

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL MEMBUAT ARSIR TEKSTUR PADA APLIKASI TIKTOK DI SMPN 1 KEMLAGI MOJOKERTO

Divya Wahyu Meiyanti¹, Ika Anggun Camelia²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: diva19012@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ikacamelia@unesa.ac.id

Abstrak

Pada pelajaran seni budaya kelas VIII SMP terdapat materi menggambar bentuk, namun nilai berkarya siswa yang masih dibawah KKM khususnya dalam menerapkan arsiran, sehingga perlu adanya media untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Maka dari itu peneliti mengembangkan media video tutorial pada aplikasi TikTok membantu siswa supaya menjadi paham dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan konsep, proses, dan keefektifan media video tutorial membuat arsir tekstur pada aplikasi TikTok di Smpn 1 Kemplagi Mojokerto. Penelitian ini menggunakan metode Research & Development (R&D) level 3 dengan mengidentifikasi dan menganalisis data melalui observasi, wawancara, nilai siswa, dan penyebaran kuesioner mengenai media pembelajaran video tutorial membuat arsir tekstur pada aplikasi TikTok di Smpn 1 Kemplagi Mojokerto. Hasil dari pengembangan media ini berupa video tutorial berseri yang terdiri dari 9 video dengan durasi 1 hingga 1,5 menit dan aplikasi TikTok sebagai media publikasinya. Proses penelitian diawali dengan pembuatan media video tutorial, lalu dilanjutkan proses validasi dengan persentase 94% pada validasi materi dan persentase 95% pada validasi media hingga media valid digunakan. Efektivitas penelitian ini adalah hasil penilaian siswa yang terdiri dari aspek pemahaman dan aspek berkarya yang memperoleh persentase 89%. Sehingga dari hasil tersebut media video tutorial ini valid dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: Arsir Tekstur, gambar bentuk, video tutorial, aplikasi TikTok

Abstrack

In the cultural arts lesson of grade VIII Junior High School, there is material for drawing shapes, but the value of student work is still below KKM, especially in applying the flow, so there is a need for media to support the success of learning. Therefore, researchers developed video tutorial media on the TikTok application to help students to become understanding in learning. The purpose of this study is to know and describe the concept, process, and effectiveness of video tutorial media on making texture shading on the TikTok application at Smpn 1 Kemplagi Mojokerto. This study uses the Research & Development (R&D) level 3 method by identifying and analyzing data through observation, interviews, student grades, and distributing questionnaires regarding learning media video tutorials on making texture shading on the TikTok application at Smpn 1 Kemplagi Mojokerto. The result of this media development is in the form of a video tutorial series consisting of 9 videos with a duration of 1 to 1.5 minutes and the TikTok application as the publication media. The research process begins with making video tutorial media, then continues the validation process with a percentage of 94% in material validation and a percentage of 95% in media validation until valid media is used. The effectiveness of this study is the result of student assessment consisting of aspects of understanding and aspects of work which obtained a percentage of 89%. So from these results, this video tutorial media is valid and effective to use.

Keywords: Texture shading, shape drawing, video tutorial, TikTok app

PENDAHULUAN

Peran Pendidikan sangat penting guna menciptakan generasi penerus bangsa yang bermutu. Menurut Oktavia R. (2019), “Suksesnya sebuah negara dapat dilihat dari tingkat pendidikannya”. Untuk itu peran penting guru serta fasilitas yang memadai termasuk hal penting yang mampu menunjang keberhasilan pembelajaran. Seperti pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII terdapat materi menggambar bentuk dengan kurikulum 2013. Berdasarkan Kompetensi Dasar 3.1 Memahami konsep dan prosedur menggambar model pada berbagai bahan dan beragam Teknik dan 4.1 Menggambar model pada berbagai bahan dan beragam Teknik.

Sasaran yang dituju adalah siswa kelas VIII D di Smpn 1 Kemlagi yang berjumlah 32 siswa. Pada pembelajaran menggambar bentuk nilai siswa VIII D masih banyak yang dibawah KKM. Pemahaman siswa mengenai teknik dalam mengarsir sesuai dengan tekstur objek yang dibuat masih terbilang kurang variatif. Siswa terbiasa membuat arsiran halus untuk segala bentuk objek yang dibuat. Selain itu, kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan menjadi alasan kurangnya motivasi belajar siswa, oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran video tutorial membuat arsir tekstur pada aplikasi TikTok.

Penelitian ini dianggap penting oleh peneliti karena dapat menjadi media yang praktis dan efektif bagi siswa untuk belajar membuat arsir tekstur. Teknologi yang canggih ini, TikTok menjadi salah satu aplikasi social media yang mampu menjangkau dengan luas dan cepat. Aplikasi TikTok memberikan fitur-fitur yang interaktif. Selain itu, tampilannya yang *user-friendly* memudahkan penggunaannya untuk mengoperasikan aplikasi TikTok ini.

Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana konsep, proses dan keefektifan media video tutorial membuat arsir tekstur pada aplikasi TikTok di Smpn 1 Kemlagi Mojokerto. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan konsep, proses, dan keefektifan media video tutorial membuat arsir tekstur pada aplikasi TikTok di Smpn 1 Kemlagi Mojokerto.

