

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS SISWA KELAS X DI SMK

Tri Cahya Calvin Tawaang¹, Mario Tulenan Parinsi², Alfrina Mewengkang³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Manado

Email: ¹tritawaang0@gmail.com, ²marioparinsi@unima.ac.id,
³mewengkangalfrina@unima.ac.id

ABSTRAK

Media menawarkan sesuatu yang baru, namun tidak semua pendidik mengetahui cara mengimplementasikannya, sehingga terkadang literasi media justru menghambat proses pembelajaran daripada membantu siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media massa seharusnya sangat membantu kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan video tutorial mata pelajaran perlakuan grafis untuk siswa kelas 10 SMK. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah MDLC (MDLC) Multimedia Development Life Cycle (Luther, 1994) dimana metode ini memiliki enam tingkatan yaitu Concept (konsep), Design (desain), Material Collection (pengumpulan material), Group (Pembuatan).); Pengujian (trial) dan distribusi (distribusi). Penelitian ini menggunakan metode research and development dan menggunakan model MDLC Multimedia Development Life Cycle. Langkah-langkah dalam pengembangan siklus hidup multimedia adalah: Konsep (Conception), Perancangan (Design), Perakitan (Manufacture), Pengujian (Testing) dan Distribusi (Distribution) Pada tahap Distribution dapat dilihat apakah media dibuat atau tidak. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan video tutorial untuk tema grafis dapat dijelaskan pada platform dengan menggunakan MDLC.

Kata kunci : Research and Development, MDLC, Video Tutorial

ABSTRACT

Media offers something new, but not all educators know how to implement it, so that sometimes media literacy hinders the learning process rather than helping students in the learning process. The use of mass media should be very helpful in learning activities. This study aims to determine the development of video tutorials on graphic treatment subjects for grade 10 vocational high school students. The research method used in this study is MDLC (MDLC) Multimedia Development Life Cycle (Luther, 1994) where this method has six levels, namely Concept, Design, Material Collection, Group (Making); Testing (trial) and distribution (distribution). This study uses the research and development method and uses the MDLC Multimedia Development Life Cycle model. The steps in the development of the multimedia life cycle are: Concept, Design, Manufacture, Testing and Distribution. At the Distribution stage, it can be seen whether the media is

made or not. not. It can be concluded that the development of video tutorials for graphic themes can be explained on the platform using MDLC.

Keywords: Research and Development, MDLC, Video Tutorial

PENDAHULUAN

Kualitas sumber daya manusia yang baik salah satunya ditentukan oleh penyelenggaraan pendidikan yang baik, dapat sejalan dengan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, minat utama belajar di sekolah harus didasarkan pada proses pembelajaran (Luwunaung, 2021). Proses belajar yang berhasil dapat dilihat apabila selama kegiatan belajar mengajar, siswa menunjukkan aktivitas belajar yang tinggi dan terlihat secara aktif baik fisik maupun mental, sebab guru yang baik adalah guru yang mampu melakukan transfer ilmu kepada siswa dan siswa yang baik adalah yang mampu menerima ilmu yang diberikan oleh guru (Mulyasa, 2008).

Kurikulum yang telah diterapkan pada pendidikan di Indonesia adalah kurikulum 2013. Diharapkan para pendidik dapat memperoleh peluang seperti yang diharapkan dalam kurikulum yang berlaku untuk beradaptasi dengan perkembangan modern. Mengakomodasi segala hal yang memudahkan siswa untuk belajar dan menjelaskan dengan apa yang diberikan atau dibawa di depan kelas.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran diperlukan untuk menarik perhatian siswa dan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif. Media sosial menawarkan sesuatu yang baru, namun tidak semua pendidik mengetahui cara mengimplementasikannya, sehingga terkadang literasi media justru menghambat proses pembelajaran daripada membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Setelah kegiatan di SMK Negeri 1 Tomohon khususnya kelas X-TKJ memperoleh hasil belajar rentang gerak rendah dalam menerima bacaan grafik dan memperoleh hasil belajar rasa yang baik. Berdasarkan uraian karir dan identifikasi pertanyaan di atas, maka batasan pertanyaan penelitian ini adalah Video Tutorial Mata Pelajaran Desain Grafis untuk Siswa Kelas 10 SMK. With Soal Template: Bagaimana Membuat Video Tutorial Mata Pelajaran Desain Grafis untuk Siswa SMK Kelas 10?

