

## PENERAPAN MEDIA VIDEO PADA PEMBELAJARAN KONSTRUKSI KAYU UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBUAT KURSI DI SMK NEGERI 1 JENANGAN PONOROGO

**Nurkamto**

S1 Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail : noerae40@gmail.com

**Karyoto**

Dosen Jurusan Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran video pada kompetensi dasar menerapkan konsep sambungan dan hubungan kayu pada jenis konstruksi dan ukurannya dan respon siswa terhadap penggunaan media video. Media video diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif membantu siswa dalam praktik membuat kursi makan.

Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Media video dikembangkan dengan bantuan *software windows movie maker* dan *camtasia studio 7.0*. Subyek penelitian adalah kelas XI program keahlian konstruksi kayu SMK Negeri 1 Jenangan Ponorogo dengan jumlah 33 siswa. Data dikumpulkan melalui validasi, observasi dan angket pada tanggal 2 maret – 7 maret 2015. Rata-rata nilai prosentase ahli media, ahli materi dan mahasiswa sebesar 81,24% menunjukkan bahwa media video memenuhi kriteria kelayakan.

Hasil praktik siswa dengan menggunakan media video memperoleh rata-rata kelas sebesar 88,81 diatas KKM klasikal sebesar  $\geq 70$ . Jumlah siswa yang tidak memenuhi KKM individu yaitu lima siswa atau 15,15% dari jumlah 33 siswa. Hasil pembelajaran dengan menggunakan media video terdapat nilai terendah 73,44 dan nilai tertinggi 94,28. Penelitian dengan media video mampu meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari nilai praktik tahun ajaran 2013/2014 yaitu dengan rata-rata kelas sebesar 79,9 dengan jumlah siswa yang tidak memenuhi KKM individu yaitu delapan siswa atau 26,67 % dari jumlah 30. Hasil validasi media video berdasarkan respon siswa memperoleh rata-rata kelayakan sebesar 84,70%. Artinya media video memenuhi criteria kelayakan dan dapat digunakan sebagai pendamping guru dalam kegiatan belajar mengajar.

**Kata Kunci:** *Research and Development (R&D)*, media video, penilaian proses dan produk

### Abstract

This study aims to determine the application of video instructional media on the basis of applying the concept of joint competence and wooden ties on the type of construction and the size and students' response to the use of video media. Video media is expected to become effective learning media to help students in the practice of making chairs.

Research is research development or Research and Development (R & D). Media video was developed with the help of software windows movie maker and Camtasia Studio 7.0. Subjects were class XI timber construction skills program SMK Negeri 1 Ponorogo Jenangan the number of 33 students. Data were collected through validation, observation and questionnaires on the 2nd of March - 7 March 2015. The average value of the percentage of media experts , materials specialists and students of 81.24 % indicates that the video media meet the eligibility criteria .

Results of student practices using video media to obtain an average grade of 88.81 over classical KKM amounted to  $\geq 70$ . The number of students who do not meet the individual KKM that five students or 15.15 % of the total number of 33 students. The results of learning by using video media are the lowest value 73.44 and the highest value 94.28. Research with video media capable of improving student learning outcomes seen from the practice of the school year 2013/2014, namely with an average grade of 79.9 by the number of students who do not meet the individual KKM that eight students, or 26.67 % of the total of 30. The results of the validation video media based on student responses on average earn eligibility of 84.70 % . This means that video media meet the eligibility criteria and can be used as a companion to teachers in teaching and learning activities.

**Keywords:** Research and Development ( R & D ), video media, assessment processes and products

### PENDAHULUAN

Kurikulum, sekolah, guru adalah komponen-komponen yang penting dalam pembelajaran yang ada di sekolah-sekolah. Semuanya saling berhubungan, tidak ada yang bisa berdiri sendiri (Fitryana, 2011:30). Upaya peningkatan kualitas pendidikan menjadi tugas dan

tanggung jawab seorang guru. Karena, guru yang berhadapan langsung untuk membina para siswa di sekolah dalam proses kegiatan belajar mengajar (Kurniasari, 2013:46).

Upaya peningkatan kualitas pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru adalah pemanfaatan media pendidikan dalam pembelajaran. Guru dapat memilih

media yang paling tepat sesuai dengan karakteristik siswa dan hasil belajar yang diharapkan. Salah satu media yang fleksibel, baik untuk siswa dengan karakteristik auditif maupun visual, serta mampu memotivasi belajar siswa adalah media video (Ismaniati, 2012:113). Media mampu menjembatani kesulitan siswa dalam belajar bahasa sekaligus menjadi alat bantu yang sangat efektif bagi guru (Wahyuningsih, 2011:11).