Adapun manfaatnya untuk memberi pemahaman, penerapan dan prosedur pengembangan produk berbasis video tutorial membuat arsir tekstur dengan media publikasi aplikasi TikTok serta menghasilkan gambaran untuk peneliti selanjutnya.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini antara lain, skripsi milik Moh. Abdillah (2021). “Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Menggambar Bentuk Untuk Siswa Kelas VII. 1 Di SMPN 48 Makassar”. Penelitian ini menghasilkan media video tutorial yang langsung ditampilkan kepada siswa dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang dilakukan secara daring pada saat pandemic Covid-19. Kelebihan dari penelitian tersebut yaitu kegunaan media video tutorial menggambar bentuk dalam proses belajar mengajar secara daring dapat diakses oleh siswa dari rumah. Kekurangan dari penelitian tersebut yaitu pembelajaran yang dilakukan secara daring kurang efektif karena materi yang digunakan terdapat penerapan berkaryanya yang lebih efektif jika dilakukan secara bertatap muka. Selanjutnya milik Salsa Sabila (2023). “Perancangan Video Tutorial Menggambar Ilustrasi Dari Cerita Rakyat Sawunggaling Pada Media Sosial Tiktok”. Penelitian ini berupa perancangan ilustrasi cerita rakyat Sawunggaling dengan konsep *story telling* yang di publikasikan pada aplikasi TikTok. Kemudian penelitian oleh Rajendradewi Paramita (2019). “Pengembangan Media Audio Visual Menggambar Model Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Wonoayu”. Penelitian tersebut mengembangkan media audio visual. Selanjutnya penelitian relevan milik Fahrurrozi, Yofita Sari, dan Fitri Antika Putri (2022). Penelitian ini membahas teknik arsir dengan menggunakan beragam jenis pensil dengan audiensnya mahasiswa PGSD UNJ.

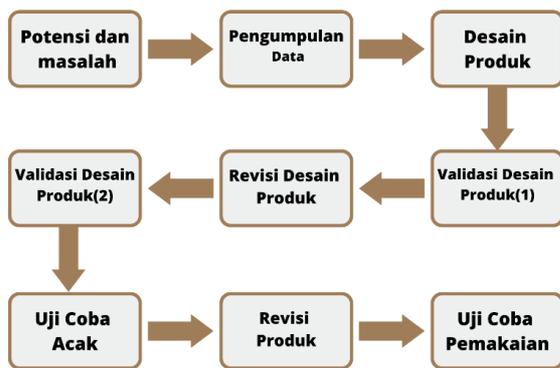
Dari beberapa penelitian diatas ditemukan persamaan dan perbedaan yaitu, sama-sama menyediakan media untuk pembelajaran dan perbedaannya yaitu subjek dan lokasi penelitian yang dilakukan. Maka

dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media video tutorial membuat arsir tekstur pada aplikasi TikTok di Smpn 1 Kemplagi Mojokerto.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan metode Research & Development (R&D). Tingkatan level dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan level 3 karena produk yang dibuat dan digunakan dalam pembelajaran dan diuji keefektifannya. Peneliti mengembangkan media video tutorial yang dipublikasikan pada aplikasi TikTok. Penelitian ini dilaksanakan di Smpn 1 Kemplagi yang terletak di Dusun Kembangan, Desa Mojojajar, Kecamatan Kemplagi, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VIII D di Smpn 1 Kemplagi Mojokerto yang berjumlah 32 siswa.

Berikut ini merupakan langkah-langkah penelitian R&D yang telah dimodifikasi oleh peneliti:



Gambar 1. Langkah-langkah yang telah dimodifikasi.

Langkah pertama adalah menganalisa potensi dan masalah yang ada di penelitian ini. Potensi pada penelitian ini yaitu pemanfaatan media video tutorial berbasis TikTok untuk pembelajaran membuat arsir tekstur pada materi menggambar bentuk. Sedangkan masalah yang ada pada penelitian ini yaitu selama ini keterampilan siswa dalam berkarya dinilai kurang karena tidak ada penjelasan materi secara mendalam. Selanjutnya dilakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara dengan guru

seni budaya, pengisian kuesioner, dan dokumentasi.

Penelitian ini merancang media pembelajaran video tutorial membuat arsir tekstur pada aplikasi TikTok. Desain produk yang ada pada penelitian ini berupa video berseri yang berjumlah 9 video, terdiri dari 1 video materi dan 8 video demonstrasi membuat arsir tekstur. Diawali dengan merancang *storyboard*. Kemudian validasi desain untuk menilai desain produk yang dibuat yang dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media. Dalam penelitian ini validator memberikan arahan, kritik dan saran jika terdapat ketidaksesuaian produk yang dibuat dengan materi dan spesifikasi media yang telah ditetapkan. Kemudian jika sudah melakukan validasi dan hasilnya masih memenuhi spesifikasi dan perlu adanya revisi. Maka dilakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran yang telah diberikan guna memperbaiki media yang dibuat. Lalu validasi desain produk kedua merupakan hasil perbaikan yang sudah direvisi sebelumnya. Apabila validator memberikan nilai yang bagus maka produk bisa di uji cobakan secara acak tanpa melakukan validasi kembali. Apabila produk masih dinilai kurang maka perlu adanya perbaikan kembali hingga validator menyatakan bahwa media telah baik dan layak. Produk yang telah dinilai bagus dan layak untuk digunakan kemudian layak untuk dilakukan uji coba pemakaian kepada siswa kelas VIII D di Smpn 1 Kemplagi Mojokerto yang berjumlah 32 siswa guna mengetahui tingkat pemahaman materi yang telah diberikan.