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti dua media atau pengantar (Sadirman, 1996). Alat belajar selain sebagai sumber belajar juga dapat diartikan dengan orang, benda atau peristiwa yang membuat siswa lebih cenderung berperilaku dan berprestasi. keterampilan (Nurmadiyah, 2016). Media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk menyampaikan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan rasa (Hanafi, 2022). Alat pelatihan adalah informasi karyawan yang dirancang khusus untuk tujuan situasi pelatihan dan pembelajaran. Media adalah bahan, alat, metode atau teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk memungkinkan terjadinya proses komunikasi pendidikan antara

guru dan siswa dapat terlaksana secara efektif dan efektif (Latuheru, 1988). Media pembelajaran adalah alat pembelajaran yang efektif melalui komponen metodologi yang ditetapkan oleh guru untuk lingkungan belajar (Hanum, 2013).

Seperti semua pesan lainnya, media pembelajaran dapat digunakan sebagai saluran untuk mengaktifkan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk memfasilitasi proses belajar mereka (Aqib, 2010). Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien (Musfiqon, 2012). Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Naz & Rafaqat, 2014). Pendapat yang dikemukakan di sini menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau metode pemberian informasi baru: segala sesuatu yang menginspirasi guru untuk menerima informasi atau siswa untuk maju dan menjadi orang yang dituju. disengaja. Seluruh proses pembelajaran dapat diikuti secara bermakna. Artinya, 5 komposisi dengan belajar. Pertama, sebagai perantara melalui pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, tentang belajar sains. Ketiga, itu adalah alat yang menginspirasi siswa untuk mengetahui motif mereka. Keempat, merupakan alat yang efektif untuk mencapai hasil belajar yang utuh dan bermakna.

Ciri – ciri media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang dikutip oleh (Arsyad, 2005) antara lain:

1. Ciri Fiksatif (Fixative Property): Fitur ini menggambarkan kemampuan media untuk menyimpan, melestarikan dan menyegarkan suatu objek atau objek. Dengan alat notasi fiksatif ini memungkinkan rekaman peristiwa atau peristiwa yang terjadi pada waktu tertentu dapat diangkut pada waktu tertentu.
2. Ciri Manipulatif (Manipulative Property): Transformasi suatu objek atau objek dapat terjadi karena memiliki karakteristik yang tidak beralasan. Acara tersebut dapat disajikan kepada siswa lima sampai sepuluh menit sehari atau bahkan untuk jangka waktu yang lebih singkat.
3. Ciri Distributif (Distributive Property): Ciri-ciri media distributif memungkinkan suatu peristiwa atau peristiwa menjadi sepanjang waktu, dan pada saat yang sama, peristiwa itu disajikan kepada sejumlah besar siswa yang menggunakan stimulus eksperimental yang sama dengan hasilnya.

Fungsi Media Pembelajaran

Interaksi siswa dengan media dan lingkungan belajar menjadi penting pada akhir 1990-an dan terus menjadi fokus utama pada dekade awal abad ke-20. Perhatian khusus diberikan kepada dunia pendidikan, karena peserta didik merupakan individu yang aktif membangun pengetahuan pribadinya melalui eksplorasi di lingkungan belajar (Rosyada, 2020). Bisnis belajar adalah komunikasi.

Video Tutorial

Kebebasan adalah keinginan untuk melakukan sesuatu untuk diri sendiri (Tutupary, 2016). Interaksi siswa dengan media dan lingkungan belajar menjadi penting

pada akhir 1990-an dan menjadi fokus perhatian utama pada dekade awal abad ke-20. Siswa menjadi perhatian khusus dalam dunia pendidikan karena siswa adalah individu yang aktif membangun pengetahuan pribadinya melalui eksplorasi di lingkungan belajar (Suciati, 2016). Menurut Riyana (2007) model pedagogis adalah pembelajaran melalui komputer dimana syaratnya siswa belajar mengikuti program dengan penyajian materi dan latihan soal.

METODE PENELITIAN

Alat dan Bahan Penelitian

Dalam penelitian ini ada dua perangkat yang akan digunakan, yaitu alat bantu (Hardware) pada tabel 1 dan perangkat lunak (software) pada tabel 2.