Video pembelajaran ini dibuat menarik, interaktif, dan menggugah rasa ingin tahu sehingga akan mampu memotivasi peserta didik agar dapat belajar lebih efektif (Ayuningrum, 2012:39). Menurut Izzudin (2013:89), adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan video interaktif engine tune-up EFI dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran sebelumnya berupa buku New Step 2, buku Praktik STM Otomotif, file doc, pdf dan ppt.

Praktik kerja kayu merupakan praktik dalam keahlian konstruksi kayu yang terdapat pada SMK Negeri 1 Jenangan Ponorogo. Praktik kerja kayu I diwujudkan dalam pekerjaan pembuatan kursi makan, meja guru dan meja komputer dengan skala besar (tidak miniatur). Selama praktik akan diperkenalkan macam-macam alat pertukangan manual dan mesin, cara pemakaian yang benar (sesuai dengan fungsi masing – masing alat) serta langkah pekerjaan yang benar. Besarnya KKM yang ditetapkan dalam praktik kerja kayu adalah  $\geq 75$ .

Hasil wawancara dengan Bapak Aris Dwi Susanto, S.Pd. guru Teknik Konstruksi Kayu di SMK Negeri 1 Jenangan menyatakan bahwa, terdapat siswa yang belum mencapai nilai KKM yaitu sebesar 26,67% dari 30 siswa pada praktik konstruksi kayu. Nilai siswa terendah ditunjukkan pada indikator menggunakan dan memelihara peralatan mesin-mesin kayu dan melaksanakan proses konstruksi. Kekurangan dalam pelaksanaan praktik kerja kayu yaitu materi pelajaran yang diberikan belum sepenuhnya dipahami oleh siswa, ditunjukkan ada siswa yang kurang mengerti dalam pelaksanaan praktik kerja, ada siswa yang salah dalam penggunaan alat dan prosedur pekerjaan.

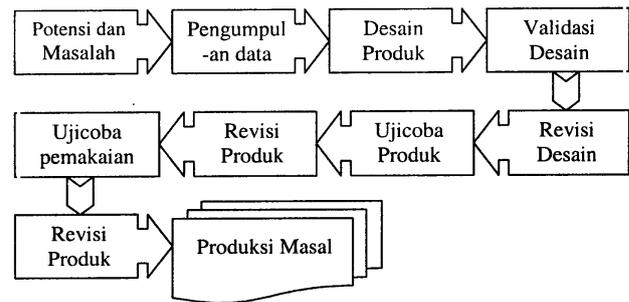
Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian tentang media video pada pembelajaran konstruksi kayu di SMK Negeri 1 Jenangan perlu diteliti. Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan media video sebagai perangkat pembelajaran pada pembelajaran konstruksi kayu.
2. Mengetahui hasil praktik siswa dengan penerapan media video pada mata diklat membuat kursi.

## METODE

Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2011:297) metode penelitian pengembangan

atau *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.



**Gambar 3.1** Tahap Kegiatan *Research and Development* (R&D)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi membuat sambungan kayu dan merakit sambungan kayu.

Populasi yang akan dilakukan penelitian adalah seluruh siswa kelas XI program keahlian konstruksi kayu SMK Negeri 1 Jenangan Ponorogo. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI program keahlian konstruksi kayu yaitu 33 orang.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perangkat Pembelajaran  
Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar pengamatan dan jobsheet.
2. Lembar Validasi  
Lembar validasi digunakan untuk mengetahui tingkat kebenaran dan ketepatan dalam pembuatan perangkat pembelajaran yang telah dibuat. Lembar validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi perangkat pembelajaran dan lembar validasi media.
3. Instrumen Pengamatan  
Instrumen pengamatan yang digunakan terdiri dari pengamatan proses dan pengamatan produk.
4. Angket Respon Siswa  
Angket respon siswa diberikan pada akhir pertemuan dengan tujuan untuk mengetahui pendapat responden atau siswa terhadap kelayakan media video.