Analisis data digunakan untuk menemukan jawaban dari rumusan masalah. Menurut Miles dan Huberman dari buku Sugiyono (2019:322) tahapan yang dilakukan dalam menganalisis data yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Menurut (Sugiyono,2019:408), hasil penelitian dikatakan valid jika terdapat kesamaan antara informasi yang dikumpulkan dengan informasi yang sebenarnya ada pada objek yang diteliti. Validasi data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrument validasi ahli media dan ahli materi, instrument wawancara dengan guru,serta instrumen angket respon guru dan siswa. Perolehan persentase hasil akhir skor penilaian

validasi dikelompokkan berdasarkan kriteria validasinya yang berpedoman terhadap skala likert dan dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Persentase

F: Jumlah skor penilaian

N: Jumlah skor maksimal

Tabel 1. Kriteria Skor Persentase

Presentase	Angka	Keterangan
81 – 100%	5	Sangat Baik
61 – 80%	4	Baik
41 – 60%	3	Cukup
21 – 40%	2	Kurang
0 – 20%	1	Sangat Kurang

KERANGKA TEORETIK

Media Pembelajaran

Media Pembelajaran menurut Rudhotul (2009:2) Media pembelajaran adalah segalanya yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) untuk membangkitkan perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam berkegiatan pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dengan kata lain media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar agar pesan atau materi serta tujuan dari pembelajaran tersampaikan dengan jelas.

Video Tutorial

Video adalah alat yang sangat efektif untuk membantu pembelajaran dalam pembelajaran massal, individu dan kelompok (Daryanto,2016:104). Disini video menjadi menambah sisi lain terhadap kegiatan belajar-mengajar. Karena video menyajikan gambar atau foto yang bergerak ditambah dengan audio pendukung yang mengikutinya, membuat siswa telah berada di dalam video yang ditayangkan. Tidak hanya itu video mampu melatih daya ingat dimana dalam mengingat indra penglihatan dan pendengar lebih sering digunakan dan meresap. Menurut Kamus Besar Bahasa

Indonesia, 2002 Tutorial adalah instruksi kelas oleh seorang guru (tutor) kepada seorang siswa atau sekelompok kecil siswa. Tutorial disini hampir sama seperti video demo yang mana di dalamnya menjelaskan langkah-langkah atau hal lainnya secara runtut. jika video tutorial merupakan susunan gambar secara runtut, sehingga terlihat seperti hidup yang didalamnya tersaji informasi mengenai materi maupun pengetahuan lainnya yang diberikan oleh tutor terhadap sekelompok orang hingga kelompok itu dapat memahami proses atau bahkan hanya menontonnya mampu menambah pengetahuan mereka.

Unsur dan Prinsip Dasar Seni Rupa

Unsur dasar dalam seni rupa terdiri dari beberapa bagian yaitu, unsur titik, unsur garis, unsur bentuk atau volume, unsur bidang, unsur ruang, unsur gelap terang, unsur warna, unsur tekstur, unsur nilai.

Sedangkan prinsip dasar yang ada pada seni rupa yaitu, kesatuan, keseimbangan, irama, penekanan, kontras, kejelasan.

Gambar Bentuk

Gambar adalah kreasi seni rupa yang terbilang sederhana dan dihasilkan dengan acap. Menggambar merupakan suatu cara mengapresiasi isi jiwa individu ke dalam garis-garis. Menggambar bentuk merupakan proses menggambar diawali dengan menata objek, melihat, dan memperhatikan objek secara langsung kemudian dituangkan ke atas kertas bidang gambar dan mengutamakan kemiripan model.

Terdapat beberapa teknik yang bisa diimplementasikan ke dalam gambar bentuk, yaitu:

1. Teknik arsir tekstur, adalah teknik menarik garis- garis untuk mendapatkan efek bayangan atau gelap terang. Caranya dengan menggosokkan pensil secara sejajar dan berurutan dengan memperhatikan kerapatan garis pensil. Semakin rapat garis yang dihasilkan maka dapat memberikan kesan ketebalan, begitu juga sebaliknya semakin renggang garis yang digoreskan maka kesan yang dihasilkan

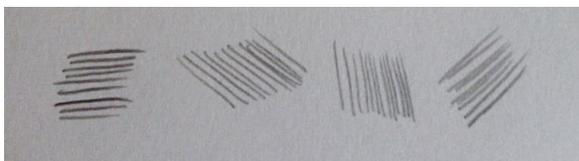
- semakin tipis juga.
2. Teknik blok, teknik ini melapisi objek gambar menggunakan satu warna untuk menciptakan efek siluet (bayangan).
 3. Teknik pointilis, cara ini menggunakan kumpulan titik-titik yang dirapatkan untuk memberi kesan gelap terangnya.
 4. Teknik plakat, menggambar dengan goresan warna yang tebal dengan cat air atau cat poster.
 5. Teknik akuairel, teknik ini bertolak belakang dengan teknik plakat, teknik ini menerapkan sapuan warna yang transparan dan tipis.
 6. Teknik dusel, hampir sama dengan teknik arsir tekstur yang mana
 7. penerapannya dengan menghasilkan arsiran pada gambar namun setelah diarsir kemudian digosok, baik dengan kapas, kertas, tisu, atau jari tangan.

