

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS MATERI PENGENALAN TOOL PHOTOSHOP BAGI MURID KELAS X DI SMKN 2 BUDURAN

DIMAS SISTITAAH ZAMAKHSYAH

Program Studi Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya
dimasz@mhs.unesa.ac.id

UTARI DEWI, S.Sn, M.Pd

Program Studi Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya
utari_de@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media video pembelajaran berbasis tutorial guna meningkatkan pencapaian kompetensi pengetahuan pada mata pelajaran photoshop siswa kelas X SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan Research and development (R&D), yang langkah-langkahnya yaitu penelitian, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba produk dan tahap akhir revisi produk. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket terbuka, yaitu lembar validasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media video pembelajaran tutorial termasuk dalam kategori layak. Berdasarkan hasil tersebut, maka video tutorial pembelajaran photoshop layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk dapat digunakan dalam pembelajaran. Bahan yang digunakan dalam bentuk disc atau dvd. Validasi desain merupakan proses uji kelayakan produk yang dilakukan terhadap ahli materi dan ahli media yang sudah ahli dibidangnya. Berdasarkan hasil dari perhitungan disetiap aspeknya yaitu 73%, untuk hasil nilai yang didapatkan dari persentase nilai yaitu 89%, ini menunjukan bahwa media pembelajaran video ini layak digunakan dalam pembelajaran untuk siswa kelas X di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo.

Kata kunci : video tutorial, tool photoshop

Abstract

The research aims to develop learning video to improve the achievement of the competence of multimedia knowledge in class X students of photoshop material. The research method used is the development of Research and Development (R&D), whose steps are research, data collection, product design, design validation, product trials and the final stage of product revision. The data collection methods used are observation and interview. The research instrument used is an open questionnaire, which is a validation sheet of material and media experts. Both of validation results show that the learning tutorial video can be categorized feasible. Based on the validation, learning tutorial video of photoshop is feasible to be used as a learning medium. Materials used in the form of disc or dvd. Design validation is a product feasibility test process carried out on material experts and media experts who are experts in their fields. Based on the results of calculations in each aspect, that is 73%, for the results obtained from the percentage value of 89%, This shows that this video learning media is suitable for use in learning for class X students at SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo.

Keywords: video tutorial, photoshop tool

PENDAHULUAN

1. Latar belakang

Dalam kehidupan suatu bangsa dan negara, pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup. Pendidikan juga satu faktor yang menentukan bagi kemajuan suatu bangsa, sehingga maju dan mundurnya suatu bangsa ditentukan juga oleh maju dan mundurnya pendidikan. Media pembelajaran salahsatu komponen kegiatan dalam

proses pembelajaran yang biasanya dibuat oleh guru / pendidik / pengajar. Peranan media dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Menggunakan interface yang menarik, latar suara yang menggugah semangat belajar peserta didik juga akan memunculkan semangat belajar dan kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Pemakaian media

pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan 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 untuk menerima materi pembelajaran dan cenderung pasif sehingga tidak mau bertanya. Siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar, 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 photoshop dalam mata pelajaran desain grafis 2 (dua) dimensi bagi siswa kelas X di SMK NEGERI 2 BUDURAN SIDOARJO

2. Hasil kajian pustaka

Berdasarkan kasus tersebut, peneliti lebih terdorong untuk melakukan pengembangan dalam media pembelajaran, Pengembangan adalah suatu proses penerjemahan suatu 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 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 adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori, aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Menurut Susilana dan Riyana (2009: 147) model tutorial adalah pembelajaran melalui komputer dimana siswa

dikondisikan untuk mengikuti alur pembelajaran yang sudah terprogram dengan penyajian materi dan latihan soal. selain itu Media video juga 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 dari interaksi tatap muka, kelompok, teks dan musik. Menurut Sudjana dan Rifai (1992) manfaat media video adalah: 1) membuat lebih termotivasi, 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 bisa berperan penting di dalam kehidupan sehari-hari, karena juga dapat memberikan informasi dengan cepat selain memberikan hiburan juga memberikan media pembelajaran. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat lebih cepat menangkap dan memahami materi yang diberikan.