Teknik Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Validasi  
Validasi digunakan untuk mendapatkan data kelayakan perangkat pembelajaran dan media video yang akan digunakan. Validasi dilakukan oleh dosen Teknik Sipil UNESA, guru SMK N 1 Jenangan Ponorogo dan mahasiswa UNESA. Kegiatan validasi dilaksanakan pada tanggal 1 November 2014 – 12 Februari 2015.

2. Observasi

Pengamatan dilakukan secara langsung oleh dua pengamat dan guru konstruksi kayu SMK N 1 Jenangan. Observasi digunakan untuk memperoleh data berupa nilai proses dan produk menggunakan lembar pengamatan proses dan lembar pengamatan produk. Pengambilan data dilakukan pada tanggal 2 maret – 7 maret 2015.

3. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang pendapat atau respon siswa terhadap media video. Angket diberikan setelah praktik membuat kursi selesai.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Penilaian Validator

Hasil validasi perangkat pembelajaran dan media pembelajaran kemudian di analisis menggunakan statistik deskriptif yang diuraikan sebagai berikut:

a. Ukuran penilaian beserta bobot penilaian

Tabel 3.5. Ukuran Penilaian Beserta Bobot Penilaian

Penilaian Kuantitatif	Prosentase Skor	Bobot Nilai
Sangat Valid (SV)	81% - 100%	4
Valid (V)	61% - 80%	3
Cukup Valid (CV)	41% - 60%	2
Kurang Valid (KV)	21% - 40%	1

(Riduwan, 2012:13-15)

b. Prosentase kelayakan instrumen

Prosentase kelayakan instrumen dihitung berdasarkan skor dari lembar validasi perangkat pembelajaran dan validasi media video. Perhitungan prosentase kelayakan perangkat pembelajaran dan media pembelajaran dihitung dengan rumus (Riduwan, 2012:14-15):

$$P(\%) = \frac{\sum F}{N \times I \times R} \times 100 \%$$

Keterangan:

- P = prosentase kelayakan instrumen (%)
- F = jumlah total jawaban responden
- N = bobot nilai/ skor tertinggi dalam angket
- I = jumlah pertanyaan dalam angket
- R = jumlah responden

2. Analisis Respon Siswa

Hasil angket respon siswa kemudian di analisis menggunakan statistik deskriptif yang diuraikan sebagai berikut:

a. Ukuran penilaian beserta bobot penilaian

Tabel 3.6. Ukuran Penilaian Beserta Bobot Penilaian

Penilaian Kuantitatif	Prosentase Skor	Bobot Nilai
Sangat Valid (SV)	81% - 100%	4
Valid (V)	61% - 80%	3
Cukup Valid (CV)	41% - 60%	2
Kurang Valid (KV)	21% - 40%	1

(Riduwan, 2012:13-15)

b. Prosentase kelayakan media

Prosentase kelayakan media berdasarkan angket dihitung dengan rumus (Riduwan, 2012:14-15):

$$P(\%) = \frac{\sum F}{N \times I \times R} \times 100 \%$$

Keterangan:

- P = prosentase respon siswa (%)
- F = jumlah total jawaban responden
- N = bobot nilai/ skor tertinggi dalam angket
- I = jumlah pertanyaan dalam angket
- R = jumlah responden

3. Analisis Hasil Belajar Siswa

Analisis hasil belajar bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran menggunakan media video. Hasil belajar tersebut berhubungan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) individu di SMK Negeri 1 Jenangan yaitu  $\geq 75$ , KKM klasikal yang ditetapkan sebesar  $\geq 70$ . Penilaian hasil belajar siswa pada saat melaksanakan praktikum menggunakan lembar pengamatan yang terdiri dari penilaian proses dan penilaian produk. Pengamatan dilakukan oleh tiga orang pengamat.

Bobot nilai yang diberikan pengamat berdasarkan pekerjaan siswa yang diamati terlaksana atau tidak terlaksana. Hasil pengamatan tersebut di hitung rata-rata antara penilaian proses dan penilaian produk menggunakan perhitungan ketuntasan menurut Hayadi (2014:59):

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Nilai Proses} + \text{Nilai Produk}}{2}$$

Keterangan:

- Nilai Proses = 50%
- Nilai Produk = 50%

Siswa dinyatakan lulus dengan ketentuan hasil rata-rata penilaian proses dan produk mendapatkan nilai diatas KKM individu atau sama dengan KKM individu yang ditentukan yaitu  $\geq 75$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

#### a. Potensi dan Masalah

Potensi adalah adalah daya yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan. Potensi yang dimiliki SMK Negeri 1 Jenangan Ponorogo yaitu sarana dan prasarana yang sudah tercukupi. Pemanfaatan sarana perangkat lunak yang tersedia yaitu dengan pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual menjadi salah satu langkah untuk mengatasi masalah dalam praktik membuat kursi.