Mengarsir

Menurut Mikke S,2002:15 Arsir merupakan penggambaran garis sejajar untuk menambah efek ke objek gambar, misal efek bayangan, tekstur objek atau mengubah *background* objek gambar. Teknik membuat arsir tekstur mempunyai cara-cara dan bentuk objek yang mampu disesuaikan dengan preferensi keindahan pribadi. Arsir merupakan cara penggambaran untuk memberikan efek ruang dan kesan tiga dimensi pada suatu objek. Arsir merupakan cara dalam memberi kesan efek tiga dimensi pada suatu gambar agar gambar yang dihasilkan terlihat seperti nyata dan sama dengan aslinya.

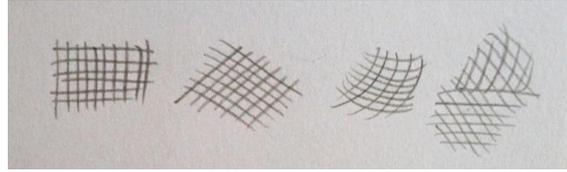
macam-macam arsiran yang diketahui, yaitu:

- 1) Arsir Tunggal (Searah)



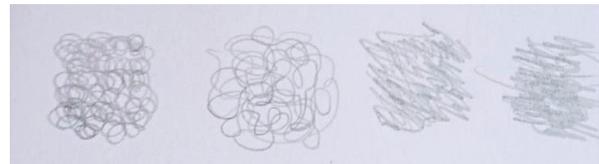
Gambar 2. Arsir Tunggal
(Sumber: Dokumen Diva Wahyu M.2023)

- 2) Arsir Silang (Dua arah)



Gambar 3. Dua Arah
(Sumber: Dokumen Diva Wahyu M.2023)

- 3) Arsir Bebas (Campuran)



Gambar 4. Arsir Bebas
(Sumber: Dokumen Diva Wahyu M.2023)

- 4) Arsir Gradatif



Gambar 5. Arsir Bebas
(Sumber: Dokumen Diva Wahyu M.2023)

a) Teknik-teknik mengarsir

Terdapat beberapa teknik-teknik dalam mengarsir dalam gambar yang perlu diketahui yaitu, *hatching*, *cross hatching*, *contour*, *stippling*, *scrubbling*, *blending*, *tonal*.

Arsir Tekstur

Arsir tekstur adalah perpaduan teknik arsir dengan unsur tekstur yang mana membuat gambar yang dibuat terkesan dapat dirasakan permukaannya walaupun tanpa menyentuhnya. Berikut ada beberapa

macam teknik arsir, sebagai berikut:

a. Tekstur Kulit Kayu

Tekstur kayu ini memerlukan unsur garis untuk membuat bidang dan corak, kemudian dalam pembuatannya juga memerlukan arsiran acak dan unsur titik untuk membuat kontras. Bentuk dalam membuat tekstur kayu ini segala gabungan unsur dan teknik diharapkan mampu membuat efek kedalaman agar terlihat seperti 3D. Tekstur kayu juga harus mengacu pada kualitas sentuhan biasanya halus dan kasar.

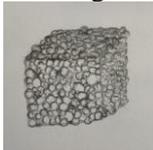


Gambar 6. Tekstur Kayu

(Sumber: Dokumen Diva Wahyu M.2023)

b. Tekstur Batu

Tekstur batu ini memerlukan arsiran acak Scrumbling yaitu membuat bulatan-bulatan secara acak dan tumpang tindih. Kemudian kita juga harus mampu membuat kontras dengan menebali garis-garis yang berpotensi gelap juga ditambah dengan arsiran tipis.



Gambar 7. Tekstur Batu

(Sumber: Dokumen Diva Wahyu M. 2023)

c. Tekstur Rumput

Tekstur ini beracuan pada garis yang menjadi unsur dasar dalam menggambar namun ditambah dengan goresan spontanitas. Kemudian pada tekstur ini juga memperhatikan teknik arsir *hatching* nya kerapatan juga penekanan pensil menjadi sorot utamanya.



Gambar 8. Tekstur Rumput

(Sumber: Dokumen Diva Wahyu M.2023)

d. Tekstur Bulu

Tekstur ini hampir sama dengan tekstur rumput jika pada tekstur rumput teknik arsiran *hatching* dilakukan secara paralel maka di tekstur bulu ini teknik arsiran *hatching* dilakukan secara acak.



Gambar 9. Tekstur Bulu

(Sumber: Dokumen Diva Wahyu M.2023)

e. Tekstur Halus

Tekstur ini memperhatikan sorot cahaya yang datang dengan menggunakan teknik arsir *contour* yang mana arsiran mengikuti bentuk dari pada objek. Lalu pada tekstur ini terkadang tidak hanya *contour* saja yang digunakan namun ada juga yang mengombinasikannya dengan teknik arsir *blending* agar tampak lebih halus seperti aslinya.