Tabel 1. Spesifikasi perangkat keras

No	Perangkat Keras	Spesifik
1.	Laptop	Asus X454Y Processor AMD Quad Core A8 RAM 4 GB Hardisk 1 TB

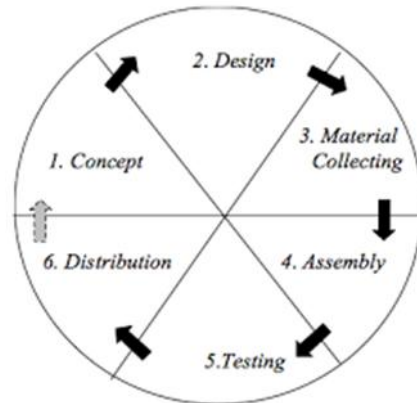
Tabel 2. Spesifikasi Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Spesifik
1.	Sistem Operasi	Windows 10 (64Bit)
2.	Adobe Photoshop	CS6
3.	AdobeFlash Professional	CS6

Bahan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah video tutorial yang ditampilkan kepada peserta didik. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tomohon pada bulan April hingga Mei 2022.

Metode penelitian

Video tutorial penelitian pengembangan alat ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation atau Delivery and Evaluations). ADDIE merupakan model umum yang banyak digunakan oleh desainer instruksional untuk pengembangan Desain Sistem Instruksional – ISD, model ADDIE terdiri dari 5 level yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi (Surjono, 2017: 61). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah MDLC (MDLC) Multimedia Development Life Cycle yang terdiri dari 6 tahapan yaitu Concept, Design, Material Collection dan Group (Making). Mereka yang tidak memiliki 6 langkah berikut dalam penggunaan tes dan distribusi (publikasi) dapat mengubah skor mereka. Jadi pertama-tama kita membutuhkan beberapa ide panggung.



Gambar 1. Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

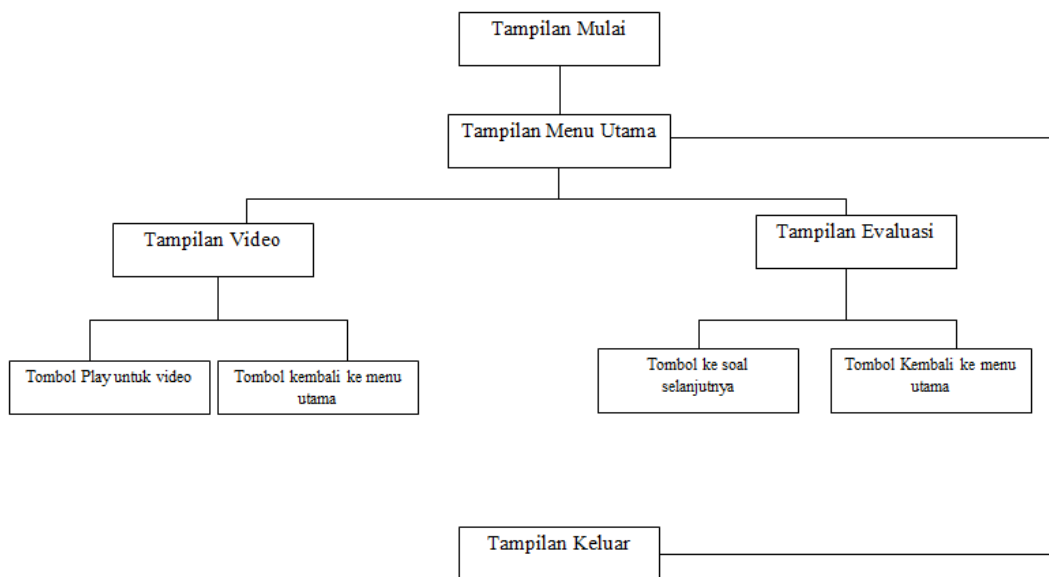
Tahapan dalam Multimedia Development Life Cycle tersebut adalah :

