

Prototype Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Negeri 4 Surabaya

Novan Hartantyo Aji

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: Novanaji16080314011@mhs.unesa.ac.id

Durinda Puspasari

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: durindapuspasari@unesa.ac.id

Abstract

Office Technology is one of the subjects taught at the Vocational High School in the curriculum of 2013. Subject that was taught in Office Technology is the basics of using tools that often used in the offices to make it easier to complete work. The studying media that evolved on this take a look at are tutorials via video getting to know. Video is a technology for sending digital statistics from shifting photographs, whilst an educational is a manner to do some thing, so a video academic is a moving photo which could ship information. The purpose of this observe is to explain the outcomes of the development of learning by way of video academic on office technology subjects at SMK Negeri 4 Surabaya. This form of research is development research. The development version used is the 4D improvement model from Thiagarajan, Semmel, and Sammel which includes the define, layout, develop, and disseminate degrees. This research was achieved best on the design level, no longer until the broaden and disseminate degree. primarily based on the effects of the take a look at, on the degree of defining an evaluation of several matters is used inside the improvement of instructional media is the preliminary analysis, student analysis, project analysis, idea analysis, and specification of studying objectives. After that the layout stage is performed with several levels, specifically media selection and media layout. In designing media, determining media content, recording, modifying is achieved that allows you to produce a video educational layout that may be used by students as a getting to know medium with the intention to achieve an facts related to office generation topics as fundamental competencies in working word processing programs. the tutorial video is divided into separate films that adjusted to the difficulty matterm, to regulate the duration of the video to makes it less complicated for college kids to locate statistics inside the tutorial video related to the fundamental abilities of operating a phrase processing utility.

Keywords: *Media Video Tutorial; Office Technology*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu hal utama dalam kehidupan seorang manusia. Tanpa pendidikan, seseorang sulit menjalani kehidupannya dengan lancar seperti tercapainya tujuan dari pembelajaran. Semenjak lahir seorang manusia sudah dibekali pendidikan, bahkan sampai akhir hayatnya. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan adalah hak seorang manusia. Maka dari itu pendidikan wajib didapatkan serta diterapkan pada aktivitas sehari-hari, untuk bisa membentuk individu yang bermutu serta mampu bersaing dengan individu lainnya, sebagaimana tertera dalam (Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional) yakni "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Pendidikan siswa dapat dinyatakan berhasil ditinjau dari proses pembelajaran yang dilaluinya. Menurut Undang-Undang No.23 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. “pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber pembelajar pada suatu lingkungan belajar. Perubahan tingkah laku dapat dikaitkan dengan suatu pembelajaran oleh guru, dalam usahanya membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus”.

Pembelajaran menggambarkan sesuatu gabungan yang tersusun mencakup komponen-komponen manusiawi, materi, akomodasi, perlengkapan, serta mekanisme yang saling membantu keberhasilan tujuan pembelajaran (Hamalik, 2016:55). Untuk menghasilkan tujuan pembelajaran dibutuhkan bentuk media yang menarik, agar dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur utama dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Gayne (dalam Sadiman, et al., 2014: 6), media pembelajaran merupakan beragam unsur dalam lingkungan siswa yg bisa merangsangnya untuk belajar. memberikan materi pada siswa wajib dioptimalkan, sebagai akibatnya terdapat interaksi timbal balik antara siswa dan guru yang dapat membentuk siswa merasa berminat serta tertarik untuk mendapatkan pelajaran dan materi yang diberikan oleh guru lebih mudah diterima siswa. Muzakki & Buditjahjanto (2013:375) mengemukakan bahwa video merupakan perangkat pengirim frekuensi elektronik dari gambar yang bisa bergerak, sedangkan tutorial merupakan cara pengiriman ilmu, jadi video tutorial merupakan cara pengiriman ilmu yang dikirimkan atau dibuat dalam format gambar bergerak, sehingga dapat diartikan video tutorial merupakan cara pengiriman ilmu pengetahuan yang dikirimkan atau didesain pada format video animasi.