Gambar 10. Tekstur Kulit Apel (Halus)

(Sumber: Dokumen Diva Wahyu M.2023)

f. Tekstur Kristal Es Batu

Teknik ini tentunya menggunakan teknik *blending* namun dengan memberi embun-embun yang ada pada es batu tentunya kita membuat nya dengan memperhatikan sorot cahaya.



Gambar 11. Tekstur Kristal Es Batu

(Sumber: Dokumen Diva Wahyu M.2023)

g. Tekstur Kaca dan Logam

Tekstur ini terbilang susah karena kaca atau logam menerima dan memantulkan cahaya yang ia dapat. Tekstur ini diawali dengan mengarsir bagian gelapnya.

Kecermatan dalam mengamati objek sangat diperlukan karena pada tekstur ini setiap warna yang nantinya akan dihasilkan akan mempengaruhi bentuk ruang atau volume dari objek yang dibuat.



Gambar 12. Tekstur Kaca dan Logam
(Sumber: Dokumen Diva Wahyu M.2023)

h. Tekstur Kain

Tekstur ini juga terbilang susah karena kita harus mampu menciptakan setiap tekstur kain yang berbeda-beda apabila dilihat dari banyaknya jenis kain yang ada.



Gambar 13. Tekstur Kain
(Sumber: Dokumen Diva Wahyu M.2023)

Aplikasi Tiktok

Tiktok adalah salah satu aplikasi media sosial untuk saling berbagi video. Tiktok kini seolah menjadi primadona yang wajib untuk dimiliki oleh semua orang. Tiktok yang berdurasi 15 detik sampai 10 menit ini menjadi platform favorit sebagai wadah berbagai jenis tujuan. Tiktok kini telah menyebar luas dikalangan remaja, yang mana Tiktok digunakan untuk membuat, mengunggah dan mencari video-video yang sesuai dengan keinginan mereka masing-masing. Hampir semua masyarakat memiliki Tiktok di *Smartphone* pribadi milik mereka, menerima dan menyebarkan informasi lewat Tiktok pun sangat mudah dan terbilang cepat. Dengan adanya fenomena ini kehadiran Tiktok dirasa komunikasi yang ada menjadi lebih efektif dan efisien.

Aplikasi CapCut

CapCut adalah aplikasi yang digunakan untuk mengedit video di Android yang mana dikembangkan oleh Bytendance Pte. Ltd. CapCut menjadi aplikasi favorit

karena terdapat banyak fitur-fitur gratis dan penggunaannya yang *user-friendly*. Tak hanya itu dengan fitur-fitur yang ada didalamnya CapCut bekerja sama dengan Tiktok yang mempermudah pemakaian *template* yang ada pada CapCut untuk diunggah ke media sosial Tiktok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Pengembangan Media

1. Konsep Materi

Konsep materi dalam penelitian ini menggunakan materi menggambar bentuk yang lebih difokuskan pada penerapan membuat arsir tekstur. Terdapat 8 arsir tekstur yang didemonstrasikan pada media ini, antara lain: Tekstur Halus, Tekstur Kulit Kayu, Tekstur Kain, Tekstur Batu, Tekstur Rumput, Tekstur Bulu, Tekstur Gelas Kaca, Tekstur Es Batu.

2. Konsep Media

Konsep media video tutorial ini memiliki beberapa ketentuan yaitu:

1. Video tutorial yang dibuat memiliki konsep video berseri, yang berisi 9 video yang terdiri dari 1 video berisi materi menggambar bentuk dan arsir tekstur dan 8 video berisi video demonstrasi mengenai arsir tekstur yang telah ditentukan pada tahap penyusunan materi.
2. Setiap video yang dibuat memiliki durasi waktu 1-1,5 menit tergantung dengan materi arsir tekstur yang telah ditentukan.
3. Dalam media video tutorial telah dibuat terdapat beberapa tahap,
 - 1) Video 1 yang berisi materi. Didalam video ini terdapat bagian video pembukaan yang mengajak audiens untuk menyimak isi video, kemudian menjelaskan terlebih dahulu materi yang akan dibahas nanti secara detail, kemudian bagian penutup yang berisi ajakan untuk melihat video selanjutnya.
 - 2) 8 video demonstrasi membuat arsir tekstur

Video demonstrasi membuat arsir tekstur memiliki tahapan yang sedikit berbeda, dimana pada bagian awal video peneliti mengajak audiens untuk membuat arsir

tekstur yang telah dicantumkan pada *thumbnail* depan, kemudian tahap mempersiapkan peralatan yang akan digunakan saat membuat arsir tektur, lalu masuk ke tahap demonstrasi atau tutorial membuat arsir tekstur dengan menambahkan materi dan tips-tips, kemudian yang terakhir peneliti menutup video serta mengajak audiens untuk menyimak video mengenai arsir tekstur selanjutnya.

3) Konsep Publikasi

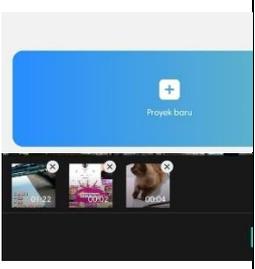
Konsep publikasi pada penelitian ini, peneliti memilih TikTok. Karena saat ini kalangan anak-anak, remaja, hingga dewasa hampir telah mengakses aplikasi TikTok. Kemudian cara mengakses TikToknya pun terbilang sangat mudah karna tampilannya yang sangat *user-friendly*.