1. **Concept (Pengonsepan):** Tahap ini merupakan tahap untuk mendefinisikan program dan siapa yang menggunakan program tersebut (identifikasi audiens). Nuansa end-and-end service dari program multimedia merupakan cerminan dari identitas organisasi yang ingin menjangkau pengguna akhir. Karakteristik pengguna, termasuk kemampuan pengguna, juga harus diperhatikan karena dapat mempengaruhi desain. Selain tahap ini juga ditentukan jenis aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan desain aplikasi (hiburan, pembelajaran, pembelajaran, dll). Aturan dasar desain ini juga ditentukan dalam situasi ini, misalnya: ukuran, aplikasi, ruang lingkup, dan sebagainya. Penilaian ini biasanya dilakukan dalam bentuk dokumen naratif untuk merumuskan tujuan yang ingin dicapai.
2. **Design (Perancangan):** Pada tahap ini dibuat spesifikasi mengenai kebutuhan arsitektural, stilistika, spesifik dan material/material untuk desain. Spesifikasi dibuat sedetail mungkin, sehingga pada langkah selanjutnya yaitu untuk memperoleh isi dan merakit isi tidak lagi diperlukan keputusan-keputusan baru, seperti hanya keputusan-keputusan yang telah ditetapkan dalam hal ini. Mendapatkan Materi Konten, Tahap ini merupakan tahap pengumpulan bahan sesuai dengan kebutuhan para pekerja. Materi tersebut meliputi gambar, clip art, gambar, animasi, video, audio, dan item lainnya yang dapat dibeli secara gratis atau untuk bagian lain dengan memesan desain.
3. **Assembly (Pembuatan):** Pada tahap ini, keseluruhan proyek dibangun, serta dilakukan pemrograman untuk membuat aplikasi multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design, seperti storyboard, bagan alir, dan/atau struktur navigasi.
4. **Testing (Pengujian):** Pada tahap ini seluruh desain dibangun dan dilakukan pemrograman untuk pembuatan aplikasi multimedia. Program aplikasi didasarkan pada desain latar belakang, seperti cerita, peta alur, dan/atau struktur bilah navigasi.
5. **Distribution (Pendistribusian):** Distribusi adalah tahap dimana aplikasi disimpan di tengah repositori. Dalam hal ini, jika alat penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasi, kompresi dilakukan dalam aplikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Concept

Peneliti membuat gambaran yang jelas tentang aplikasi yang akan dipromosikan, di dalam aplikasi ini terdapat dua password beserta fungsi tampilan dan penilaian. Terapkan aplikasi ini menggunakan Desktop. Aplikasi ini untuk dukungan anak sehingga mereka dapat mempelajari informasi terkait dengan pendidikan di daerah ini. Gambar 2 adalah sistem aliran untuk aplikasi yang dibuat untuk digunakan;

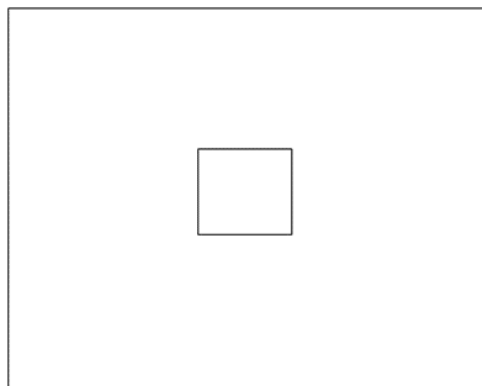


Gambar 2. Rancangan Diagram Alur

Design

Tahap selanjutnya di mana rencana dilakukan adalah tahap yang berguna untuk memahami ide-ide yang telah dijelaskan sebelumnya: ini adalah rencana untuk merencanakan.

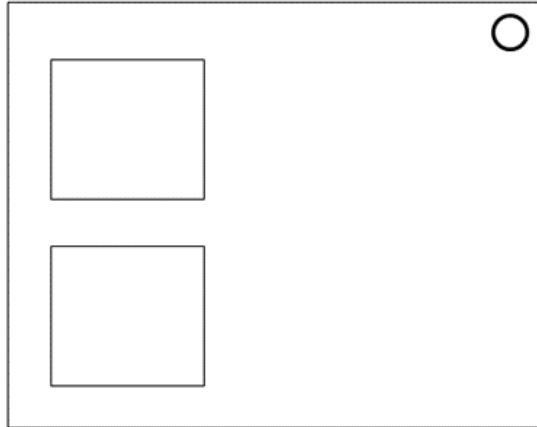
1. Rancangan Tampilan awal



Gambar 3. Rancangan untuk tampilan awal

Pada desain tampilan menu awal seperti pada Gambar 3 terdapat Startup Studio yang berfungsi sebagai penghubung ke desain utama.

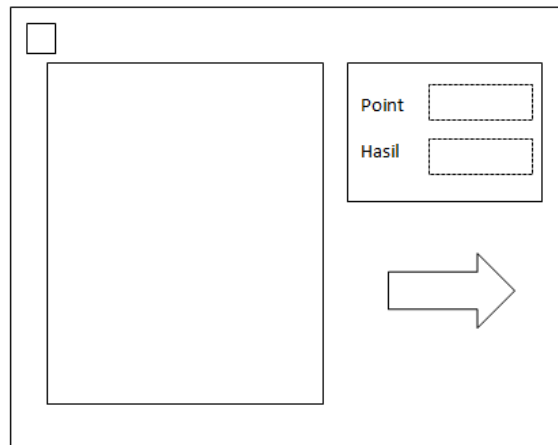
2. Rancangan tampilan menu utama



Gambar 4. Rancangan Tampilan Menu utama

Pada desain panel layar utama seperti pada Gambar 4, terdapat tiga tombol, satu untuk setiap tombol: tombol video tersedia untuk pengguna langsung untuk mengakses film yang ada di layar video. Tombol evaluasi berisi kuis berdasarkan materi terkait video terkait konten. Keluar dan tombol untuk keluar dari aplikasi.