Peneliti melakukan studi pendahuluan di SMK 4 Surabaya dengan hasil yang awal yang dapat diketahui bahwa SMK 4 ialah sekolah dengan sertifikasi A serta memiliki fasilitas yang cukup memadai, pernyataan tersebut di dapatkan dengan cara wawancara kepada guru teknologi perkantoran kelas X. siswa harus menguasai materi bak dalam bentuk materi ataupun praktik pada mata pelajaran teknologi perkantoran, karena nantinya akan dijadikan sebagai point penting yang dapat menunjang siswa dalam melaksanakan ujian di kelas XI dengan kompetensi yang tertera pada silabus mata pelajaran teknologi perkantoran, siswa akan mengikuti kegiatan sertifikasi dengan mata pelajaran yg diajarkan di SMK, salah satunya adalah mata pelajaran teknologi perkantoran kegiatan sertifikasi dilakukan untuk membantu mereka agar ilmu yang didapatkan sebelumnya dapat benar-benar terserap oleh siswa sehingga dapat digunakan sebagai bekal di lapangan pekerjaan nantinya.

(Teacher Centred Learning) digunakan oleh guru, yaitu pembelajaran yang berpusat di guru digunakan di kelas X OTKP tiga mata pelajaran teknologi perkantoran. Pernyataan tersebut dapat dilihat ketika guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah serta power point dengan isi materi berupa teks sebagai media penyampaian materi yang membuat siswa menjadi jenuh, karena kurang perubahan cara yang dilakukan oleh guru pada saat menggunakan media pembelajaran. Hal ini membuat siswa kurang memperhatikan guru sepenuhnya pada saat pelajaran.

Media berperan penting pada kurikulum 2013 yang terpusat pada proses belajar aktif siswa. Pernyataan ini sejalan dengan fungsi media pada proses pembelajaran yaitu dapat mengatasi perilaku pasif siswa, kekurangan ruang kelas, waktu dan juga potensi indra yang dimiliki siswa (Sadiman et al., 2014). Berdasarkan dari penelitian Putri (2012) bahwa Pembelajaran yang dilakukan dengan media pembelajaran ternyata efektif membuat anak bisa menerima pembelajaran yang diberikan kepadanya serta menimbulkan semangat dan ketertarikan siswa karena mereka belum pernah menggunakan media ini sebelumnya.

Maka dari itulah dibutuhkan suatu media pembelajaran, yang bisa mendukung guru pada aktivitas pembelajaran serta membantu siswa dalam tahu objek pelajaran serta untuk memanfaatkan fasilitas computer yang dimiliki sekolah. Media pembelajaran yang akan dikembangkan, salah satunya ialah media pembelajaran video tutorial. video tutorial sangat penting digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran karena banyak keuntungan yang diberikannya. Pengajaran dan proses pembelajaran dapat lebih ditingkatkan dan dengan video tutorial, siswa dapat belajar di mana saja kapan saja (Chiam, Woo, Chung, & K.P. Nair, 2017). Pada mata pelajaran teknologi perkantoran lebih beragam

dilakukan praktik di kesehariannya, sebagai akibatnya guru seharusnya menggunakan media pembelajaran yg dapat memandu siswa pada aktivitas penerapan ilmu. Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka media pembelajaran video tutorial diharapkan dapat membantu pembelajaran yang diterapkan di SMK Negeri 4 Surabaya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran teknologi perkantoran di SMK Negeri 4 Surabaya.