#### b. Pengumpulan Data

Data yang diperoleh antara lain (1) Silabus, (2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kurikulum 2013, (3) kalender pendidikan dan materi pembelajaran membuat sambungan kayu dan merakit sambungan kayu yang digunakan di SMK Negeri 1 Jenangan Ponorogo.

#### c. Desain Produk

Produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran audio visual. Media pembelajaran praktik kayu sebelumnya tidak menggunakan media audio visual. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu video membuat kursi makan sederhana.

#### d. Validasi Desain

Media pembelajaran di validasi oleh 12 validator yang terdiri dari ahli media dari Universitas Negeri Surabaya 10 orang dan ahli materi dari SMK N 1 Jenangan Ponorogo 2 orang. Hasil validasi media pembelajaran audio visual berupa video berada pada kategori sangat layak digunakan sebagai media pendamping guru dalam kegiatan belajar mengajar praktik membuat kursi.

#### e. Revisi Desain

Media pembelajaran yang sudah dikembangkan dilakukan perbaikan sesuai kritik dan saran dari validator. Kritik dan saran dari validator yaitu (1) penyederhanaan durasi video, (2) pencahayaan, (3) detail pekerjaan, (4) penambahan suara narator, dan (5) penambahan musik ilustrasi.

#### f. Uji Coba Produk

Produk yang dikembangkan diuji cobakan di SMK N 1 Jenangan Ponorogo berdasarkan temuan potensi dan masalah. Pelaksanaan uji coba media pembelajaran selama 6 hari dalam 1 minggu praktik sistem blok. Pelaksanaan penelitian dimulai pada tanggal 2 maret – 7 maret 2015. Pembelajaran dilakukan dengan pemberian materi dengan media video. Penilaian dilakukan menggunakan lembar pengamatan kinerja proses

dan penilaian produk. Pengamatan dilakukan oleh 3 orang pengamat yang terdiri dari 2 mahasiswa orang dan 1 guru.

Pembuatan media video pembelajaran menggunakan bantuan *software windows movie maker* dan *camtasia studio 7.0*. Waktu pembuatan media selama 3 bulan yaitu bulan agustus 2014 sampai bulan oktober 2014. Hasil rancangan media video pembelajaran yang telah dibuat berupa *file powerpoint* yang memuat tiga bagian proses membuat kursi yaitu (1) alat dan bahan, (2) membuat pen dan lubang pen, (3) merangkai kursi dan *finishing* kursi.

Hasil analisis rata-rata kelayakan media pembelajaran dari validasi media pembelajaran oleh ahli media, validasi media pembelajaran oleh ahli materi, oleh mahasiswa dan angket respon siswa menunjukkan bahwa media video pembelajaran memenuhi kriteria kelayakan digunakan sebagai pendamping dalam kegiatan belajar mengajar di kelas XI KKY SMK Negeri 1 Jenangan Ponorogo.

### 2. Hasil Belajar Siswa

Media video diberikan pada saat kegiatan pembelajaran dikelas dengan model pembelajaran langsung. Kemudian siswa praktik membuat kursi makan di bengkel kayu. Hasil belajar siswa diperoleh dari isian lembar pengamatan kinerja proses praktik dan lembar penilaian produk.

Hasil praktik siswa menggunakan media video memperoleh rata-rata kelas diatas KKM klasikal. Hasil praktik siswa dengan menggunakan media video memperoleh rata-rata kelas sebesar 88,81. Hasil belajar tersebut tuntas karena diatas KKM klasikal yang ditentukan yaitu  $\geq 70$ . Jumlah siswa yang tidak memenuhi KKM individu yaitu 5 siswa dari jumlah 33 siswa. Siswa yang tidak mencapai KKM individu mempunyai kelemahan pada nilai proses pekerjaan. Indikator pekerjaan yang dinilai kurang yaitu keselamatan kerja, memilih kayu, memotong kayu, mengetam kayu, melukis sambungan, membuat sambungan, merakit sambungan, *finishing* kursi, sikap kerja dan waktu.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh oleh Izzudin Ahmad Maulana (2013:89) berjudul “Efektivitas Penggunaan Media video pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik *Service Engine* Dan Komponen-Komponennya”, menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan siswa yang menggunakan video interaktif *engine tune-up EFI*. Penelitian ini efektif menurut indikator efektifitas yang diukur dari tingkat keaktifan siswa, dengan menggunakan media video interaktif siswa lebih aktif dalam pembelajaran, karena siswa