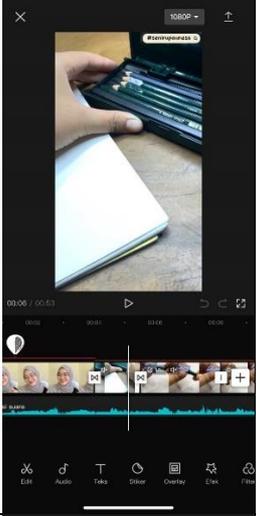
B. Proses Pengembangan Media

Pada tahap ini merupakan tahap editing yang masuk ke dalam proses pengembangan media.

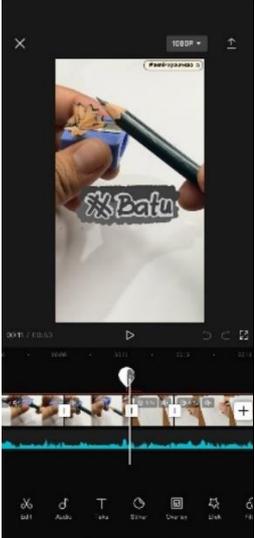
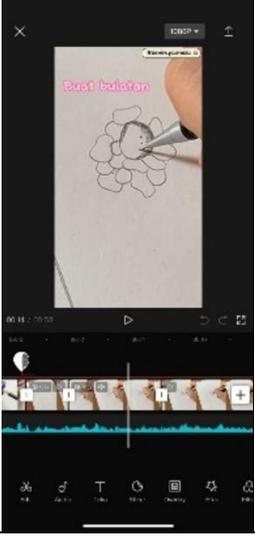
1. Tampilan Proses Pembuatan Media

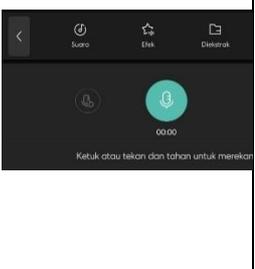
Tabel 2. Proses Editing Video

No.	Gambar	Keterangan
1.		Menyiapkan semua video yang akan di edit. Video pembuka, video demonstrasi/video tutorial arsir tekstur, video pendukung dan video pendukung. Siapkan juga gambar atau tulisan pendukung yang diperlukan, dan jangan lupa untuk menyiapkan <i>backsound</i> latar.

No.	Gambar	Keterangan
2.		Selanjutnya, edit dengan menyambung, seperti mengurangi video yang tidak perlu, lalu sisipkan gambar tulisan untuk bumper opening video, beri animasi untuk menambah kesan yang hidup yang ada aplikasi CapCut.
3.		Kemudian menambah transisi. Disini peneliti menggunakan transisi hitam pudar dan Tarik kedalam yang ada pada aplikasi CapCut.
4.		Beri efek kamera movement, disini peneliti memberi kesan <i>close up</i> agar video tutorial lebih jelas.

“Pengembangan Media Video Tutorial Membuat Arsir Tekstur Pada Aplikasi Tiktok Di Smpn 1 Kemplagi Mojokerto”

No.	Gambar	Keterangan	No.	Gambar	Keterangan
5.		Kemudian peneliti memberi <i>overlay</i> tulisan mengenai topik arsir tktur yang akan di demontrasikan.	8.		Peneliti memberi efek selang waktu untuk mempercepat video yang dirasa berisi pengulangan saat membuat arsir teksturnya untuk mempersingkat waktu.
6.		Setelah itu untuk bagian video demontrasi/tutorialnya peneliti memberi tulisan berisi instrukturatau penjelasan mengenai arsir tekstur yang dibuat.	9.		Tahap detailing, peneliti memberi efek kamera movement yaitu extreme close up.
7.		Beri efek kamera movement yaitu close up untuk memperjelas video, agar poin yang disampaikan tersampaikan pada audiens. Peneliti memberi tulisan dan penjelasan berdasarkan layout yang telah ditentukan.	10.		Pada tahap ini peneliti memberi tulisan dengan fitur teks yang ada di aplikasi CapCut.

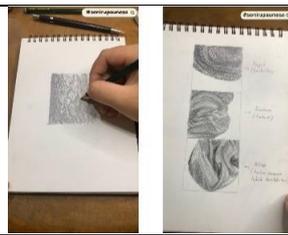
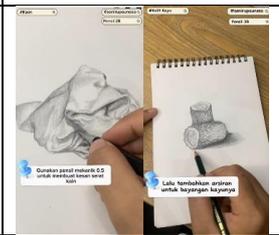
No.	Gambar	Keterangan
11.		Langkah yaitu pemberian backsound narasi dengan melakukan voice over pada fitur rekam yang ada pada aplikasi CapCut.
12.		Jika semua langkah editing telah selesai maka ekspor video dengan ketentuan yang telah ditentukan.

2. Tampilan Proses Validasi

Validasi ahli materi oleh Bapak Eko Wicaksono, SPd., dan ahli media Ibu Fera Ratyningrum, S.Pd., M.Pd. dilakukan dua tahap yaitu validasi tahap pertama yang kemudian direvisi dan dilanjutkan untuk dilakukan validasi tahap kedua, berikut tampilan revisinya:

Tabel 3. Tampilan media sebelum dan sesudah divalidasi.

