (1983:775) yang di implementasikan pada media pembelajaran berupa modul materi unsur-unsur intrinsik pada cerpen, diperoleh data beserta hasil produk pengembangan media video. Berikut ini adalah uraian dari hasil pengembangan media video:

#### A. Potensi dan Masalah

Dari pengamatan pengembang, potensi tersebut ada di sekolah yang mengenai proses belajar terhadap peserta didik yang menggunakan media pembelajaran yang saat ini masih sederhana. Hal tersebut memungkinkan siswa kurang semangat untuk melakukan pembelajaran. Dalam hal ini, terjadi beberapa masalah yang terdapat di sekolah tersebut pada materi desain grafis 2 (dua) dimensi sebagai berikut:

- 1) Siswa merasa jenuh belajar materi yang terdapat banyak teori yang menggunakan metode ceramah
- 2) Siswa lebih senang belajar sambil melakukan praktik.
- 3) Pemahaman siswa mengenai materi desain grafis masih kurang karena penyampaian materi hanya sebatas penjelasan verbal atau ceramah.
- 4) Jarang adanya penelitian yang dilakukan di sekolah tersebut. Sehingga tidak diketahui masalah apa yang terjadi mengenai proses belajar

siswa dalam mencapai kebutuhan belajar mereka sendiri.

- 5) Tidak adanya materi pembelajaran secara mandiri tentang materi yang telah diajarkan oleh guru. Sehingga siswa hanya mengandalkan materi yang diterangkan oleh guru di sekolah.

Dengan demikian, dilihat dari potensi dan masalah ini diperlukan adanya media yang dapat menunjang proses pembelajaran desain grafis materi flat design dengan corel draw untuk siswa kelas X di SMK NEGERI 2 BUDURAN SIDOARJO. melihat dari potensi beserta masalah tersebut, peneliti dapat di rangkum untuk memakai media pembelajaran video tutorial sebagai sarana agar berkembangnya proses pembelajaran. Media tutorial video dipilih karena siswa bisa langsung belajar secara praktek ataupun bisa diulang secara mandiri.

#### 4. Pengumpulan Data

Pasca potensi beserta masalah dapat dibaca, proses berikutnya yakni dilakukannya rangkum data yang guna bahan panduan untuk merancang sebuah produk. Pengumpulan data ini dilakukan menggunakan cara wawancara dengan guru mata pelajaran multimedia kelas X SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Selanjutnya, Peneliti merangkum materi terstruktur dengan salah satu Kompetensi Dasar yang berada di mata pelajaran multimedia, guna untuk menyempurnakan proses pembelajaran materi tersebut.

#### C.Desain Produk

Langkah pada tahap mendesain produk media pembelajaran Video ini ada dua tahap yaitu desain penyusunan materi dan desain media. Berikut adalah penjelasan pada dua tahap tersebut.

#### 5. Desain Materi

Kegiatan desain materi ini dimaksudkan untuk memilih serta mengumpulkan materi yang akan diterapkan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Materi yang dipilih merupakan materi mata pelajaran multimedia desain grafis dengan pokok bahasan flat design dengan corel draw yang ada pada jenjang kelas X di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo Serta materi

pelengkap yang berisi rangkuman materi flat design dengan corel draw secara umum pada tingkat kelas X SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Berikut susunan materi pada media pembelajaran video:

**Tabel 4.2**  
**Dokumen isi keseluruhan video**  
(Sumber: data lapangan 2020)

No	Isi keseluruhan media video	Bentuk dokumen video tutorial	
		Teks	Gambar
1.	Halaman sampul (cover)	√	√
2.	Kata pengantar	√	√
3.	Daftar isi	√	√
4.	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	√	√
5.	Deskripsi dan petunjuk penggunaan video	√	√
6.	Tujuan akhir pembelajaran	√	√
7.	Isi video <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian flat design.</li> <li>- Cara membuat flat design</li> <li>- Variasi kreatifitas dalam membuat flat design</li> </ul>	√	√
8.	Evaluasi	√	√
9.	Kunci jawaban	√	√
10.	Daftar pustaka	√	√
11.	Lembar Kerja Siswa	√	√

Setelah kerangka bahan ajar video tersusun, 5 teknik selanjutnya adalah mengumpulkan bahan yang dibutuhkan dalam penyusunan video ini. Bahan yang dimaksud adalah segala informasi yang terkait dengan topik, baik berupa konsep, teori, data, contoh, gambar/ilustrasi dan segala hal yang berkaitan dengan topik tersebut. Bahan-bahan tersebut diperoleh dari berbagai sumber, yaitu buku referensi, dan internet.