KAJIAN PUSTAKA

Belajar

Suatu aktivitas yang terjadi pada setiap manusia dan terjadi secara kompleks sepanjang hidupnya dapat dikatakan belajar. Belajar dianggap oleh beberapa orang adalah bagian terpenting dari proses kehidupan manusia. Mengumpulkan, mengingat informasi yang disajikan dengan bentuk informasi atau objek, sebagian orang juga berpendapat bahwa belajar dapat disebut latihan semata, yang terjadi tanpa unsur paksaan melainkan secara alami dalam kehidupan sehari-hari (Arsyad, 2014:1). Menurut Budiningsih (2015:20). Proses mengubah perilaku merupakan akibat terjadinya hubungan antara stimulus dan respon adalah proses belajar, dengan demikian bentuk perubahan yang dialami oleh siswa dalam hal kemampuan berperilaku menggunakan cara-cara baru antara dorongan dan respon akan terjadi adalah bentuk dari perubahan pembelajaran, selain itu dalam arti luas kegiatan belajar bisa diartikan sebagai aktivitas psikofisik yang mengarah ke pengembangan pribadi yang lengkap. lalu pada arti sempit, belajar diartikan menjadi keterampilan dalam menguasai materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian aktivitas menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya (Sadiman, 2010:22). Menurut Hilgard dalam (Hariyanto, 2014:55) “belajar adalah suatu proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi”, Selain itu, belajar dalam pengertian luas dapat diartikan juga sebagai kegiatan psikofisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar merupakan usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya suatu kepribadian yang seutuhnya (Sudirman, 2011:22). Dalam praktik belajar selama ini, tatkala guru menjadi pusat informasi dari kegiatan pengajaran, guru menjadi lebih dominan, dan siswa bagaikan gelas yang di isi air. Dapat disimpulkan jika dia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya, maka orang tersebut dikatakan telah belajar.

Pembelajaran

Menurut Hamalik (2016:55), Pembelajaran merupakan sesuatu gabungan tersusun mencakup komponen-komponen manusiawi, materi, fasilitas, perlengkapan, serta mekanisme yang saling membantu keberhasilan tujuan pembelajaran. Menurut Gayne and Briggs (dalam Lefudin, 2017:13), serangkaian peristiwa yang sudah didesain secara sistematis untuk mempengaruhi serta mendukung suatu proses terjadinya belajar yang bersifat internal, dapat dikatakan sebagai tujuan sistem pembelajaran yang dapat membantu siswa. Menurut Daryanto (2013: 40), pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar antara siswa dan guru, yang terjadi di lingkungan yang memiliki berbagai informasi, lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan sekolah yang dapat membantu terjadinya proses belajar mengajar yang seutuhnya, terjadi dari jam masuk sekolah hingga jam pulang sekolah.

Azhar arsyad

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin, yakni “medius” yang berarti tengah, perantara, atau pengantar (Arsyad, 2014: 3). Pada lingkungan siswa terdapat beraneka macam jenis komponen media yang bisa digunakan untuk membantu belajar. Sudjana dan Rival (dalam Arsyad, 2014:24) menyatakan manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sebagai

akibatnya dapat menumbuhkan minat siswa pada kegiatan belajar, Sedangkan menurut (Munadi, 2013), media adalah sebagai alat informasi dan komunikasi, sarana dan prasarana, fasilitas, penunjang, penghubung, penyalur dan lain-lain. bahan pembelajaran akan lebih tepat maknanya sebagai akibatnya bisa lebih dipahami oleh siswa memungkinkannya menguasai materi dan mencapai tujuan pembelajaran; metode mengajar akan beragam, tidak hanya komunikasi lisan melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga tidak bosan dan guru tidak perlu menguras energi, apalagi Bila guru mengajar pada setiap pelajaran; siswa menjadi lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena hanya mendengarkan uraian guru, namun juga kegiatan lain contohnya mengamati dan mendemonstrasikan. Apabila dipahami secara garis besar manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian tersebut, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih spesifik pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung di artikan sebagai alat grafis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Arsyad 2014:3).

Media pembelajaran memiliki fungsi yang besar dalam proses pembelajaran, menurut Arsyad (2014: 29) media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu dalam pembelajaran, tetapi juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran. fungsi-fungsi media pembelajaran adalah:

1) Media sebagai sumber belajar

Media berperan sebagai salah satu sumber bagi siswa dalam belajar. Artinya, melalui media siswa dapat memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri siswa.