3. Rancangan tampilan menu evaluasi



Gambar 5. Rancangan Tampilan Menu Evaluasi

Terdapat beberapa tombol yang tersedia pada panel instrumen penilaian seperti pada Gambar 5, yaitu: empat tombol untuk opsi yaitu opsi a, b, c dan d, untuk memilih jawaban yang benar. Tombol selanjutnya akan menuju ke pertanyaan sebelumnya. Dan terakhir ada tombol di bagian belakang yang berfungsi untuk kembali ke menu utama.

Material Collecting

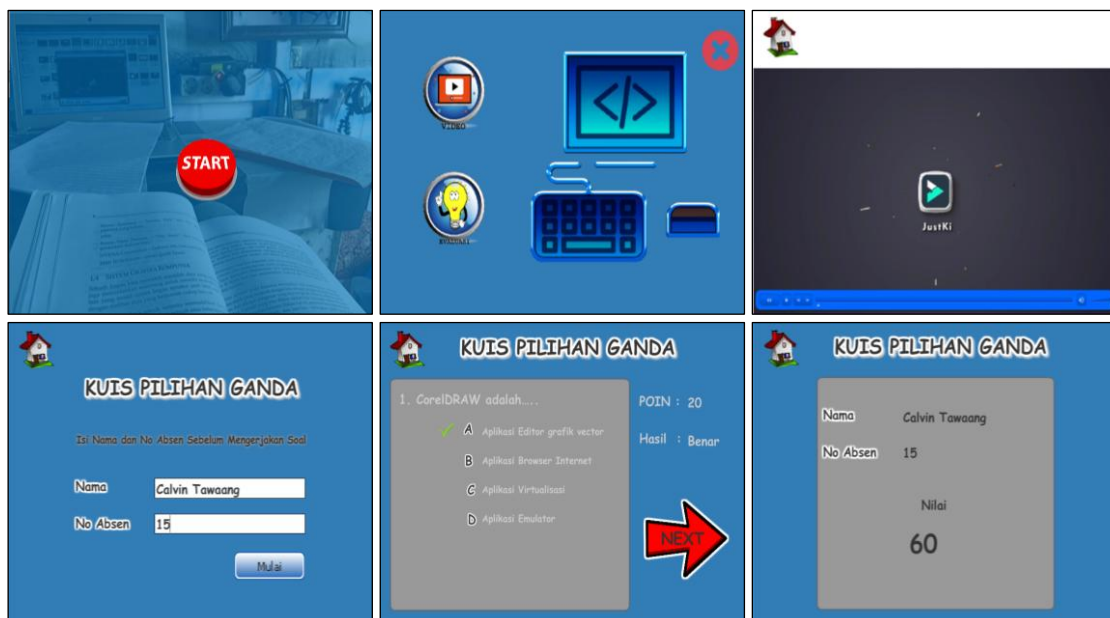
Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan dengan tahap fabrikasi yang sama. Dalam keadaan ini semua bahan yang akan digunakan dalam aplikasi dikumpulkan dan pada saat yang sama dilakukan fabrikasi untuk setiap bahan yang akan digunakan dalam aplikasi. Bahan-bahan yang diperlukan untuk aplikasi ini dibuat dari gambar/gambar, teks, video, dan lain-lain.

Assembly

Dalam situasi ini, semua materi multimedia yang dibuat sebelumnya telah dikembangkan bersama sehingga dapat menghasilkan aplikasi yang diinginkan, berdasarkan konsep manufaktur, baik dalam desain maupun dalam arsip permainan, yang berlangsung pada tahap sebelumnya. Untuk semua anggota yang telah dijadikan untuk disatukan, diperlukan serangkaian langkah yang harus dilakukan.