Setelah tahap pengumpulan data sudah selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah penyusunan media

**Table 4.3**

#### Ilustrasi Media

pembelajaran video. Bahan yang digunakan adalah dalam bentuk disc atau kaset dvd. Memiliki dua bagian, yaitu bagian pertama dan bagian kedua. Bagian pertama

berupa penyajian sampul luar, kata pengantar, daftar isi, KI dan KD, deskripsi dan petunjuk penggunaan media video, dan tujuan akhir pembelajaran. Pada sampul luar, bagian terdiri dari jenis materi pembelajaran dan 6 teknik pembelajaran yang digunakan, judul video, penulis, dan sasaran video tutorial. Yang kedua adalah disc atau kaset yang berisi materi tentang flat desain pada corel draw judul video adalah video tutorial flat design dengan corel draw untuk siswa kelas X di SMK Negeri 2

Buduran Sidoarjo penulis Rifky Eka Febrianto dan sasaran video tutorial adalah siswa SMK kelas X. Sampul bagian belakang terdiri dari gambaran secara umum keseluruhan isi video.

Proses Validasi desain adalah untuk membaca layak atau tidaknya produk yang dilaksanakan oleh ahli materi

No	Gambaran Media	keterangan
1		Cover depan
2		Teknik Dasar
3		Teknik Variasi

dan ahli media yang sudah ahli dibidangnya. Para ahli diminta untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap media *Video* dengan menggunakan wawancara terstruktur sehingga dapat diketahui kekurangan dan kelebihan media tersebut. Berikut hasil review dari ahli materi dan ahli media:

#### 1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi merupakan penilaian isi materi apakah sudah sesuai dengan Video atau belum. Validasi ahli materi dilakukan oleh ahli materi yaitu:

Ahli Materi

Nama : Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198104022008121001

Jabatan : Dosen S-1 Teknologi Pendidikan

Instansi : Universitas Negeri Surabaya

**Tabel 4.4**

**Hasil Evaluasi Ahli Materi**

Variabel	Indikator	Ya	Tidak	Jawaban Ya
Kualitas Isi	Ketepatan materi yang ada pada Video			
	Kelengkapan Materi yang ada pada Video			
	Materi pada video mampu menarik perhatian siswa			
Kualitas Instruksional	Kesesuaian materi dengan situasi siswa			
	Media ini mampu memberikan bantuan siswa belajar			
	Penggunaan media Video dapat meningkatkan			

	n motivasi belajar siswa			
Kualitas Teknik	Kemampuan penggunaan modul dapat meningkatkan motivasi belajar siswa			
	Evaluasi dalam media sesuai dengan materi			
	Dampak media terhadap guru dalam proses pembelajaran			
Kualitas Penulisan	Huruf dalam media ini mudah untuk dibaca			
	Media ini mudah digunakan dalam pembelajaran			
Total				

Sumber Data Lapangan, 2020

Hasil perhitungan untuk keseluruhan setiap aspek berdasarkan angket ahli Materi adalah

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{1+1+0+0+1+1+1+1+1+0}{11} \times 100\% \\
 &= \frac{8}{11} \times 100\% \\
 &=
 \end{aligned}$$

Dari hasil rata-rata ditemukan nilai presentase yakni 73%, hasil ini membuktikan materi tersebut terdapat di media pembelajaran video ini diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMK NEGERI 2 BUDURAN SIDOARJO menurut Arikunto (2013:281) termasuk kategori **Baik**.

## 2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media adalah penilaian oleh ahli yang berkaitan dengan desain media yang telah dikembangkan. Hasil dari review merupakan pedoman untuk merevisi media. Validasi ahli media dilakukan oleh ahli media yaitu:

Ahli Media

Nama : Utari Dewi, S. Sn, M. Pd

NIP : 197908172005012003

Jabatan : Dosen S-1 Teknologi Pendidikan

Instansi : Universitas Negeri Surabaya

**Tabel 4.5**

**Hasil Evaluasi Ahli Media**

Aspek Penilaian	Indikator	Pertanyaan	Ya	Tidak	Korreal
Kualitas Isi	Kemampuan dalam memberikan kesempatan belajar	Apakah media video tutorial layak serta dapat membantu siswa untuk dijadikan sebagai sumber belajar			
	Kemampuan dalam memberikan bantuan belajar	Apakah dengan memberikan Latihan, media video tutorial mampu menstimulus siswa			
	Kemampuan dalam memberikan simulasi belajar	Apakah dengan memberikan Latihan, media video tutorial mampu menstimulus siswa			