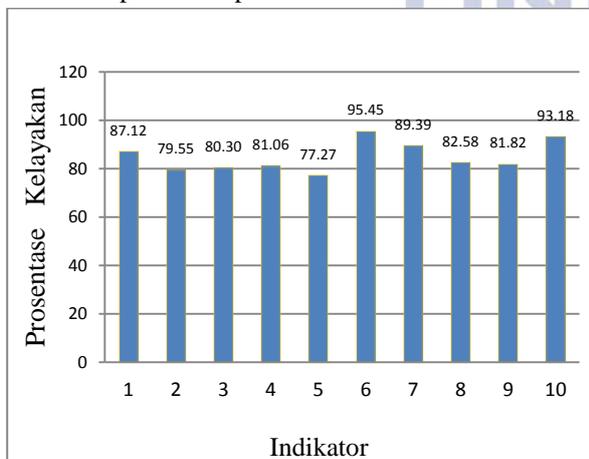
cenderung lebih tertarik dengan apa yang ditampilkan dalam video.

Media video bisa membantu kesulitan siswa dalam praktik seperti posisi memegang alat, cara pemakaian alat dan detail-detail pekerjaan sesuai dengan penelitian oleh Wahyuningsih (2011:11), media mampu menjembatani kesulitan siswa dalam belajar bahasa sekaligus menjadi alat bantu yang sangat efektif bagi guru. Media video sesuai dengan karakteristik siswa SMK yang cenderung bosan dengan pelajaran teori di kelas dan lebih menyukai hal yang baru dalam kegiatan belajar mengajar. Media video ini mampu menggugah rasa ingin tahu siswa untuk menyimak video yang ditampilkan. Sejalan dengan penelitian oleh Ismaniati (2012:113), guru dapat memilih media yang paling tepat sesuai dengan karakteristik siswa dan hasil belajar yang diharapkan. Salah satu media yang fleksibel, baik untuk siswa dengan karakteristik auditif maupun visual, serta mampu memotivasi belajar siswa adalah media video.

Media video dibuat dengan desain yang menarik, komposisi warna yang menarik serta ilustrasi musik sebagai pengiringnya. Media video ini mampu memotivasi belajar siswa untuk mencapai hasil praktik yang baik. Hasil belajar siswa yang mempunyai rata-rata kelas diatas KKM menunjukkan bahwa sesuai dengan pernyataan oleh Ayuningrum (2012:53), video pembelajaran ini dibuat menarik, interaktif, dan menggugah rasa ingin tahu sehingga akan mampu memotivasi peserta didik agar dapat belajar lebih efektif.

### 3. Hasil Angket Respon Siswa

Hasil respon siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan media video memperoleh rata-rata 84,70% dari 10 aspek penilaian. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.1.



**Gambar 4.1** Prosentase hasil angket respon siswa

Keterangan indikator:

1 = Media diawali dengan judul materi yang jelas.

2 = Media memiliki kualitas tampilan gambar yang baik.

3 = Media memiliki komposisi warna yang menarik.

4 = Media menggunakan suara musik sebagai penguat ilustrasi.

5 = Media menggunakan kalimat yang komunikatif.

6 = Media dapat digunakan dengan mudah.

7 = Saya lebih senang kegiatan belajar menggunakan media video.

8 = Media video membantu anda mempelajari praktik membuat kursi.

9 = Setelah menggunakan media video Anda menjadi lebih tahu

mengenai praktik membuat kursi.

10= Kegiatan belajar mengajar sangat menyenangkan.

Data hasil respon siswa terhadap media video diperoleh menggunakan lembar angket. Lembar angket diberikan kepada siswa saat kegiatan praktik membuat kursi makan selesai. Siswa mengisi penilaian pada indikator yang dicantumkan di dalam angket sesuai pendapat siswa. Hasil respon siswa menunjukkan media video memenuhi kriteria sangat baik dan layak digunakan sebagai pendamping dalam kegiatan belajar mengajar di kelas XI KKY SMK Negeri 1 Jenangan Ponorogo.