Sebelum	Sesudah
	
<p>Keterangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Perubahan Kalimat, yang sebelumnya masih kurang baku dan tidak efektif saat dilihat dan didengarkan oleh ahli media disarankan untuk diperbaiki. Perubahan yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan memperbaiki kalimat yang digunakan dengan kalimat yang lebih baku dan efektif tentunya. Volume yang tidak stabil, berdasarkan saran dari ahli media untuk membuat suara narator untuk lebih stabil dan sesuai dengan suara latar. Untuk itu volume suara narator disesuaikan agar lebih stabil. 	

Sebelum	Sesudah
	
<p>Keterangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Video kurang sesuai, Untuk video tutorial dengan seri kain dan kayu. Berdasarkan saran dari ahli media untuk mengganti objek gambarnya. Untuk itu peneliti mengubah objek gambarnya sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh ahli media. Pengaturan <i>Layout</i>, berdasarkan saran dari ahli media maka pengaturan layout diperbaiki dan dipatenkan untuk setiap bagian-bagiannya oleh peneliti. 	

Dari Hasil yang sudah dikembangkan, perolehan nilai dari validasi tahap pertama nilainya 94% untuk validasi materi dan 85% untuk validasi media. Kemudian untuk validasi media dilanjutkan revisi dan dilakukan validasi media tahap kedua dengan perolehan nilai 95% dengan predikat sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media ini layak untuk digunakan.

C. Efektivitas Pengembangan Media

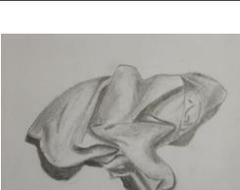
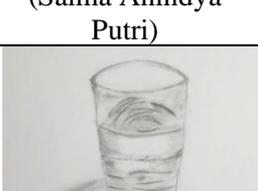
1. Kondisi Subjek Uji Coba Pemakaian Produk

Dilakukan dengan uji coba pemakaian produk media video tutorial yang melalui beberapa 3 alur, yaitu alur pertama peneliti menjelaskan tujuan dilaksanakannya penelitian secara langsung saat di dalam kelas kemudian dilanjut dengan melakukan praktek membuat arsir tekstur dengan mengakses dan melihat video tutorial arsir tekstur. Tahap kedua, peneliti menjelaskan isi dari angket dan memutar kembali video tutorial. Tahap ketiga yaitu siswa menilai video dengan cara mengisi angket respon siswa yang telah di bagikan untuk mengetahui efektifitasan dari media yang telah digunakan.

2. Hasil Karya Siswa

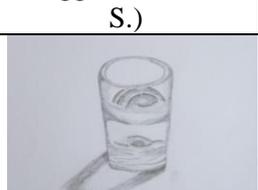
Berdasarkan uji coba pemakaian produk pada 32 siswa, diambil beberapa sampel berdasarkan kategori.

Tabel 4. Dokumentasi karya dengan kategori sangat baik.

Kategori Sangat Baik	
	
(Faaizatud Daaraini)	(Blessiane A.P.Y)
	
(Sesilia Febriyanti)	(Nizzam R. A. L.)
	
(Salma Anindya Putri)	(Selamet V.)
	
(Maulana M. P.)	(Adryan Revano J.)

Tabel 5. Dokumentasi karya dengan kategori baik.

Kategori Baik	
	
(Echa Nanda Fariska)	(Intan Septia R.)

	
(Anggun Dwi Julia S.)	(Salsabela)
	
(Afriza Z. P. S.)	(M. Danu W. A.)

Tabel 6. Dokumentasi karya dengan kategori cukup

Kategori Cukup	
	
(Erlin Aprillia F.)	(Galih P. R. I)
	
(M. Ruwaychan N. M.)	(Restu Yudha P.)

3. Analisis Hasil

a. Hasil Penilaian Aspek Pemahaman

Berdasarkan hasil uji coba pemakaian produk yang dilakukan oleh 32 siswa kelas VIII D, perolehan nilai sebesar 85% dengan indentifikasi perolehan nilai 50 sebanyak 1 siswa, nilai 60 sebanyak 3 siswa, nilai 70 sebanyak 7 siswa, nilai 80 sebanyak 5 siswa, nilai 90 sebanyak 4 siswa, dan nilai 100 sebanyak 12 siswa. Sehingga dikatakan bahwa siswa mampu memahami materi dengan sangat baik.

b. Hasil Penilaian Aspek Berkarya

Berdasarkan hasil uji coba pemakaian produk pada siswa terbilang lebih bagus dengan perolehan nilai akumulasi 89%. Sebanyak 3

siswa dengan nilai 60, sebanyak 4 siswa dengan nilai 70, sebanyak 4 siswa dengan nilai 80, sebanyak 8 siswa, dengan nilai 90, dan sebanyak 13 siswa dengan nilai 100. Sehingga dengan hasil perolehan nilai tersebut dapat dikatakan sangat baik.