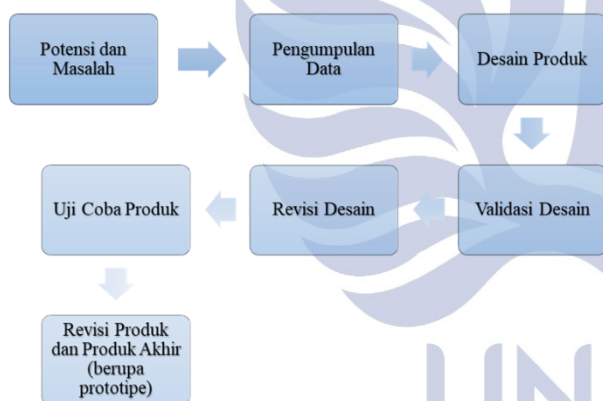
METODE

1. Rancangan penelitian

metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal *Research and Development (R & D)*. pada dasarnya R&D memiliki karakteristik adanya produk yang dihasilkan dari penelitian. Pengertian penelitian dan pengembangan tertuju pada proses, penelitian tidak menghasilkan objek, sedangkan pengembangan menghasilkan objek yang

dapat dilihat dan diraba. penelitian model ini memiliki tiga tahapan dasar, yaitu tahap awal (persiapan), tahap pembuatan (pengembangan), dan tahap evaluasi. Berdasarkan beberapa pertimbangan, penulis memutuskan untuk mengambil tahapan-tahapan metode penelitian dan pengembangan, menurut Sugiyono (2014) hanya sampai 7 tahap. peneliti juga melakukan beberapa penyesuaian dengan kondisi dan kebutuhan dari siswa SMK kelas X dalam menggunakan proses dari pengembangan produk berupa media video yang akan dibuat. Walaupun dengan 7 tahapan, proses ini tetap menggunakan dasar dari metode penelitian dan pengembangan, yaitu analisis kebutuhan dan campur tangan ahli untuk memvalidasi produk, dan ujicoba produk untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang sedang dikembangkan.

Sehingga tahapannya menjadi :



Gambar 3.1.1 Langkah-langkah penggunaan Metode (R&D) Research and Development.

Atas dasar modifikasi dari tahapan menurut Sugiyono (2014) Berdasarkan gambar di atas, dapat disimpulkan, potensi dan masalah tahapan mengenai potensi dan masalah adalah Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Observasi dilakukan agar mengetahui potensi yang ada. Sedangkan wawancara yang dilakukan dengan siswa di SMK NEGERI BUDURAN kelas X agar 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, 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 di ujicoba. 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 dan 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 dengan 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 yaitu, kualitatif dan kuantitatif (Sugiyono, 2014:383), Data kualitatif diperoleh dari masukan dan saran dari para ahli untuk proses revisi media video. Data kualitatif digunakan untuk mengetahui kelayakan media video tutorial tersebut.

Sedangkan Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba perorangan dari angket yang hasilnya berbentuk presentasi, data inilah yang merupakan 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) berpendapat bahwa Teknik pengumpulan data ada banyak, diantaranya adalah angket. Dan metode yang digunakan pengembang adalah metode wawancara dan angket.

4. Analisis Data

Pada tahap ini data akan dikumpulkan dan dianalisis untuk melihat hasil dari sebuah penelitian. Analisis data angket ini 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 untuk 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 kriteria penilaian., Menurut Sugiyono, 2014:137, Diperoleh ukuran kriteria penilaian sebagaimana kriteria penilaiannya sebagai berikut :

Tabel 4.1.1 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 diimplementasikan 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

Berdasarkan pengamatan pengembang proses belajar masih biasa dan terkesan membosankan. Dalam hal ini, terjadi beberapa masalah yang terdapat disekolah tersebut pada materi desain grafis 2 (dua) dimensi sebagai berikut:

- 1) Siswa akan merasa jenuh belajar materi yang terdapat banyak teori yang menggunakan metode ceramah
- 2) Siswa jauh 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 pengenalan tool pada photoshop untuk kelas X di SMKN 2 BUDURAN. Dilihat dari potensi dan masalah peneliti memilih media video untuk proses pembelajaran. Media video inidipilih karena siswa bisa langsung belajar secara praktek ataupun bisa diulang secara mandiri .

B. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah selanjutnya adalah pengumpulan data untuk bahan acuan dalam merencanakan sebuah produk. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dengan guru multimedia dikelas X SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Pengembangan mengumpulkan materi yang tepat dengan KD agar membantu proses pembelajaran.