Perolehan skor tertinggi pada aspek isi yaitu indikator media dapat digunakan dengan mudah. Sehingga, disimpulkan media video dapat dengan mudah dioperasikan oleh siswa. Perolehan skor terendah pada aspek isi yaitu indikator media memiliki komposisi warna yang menarik. Sehingga, disimpulkan komposisi warna media kurang menarik minat siswa.

Perolehan skor tertinggi pada aspek manfaat media yaitu indikator kegiatan belajar mengajar sangat menyenangkan. Sehingga, disimpulkan media video menjadikan kegiatan pembelajaran sangat menyenangkan. Perolehan skor terendah yaitu pada indikator setelah menggunakan media video anda menjadi lebih tahu mengenai praktik membuat kursi. Sehingga, disimpulkan siswa lebih paham setelah menggunakan media video.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media video layak digunakan sebagai perangkat pendamping kegiatan belajar mengajar konstruksi kayu. Rata-rata hasil validasi oleh ahli media, validasi oleh ahli materi, oleh mahasiswa dan angket respon siswa sebesar 82,11% yang menunjukkan bahwa media video memenuhi kriteria kelayakan digunakan sebagai pendamping dalam kegiatan belajar mengajar di kelas XI KKY SMK Negeri 1 Jenangan Ponorogo.

2. Hasil praktik siswa dengan menggunakan media video memperoleh rata-rata kelas sebesar 88,81 di atas KKM klasikal sebesar  $\geq 70$ . Jumlah siswa yang tidak memenuhi KKM individu yaitu 5 siswa atau 15,15% dari jumlah 33 siswa. Siswa yang tidak mencapai nilai KKM mempunyai kekurangan pada proses pekerjaan. Proses pekerjaan yang dinilai kurang yaitu keselamatan kerja, memilih kayu, memotong kayu, mengetam kayu, melukis sambungan, membuat sambungan, merakit sambungan, finishing kursi, sikap kerja dan waktu.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada guru dan peneliti yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TAI supaya memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini pelaksanaannya hanya sampai pada tahap nomor 6 yaitu ujicoba produk. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat dikembangkan pada langkah revisi produk, ujicoba pemakaian, revisi produk hingga tahap produksi masal di kegiatan pembelajaran instansi lain.
2. Media video pembelajaran yang peneliti kembangkan dikatakan baik atau layak digunakan ditinjau dari hasil validasi dosen, ketuntasan hasil belajar, dan respon siswa sebagai media pembelajaran materi pokok menerapkan konsep sambungan dan hubungan kayu pada jenis konstruksi dan ukurannya. Sehingga diharapkan media video pembelajaran ini dapat dikembangkan mata pelajaran lain di Jurusan Konstruksi Kayu SMK N 1 Jenangan Ponorogo.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayuningrum, Fiskha. 2012. Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental Di SMK N 2 Godean. *Skripsi* Diterbitkan. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Teknik Boga, FT UNY Yogyakarta. (<http://www.Google.com>, diakses 06 Februari 2014).
- Fitryana, Dewi Ika. 2011. Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Media Berita Dengan Metode Latihan Terbimbing Pada Siswa Kelas X.3 SMA Negeri 1 Rembang Purbalingga. *Skripsi* Diterbitkan. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS UNY Yogyakarta. (<http://www.Google.com>, diakses 06 Februari 2014).
- Ismaniati, Christina. 2012. *Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Video Instruksional Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Yogyakarta: Majalah Ilmiah Pembelajaran Edisi Khusus 2012. (<http://www.Google.com>, diakses 07 Februari 2014).
- Izzudin, Ahmad Maulana. 2013. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya. *Skripsi* Diterbitkan. Semarang: JTM, FT UNNES Semarang. (<http://www.Google.com>, diakses 07 Februari 2014).
- Kurniasari, Ainur Rizki. 2013. Pengembangan Media Video Pembelajaran Konstektual Berbantuan *Windows Movie Maker* Materi Getaran Dan Gelombang. *Skripsi* Diterbitkan. Semarang: Program Studi Pendidikan Fisika, FMIPA IKIP PGRI Semarang. (<http://www.Google.com>, diakses 23 Mei 2014).
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuningsih, Rani Anggi. 2011. Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Pada Siswa Kelas X MAN 1 Yogyakarta. *Skripsi* Diterbitkan. Semarang: Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, FBS UNY Yogyakarta. (<http://www.Google.com>, diakses 26 Maret 2014).