c. Hasil Kuesioner

Hasil kuesioner respons siswa terhadap media video tutorial membuat arsir tekstur pada aplikasi TikTok pada saat uji coba acak memperoleh hasil 89% dengan kategori sangat baik sehingga media ini layak digunakan. siswa menyatakan bahwa media ini efektif karena media mudah diakses dimanapun dan kapanpun selain itu, tampilannya yang menarik dan *user-friendly* ini memudahkan siswa untuk memahami materi dan mengikuti pembelajaran dengan baik.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Acak Oleh Siswa

Nama siswa	Pernyataan						Jumlah Skor	Skor %
	1	2	3	4	5	6		
Silvy Dea A.	5	5	4	5	5	5	29	97 %
Gusti Ayu N.	3	4	3	5	3	5	23	77 %
Salsabela	4	5	5	5	5	5	29	97 %
M. Tegar N.R.	5	4	5	5	4	5	28	93 %
Nizzam R. A. L	4	5	5	5	4	5	28	93 %
Rata-rata	$P = \frac{f}{n} \times 100\%$ $P = \frac{134}{150} \times 100\%$ $P = 89 \%$						134	89 %

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Konsep perancangan media pembelajaran video tutorial membuat arsir

tekstur pada aplikasi TikTok dibuat guna mengatasi permasalahan yang ada di SMPN 1 Kemlagi Mojokerto dalam materi menggambar bentuk yang berfokus terhadap arsir tekstur. Perancangan video tutorial ini telah disesuaikan untuk siswa kelas VIII D di SMPN 1 Kemlagi Mojokerto. Peneliti membuat 9 seri yang terdiri dari 1 video berisi tentang materi menggambar bentuk dan arsir tekstur dan 8 video yang berisi tutorial membuat arsir tekstur. Durasi yang digunakan hanya 1-1,5 menit guna agar audiens tidak bosan saat melihat demonstrasinya. Tampilan video dibuat dengan menyisipkan tips-tips dalam membuat arsir tekstur, itu ditujukan agar menghasilkan video yang interaktif, hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar menerapkan arsir tekstur dalam membuat gambar bentuk.

Proses pengembangan media video tutorial membuat arsir tekstur pada aplikasi menghasilkan 9 video dengan durasi 1-1,5 menit. Kemudian dilakukan validasi, hasil validasi ahli materi memperoleh nilai 94%, sedangkan hasil dari validasi ahli media memperoleh nilai 95% dan dikatakan media dalam kategori sangat baik. Maka media video tutorial ini valid dan layak untuk digunakan.

Efektivitas media pembelajaran membuat arsir tekstur terhadap siswa kelas VIII D di SMPN 1 Kemlagi Mojokerto diperoleh dari tercapainya penerapan media video tutorial ini yang dibuktikan dengan penilaian dalam aspek pemahaman dan berkarya. Hasil uji coba acak pada 5 siswa yang berjumlah 89%, sedangkan hasil respon guru pada uji coba acak yaitu 93%, yang berarti media video tutorial membuat arsir tekstur pada aplikasi TikTok berkategori Sangat Baik. Pada uji coba pemakaian, penilaian dibagi menjadi aspek pemahaman dan berkarya, dalam aspek pemahaman mendapatkan persentase sebesar 85% dan 88% pada aspek berkarya. Dari keseluruhan persentase menghasilkan persentase di 88,75% atau jika dibulatkan menjadi 89% yang dapat diartikan dalam kategori sangat baik, sehingga media pembelajaran video tutorial membuat arsir tekstur pada aplikasi TikTok dikatakan layak dan efektif digunakan pada proses

pembelajaran.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan dalam penelitian ini juga terdapat beberapa saran yang ditujukan kepada beberapa pihak. Bagi guru pembuatan media video tutorial membuat arsir tekstur pada aplikasi TikTok diharapkan lebih ditingkatkan sebagai pedoman atau media pendukung dalam menyampaikan materi agar lebih fleksibel dan praktis dalam mempelajari, karena penggunaannya yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Bagi siswa sebaiknya lebih antusias dan kefokusannya dalam mempelajari hal-hal baru, agar dapat memahami materi dengan baik. Bagi peneliti selanjutnya dengan adanya penelitian ini, peneliti selanjutnya dapat membahas secara detail materi lainnya agar media yang dihasilkan lebih bervariasi.

REFERENSI

- Anggalio, S. 2007. *Belajar Mengarsir Gambar dengan Pensil (Indonesia - Inggris)*. Jakarta: AgroMedia.
- Anwar, Dessy. 2002. *KAMUS LENGKAP BAHASA INDONESIA*. Surabaya: Amelia.
- Apriyatno, V. (2005). *Cara mudah menggambar dengan pensil*. Kawan Pustaka.
- Asrofi, I. (2020). *Implementasi Teknik Menggambar Arsir Sebagai Upaya Mengembangkan Kreativitas Siswa-siswi SDN Kutuwetan Jetis Ponorogo* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: ANTASARI PRESS
- Kunandar. 2008. *Guru Profesional implementasi kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dan sukses dalam sertifikasi guru*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Santosa, M. (2021). *PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BENTUK UNTUK SISWA KELAS VII. 1 DI SMPN 48 MAKASSAR* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan videotutorial dalam pembelajaran sistem pengapian di SMK. *Jurnal Taman Vokasi*, 6(1), 68-76.
- Wind, Ajeng. 2014. *Jago membuat video tutorial*. Jakarta: Dunia Komputer.