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.

1. 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 pengenalan tool pada photoshop yang ada pada jenjang kelas X di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo Serta materi pelengkap yang berisi rangkuman materi pengenalan tool photoshop 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)

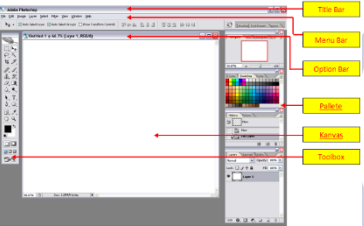
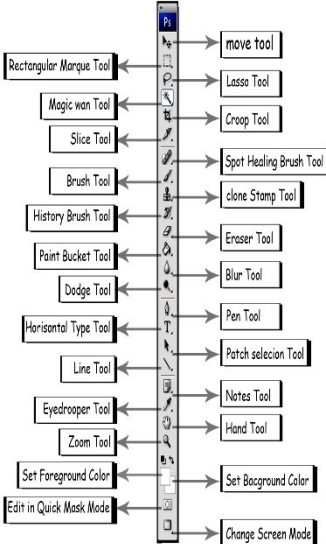
No	Isi keseluruhan media video	Bentuk dokumen video tutorial	
		Teks	Gambar
1.	Halaman depan (cover)	√	√
2.	Kata pengantar	√	√
3.	Daftar isi	√	
4.	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	√	
5.	Deskripsi dan petunjuk penggunaan video	√	√
6.	Tujuan akhir pembelajaran	√	
7.	Isi video - Pengertian tool photoshop. - Jenis-jenis tool photoshop. - Penggunaan tool photoshop	√	√
8.	Evaluasi	√	√
9.	Kunci jawaban	√	√
10.	Daftar pustaka	√	√
11.	Lembar Kerja Siswa	√	√

Setelah kerangka bahan ajar video tersusun, langkah 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

No	Gambaran Media	keterangan
1		Cover depan
2		Jenis tool
3		Materi isi

pembelajaran video. Bahan yang digunakan adalah dalam bentuk disc atau kaset dvd. memiliki dua bagian, yaitu bagian pertama dan 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 teknik pembelajaran yang digunakan, judul video, penulis, dan sasaran video tutorial. Yang kedua adalah disc atau kaset

yang berisi materi tentang tool pada photoshop judul video adalah video tutorial pengenalan tool pada photoshop untuk siswa kelas X di SMK Negeri 2

Buduran Sidoarjo penulis Dimas Sistitaah Zamakhsyah dan sasaran video tutorial adalah siswa SMK kelas X. Sampul bagian belakang terdiri dari gambaran secara umum keseluruhan isi video.

D. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses untuk menguji kelayakan produk yang dilakukan terhadap ahli materi 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 : Utari Dewi, S.Sn, M.Pd

NIP : 197908172005012003

Jabatan : Dosen S-1 Teknologi Pendidikan

Instansi : Universitas Negeri Surabaya

Tabel 4.4

Hasil Evaluasi Ahli Materi

Variabel	Indikator	Ya	Tidak	Jawaban
Kualitas Isi	Ketepatan materi yang ada pada Video	v		Ya
	Kelengkapan Materi yang ada pada Video		v	
	Materi pada video mampu	v		

	menarik perhatian siswa			
	Kesesuaian materi dengan situasi siswa		v	
Kualitas Instruksional	Media ini mampu memberikan bantuan siswa belajar	v		
	Penggunaan media Video dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	v		
Kualitas Teknik	Kemampuan penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	v		
	Evaluasi dalam media sesuai dengan materi	v		
	Dampak media terhadap guru dalam proses pembelajaran	v		
Kualitas Penulisan	Huruf dalam media ini mudah untuk dibaca			

	Media ini mudah digunakan dalam pembelajaran	v		
Total				8

Sumber Data Lapangan, 2021

Hasil perhitungan untuk keseluruhan setiap aspek berdasarkan angket ahli Materi adalah