	Kemampuan dalam memberikan daya Tarik	Apakah cover dari disc media video yang dibuat sudah menarik bagi siswa SMK					Kemampuan dalam memberikan dampak bagi siswa	Apakah dengan adanya alat evaluasi yang tersedia, siswa dapat berkembang sesuai dengan capaian kompetensi yang diharapkan			
		Apakah gambar dan ilustrasi padmedia video sudah terlihat jelas									
		Apakah penempatan bentuk, huruf, dan kombinasi warna yang terdapat dalam modul sudah sesuai					Kemampuan dalam memberikan dampak bagi tenaga pendidik dan pembelajar	Apakah media video ini dapat digunakan jika tidak melakukan tahap muka dengan pendidik			
		Apakah media video tutorial sudah dikemas dalam bentuk yang layak untuk dibagikan					Kesesuaian format media	Apakah format file yang digunakan dalam video ini sudah sesuai			
	Kemampuan dalam menyajikan teks dan penilaian yang berkualitas	Apakah tulisan soal dalam media video tutorial dapat terbaca dengan baik						Apakah jarak spasi yang digunakan dalam video ini sudah sesuai			
		Apakah cara penilaian latihan sudah sesuai						Apakah tata letak yang digunakan dalam video sudah tepat			
								Apakah icon – icon			

		penting dalam video sudah sesuai			
Segi Kualitas Teknis	Keterbacaan	Apakah huruf yang digunakan dalam video dapat terbaca			
	Tingkat kemudahan dalam penggunaan media	Apakah petunjuk penggunaan dalam video mudah dipahami oleh pengguna			
	Kualitas tampilan / kemasan media	Apakah tampilan dari cover disc ini sudah menarik bagi siswa			
	Kualitas pengelolaan pembelajaran	Apakah susunan isi dari video ini sudah sesuai dan runtut			
<b>Skor total</b>					

Sumber : Data Lapangan, 2020

Nilai yang diperoleh dari ahli media adalah

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+0+0+1+1+1+1+1}{19} \times 100\%$$

$$= \frac{17}{19} \times 100\%$$

Dari hasil yang di peroleh nilai presentase yakni 89%, angka ini membuktikan bahwasanya materi yang terdapat dalam media pembelajaran video ini diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMK NEGERI 2 BUDURAN SIDOARJO menurut Arikunto (2013:281) termasuk kategori **Baik**

## PENUTUP SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media video yang telah dikembangkan dengan model pengembangan R&D Borg and Gall. Maka dapat disimpulkan dari hasil uji coba pengembangan media yakni Hasil analisis data yang diperoleh media video dalam mata pelajaran multimedia materi flat design dengan corel draw kelas X SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo secara umum dinyatakan baik sekali

Media video dalam mata pelajaran multimedia materi flat design dengan corel draw kelas X SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo telah memenuhi kriteria kelayakan produk dan perlu untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar.

## SARAN

Penelitian dengan methoded pengembangan ini adalah hasil lapangan dengan suatu media pembelajaran dalam kelompok media yaitu media pembelajaran video dalam mata pelajaran multimedia materi flat design dengan corel draw kelas X SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Oleh karena itu, peneliti memberikan saran berkaitan dengan media video yang dihasilkan yakni yang dapat di lakukan oleh media video yang sudah dikembangkan ini semoga guru dapat lebih fokus beberapa hal penting, salah satunya Produk yang sudah dikembangkan bisa di sempurnakan dalam pemanfaatan yang akan di lakukan dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran video dalam mata pelajaran multimedia materi flat design dengan menggunakan corel draw untuk siswa kelas X semester genap dan Media video dalam mata pelajaran multimedia materi flat design dengan corel draw yang dipergunakan oleh siswa kelas X nantinya bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran mandiri dirumah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi Kristanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Branch, RM, & Kopcha, TJ (2014). *model desain pembelajaran. Dalam Handbook penelitian tentang komunikasi pendidikan dan teknologi*
- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran, sebuah pendekatan baru*. Jakarta: GP Press Group
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deni Darmawan. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Deni Darmawan. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewi Salma Prawiradilaga. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Mustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press
- Mustaji. 2013. *Media Pembelajaran*. Surabaya : Unesa University Press
- Sharon. 2011. *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta: Kencana
- Smaldino, Sharon. Lowter, Deborah. Russel, James D. 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyomo. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & RnD*. Bandung: Alfabeta
- Wiesendanger, Betsy. 2012. *Public Relations Journal. Plug into a Wolrd of Information*



UNESA  
Universitas Negeri Surabaya