Hasil

Hasil dari pengembangan dalam penelitian ini berupa aplikasi dengan beberapa tampilan dari aplikasi dapat dilihat pada Gambar 6. Tampilan menu awal, terdapat satu button Start yang berfungsi untuk menjadi penghubung menuju ke rancangan menu utama. Selanjutnya Panel tampilan utama memiliki tiga tombol, termasuk satu tombol: kata sandi video untuk mengarahkan pengguna mengakses video yang tersedia di tampilan video. Tombol evaluasi berisi kuis berdasarkan materi terkait video terkait konten. Keluar dan tombol untuk keluar dari aplikasi. Aplikasi juga dapat menampilkan video tutorial pada media pembelajaran untuk menunjang para siswa dalam melaksanakan praktik mata pelajaran desain grafis.



Gambar 6. Hasil untuk Tampilan Aplikasi Media Pembelajaran

Testing

No	Bentuk Pengujian	Hasil Yang Sering Diharapkan	Benar/Salah
1	Media Interaktif Dijalankan	Tampilan Awal <i>Media Interaktif</i>	Benar
2		Tombol  disentuh, akan menampilkan tampilan <i>Menu Utama</i>	Benar
3		Tombol  disentuh, akan menampilkan halaman yang berisi <i>video tutorial</i>	Benar
4		Tombol  disentuh, akan menampilkan haman yang berisi kuis pilihan ganda beserta poinnya	Benar
5		Tombol  disentuh, akan beralih ke halaman <i>Menu Utama</i>	Benar
6		Tombol  disentuh, akan keluar dari <i>Media Interaktif</i>	Benar

Distribution

Di tahap ini, aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan.

Pembahasan

Berdasarkan analisis rumus penelitian, maka dikembangkan tujuan video tutorial: Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dan menggunakan model pengembangan MDLC Multimedia Life Cycle. Langkah-langkah dalam pengembangan siklus hidup multimedia adalah: Konsep (Conception), Perancangan (Design), Perakitan (Manufacture), Pengujian (Testing) dan Distribusi (Distribution) Pada tahap Distribution dapat dilihat apakah media dibuat atau tidak. bukan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan metode research and development dan menggunakan model MDLC Multimedia Development Life Cycle. Langkah-langkah dalam pengembangan multimedia life cycle adalah : Concept (Conception), Design (Desain), Assembly (Manufacture), Testing (Testing) dan Distribution (Distribution) pada tahap Assembly untuk memastikan apakah media sudah dikerjakan atau belum. Dari pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pengembangan video video protection untuk tema grafis dapat dikembangkan pada platform dengan menggunakan MDLC. Demikian penjelasan video tutor ini semoga bermanfaat bagi siswa yang sebagian besar menggunakan siswa kelas X.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2002). Profesionalisme guru dalam pembelajaran. Surabaya: Insan Cendekia.
- Arsyad, A. (2005). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hanafi, A. N., Septiwi, E., Rahman, N. A., Citra, Y., Maharani, S., & Depra, L. (2022). Pemanfaatan Barang Bekas dalam Pembuatan Media Pembelajaran. YASIN, 2(6), 798-806.
- Hanum, N. S. (2013). Keefektifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). Jurnal pendidikan vokasi, 3(1), 90-102.
- Latuheru, J. D. (1988). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masa kini. Jakarta: Depdikbud.
- Luwunaung, L. N., Sumual, H., & Palilingan, V. R. (2022). Model Pembelajaran Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemrograman Dasar Siswa SMK. EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, 2(2), 152-158.
- Mulyasa, E. (2008). Implementasi kurikulum tingkat satuan pendidikan: kemandirian guru dan kepala sekolah. Bumi Aksara.
- Musfiqon, H. M. (2012). Pengembangan media dan sumber pembelajaran. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Naz, A. A., & Akbar, R. A. (2008). Use of media for effective instruction its importance: some consideration. Journal of elementary education, 18(1-2), 35-40.
- Nurmadiyah, N. (2016). Media pendidikan. Al-Afkar: Manajemen Pendidikan Islam, 5(1).
- Riyana, C. (2007). Pedoman pengembangan media video. Jakarta: P3ai Upi, 2654-2552.
- Rosyada, D. (2020). Penelitian kualitatif untuk ilmu pendidikan. Prenada Media.
- Sadiman, A. S. (1996). Media pembelajaran. Jakarta: rajawali pers.
- Suciati, W. (2016). Kiat sukses melalui kecerdasan emosional dan kemandirian belajar. Rasibook.
- Tutupary, V. D. (2016). Kebebasan kehendak (free will) David Ray Griffin dalam perspektif filsafat agama. Jurnal Filsafat, 26(1), 136-161.