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

Berdasarkan hasilnya yaitu 73%, 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 ialah, penilaian oleh ahli dengan desain media tersebut apakah sudah sesuai atau belum. 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	Skor Ideal
Kualitas Isi	Kemampuan dalam memberikan	Apakah media video tutorial layak serta	v		

	kesempatan belajar	dapat membantu					dikemas dalam bentuk yang layak untuk dibagikan			
	Kemampuan dalam memberikan bantuan belajar	siswa untuk dijadikan sebagai sumber belajar	v							
	Kemampuan dalam memberikan simulasi belajar	Apakah dengan memberikan Latihan, media video tutorial mampu menstimulus siswa	v				Kemampuan dalam menyajikan teks dan penilaian yang berkualitas	Apakah tulisan soal dalam media video tutorial dapat terbaca dengan baik	v	
								Apakah cara penilaian latihan sudah sesuai	v	
	Kemampuan dalam memberikan daya Tarik	Apakah cover dari disc media video yang dibuat sudah menarik bagi siswa SMK	v				Kemampuan dalam memberikan dampak bagi siswa	Apakah dengan adanya alat evaluasi yang tersedia, siswa dapat berkembang sesuai dengan capaian kompetensi yang diharapkan	v	
		Apakah gambar dan ilustrasi padmedia video sudah terlihat jelas	v							
		Apakah penempatan bentuk, huruf, dan kombinasi warna yang terdapat dalam modul sudah sesuai	v				Kemampuan dalam memberikan dampak bagi tenaga pendidik dan pembelajar	Apakah media video ini dapat digunakan jika tidak melakukan tahap muka dengan pendidik	v	
		Apakah media video tutorial sudah	v				Kesesuaian format media	Apakah format file yang	v	

		digunakan dalam video ini sudah sesuai					pembelajaran	ini sudah sesuai dan runtut			
							Skor total				17
		Apakah jarak spasi yang digunakan dalam video ini sudah sesuai		v			<i>Sumber : Data Lapangan, 2020</i> Nilai yang diperoleh dari ahli media adalah $p = \frac{f}{N} \times 100 \%$ $= \frac{1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+0+0+1+1+1+1}{19} \times 100\%$ $= \frac{17}{19} \times 100 \%$:				
		Apakah tata letak yang digunakan dalam video sudah tepat	v				Berdasarkan hasil yang didapatkan nilai presentase yaitu 89%, presentase ini menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media pembelajaran video ini diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI di SMK NEGERI 2 BUDURAN SIDOARJO menurut Arikunto (2013:281) termasuk kategori Baik				
		Apakah icon – icon penting dalam video sudah sesuai	v								
Segi Kualitas Teknis	Keterbacaan	Apakah huruf yang digunakan dalam video dapat terbaca	v				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 pengenalan tool pada photoshop kelas X SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo secara umum dinyatakan baik sekali Media video dalam mata pelajaran multimedia materi pengenalan tool pada photoshop kelas X SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.				
	Tingkat kemudahan dalam penggunaan media	Apakah petunjuk penggunaan dalam video mudah dipahami oleh pengguna	v				SARAN Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian lapangan yang hasil penelitian ini adalah suatu media pembelajaran dalam kelompok media cetak yaitu media pembelajaran video dalam mata pelajaran multimedia materi pengenalan tool pada photoshop kelas X SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Oleh karena itu, peneliti memberikan saran diharapkan guru dapat memperhatikan				
	Kualitas tampilan / kemasan media	Apakah tampilan dari cover disc ini sudah menarik bagi siswa		v							
	Kualitas pengelolaan	Apakah susunan isi dari video	v								

beberapa hal penting, diantaranya Produk yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran pada pelajaran multimedia materi pengenalan tool pada photoshop untuk siswa kelas X dan agar bisa digunakan untuk belajar secara mandiri

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*
- Andriawan, Aan. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Praktik Batu Kelas XI Jurusan Teknik Konstruksi Batu Beton di SMKN 2 Pengasih. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.*
- Anggito, Albi dan Johan Setiawan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Badan Standarisasi Nasional. 2013. Standar Nasional Indonesia (SNI). SNI-2847- 2013. *Persyaratan Beton Struktural untuk Bangunan Gedung*. Dewan Standarisasi Indonesia. Jakarta.
- Badan Standarisasi Nasional. 2011. Standar Nasional Indonesia (SNI). SNI-4431- 2011. *Cara Uji Kuat Lentur Beton Normal dengan Dua Titik Pembebanan*. Dewan Standarisasi Indonesia. Jakarta.
- Badan Standarisasi Nasional. 2004. Standar Nasional Indonesia (SNI). SNI-15- 2049-2004. *Semen Portland*. Dewan Standarisasi Indonesia. Jakarta.