2) Fungsi semantic

Fungsi samantik berkaitan dengan arti atau dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol. Melalui media tersebut siswa dapat menambah kata dan istilah. Maka media pembelajaran berfungsi mengkongkritkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan lebih mudah dipahami.

3) Fungsi manipulatif

Fungsi manipulatif ialah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi dan tujuan dasarnya. Manipulatif sering digunakan oleh para pendidik untuk menggambarkan suatu benda yang ukurannya terlalu besar, terlalu kecil maupun terlalu berbahaya maupun sulit untuk di temukan karena letak geografis.

4) Fungsi fiksatif

Adalah fungsi yang berhubungan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi seperti sejarah. Artinya, fungsi fiksatif ini terkait dengan kemampuan merekam media pada suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang terbatas sehingga sewaktu-waktu dapat diputar kembali ketika dibutuhkan.

5) Fungsi distributif

Fungsi distributif media pembelajaran berarti bahwa dalam sekali penggunaan satu materi, objek atau kejadian, dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya

6) Fungsi psikologis

Dari segi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting seperti fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif dan fungsi motifasi untuk mendorong peserta didik belajar.

Maka dapat disimpulkan dengan penggunaan media pembelajaran mempunyai fungsi untuk mendorong peserta didik untuk berfikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut, sehingga melahirkan kreatifitas dan karya yang inovatif.

Media pembelajaran memiliki fungsi dan karakter berbeda dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran, maka guru harus mengetahui fungsi dari masing-masing media yang digunakan dalam pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran Menurut Hamdani (2011:205), jenis media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media grafis
Media grafis termasuk media visual, yang memiliki fungsi untuk menyalurkan pesan dari guru ke peserta didik, media yang di gunakan menyangkut indra penglihatan, jenis media grafis sebagai berikut:
 - a) Gambar atau foto
 - b) Sketsa, yaitu gambar sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian pokok tanpa detail.
 - c) Diagram, yaitu gambaran sederhana yang menggunakan simbol dan garis.
 - d) Grafik, yaitu gambaran sederhana yang menggunakan titik,garis,atau gambar
- 2) Teks, melalui media ini siswa mampu fokus pada materi karena media ini menjelaskan materi dalam bentuk kata-kata.
- 3) Audio, media ini mampu memudahkan dalam mengidentifikasi objek.
- 4) Animasi, media ini mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga siswa dapat lebih mudah melihat pengaruh variabel terhadap proses tersebut.
- 5) Video, media ini mengajarkan materi dalam ranah psikomotor . video memaparkan dalam keadaan real dari suatu proses, fenomena atau kejadian sehingga dapat memperjelas penjabaran materi.

Berdasarkan pendapat jenis media di atas dapat di simpulkan bahwa terdapat hal penting dari pemilihan media yang dibagi menjadi beberapa bagian yang meliputi panca indra (sketsa, gambar, diagram, bagan, grafik animasi video) yang didapatkan melalui alat dan bahan (software, hardware, media cetak).

Walker dan Hess dalam Arsyad (2014: 219) memberikan kriteria aspek dalam merevisi perangkat media pembelajaran yang berdasarkan pada kualitas, yaitu:

- 1) Aspek kualitas isi dan tujuan
 - a. Ketepatan
 - b. Kepentingan
 - c. Kelengkapan
 - d. Keseimbangan
 - e. Minat/perhatian
 - f. Keadilan
 - g. Kesesuaian dengan situasi siswa
- 2) Aspek kelayakan penyajian
 - a. Teknik penyajian
 - b. Pendukung penyajian
 - c. Penyajian pembelajaran
 - d. Koherensi dan ketentuan alur
- 3) Aspek kualitas teknik
 - a. Keterbacaan
 - b. Mudah digunakan
 - c. Kualitas/tampilan tayangan
 - d. Kualitas penanganan jawaban
 - e. Kualitas pengelolaan program
 - f. Kualitas pendokumentasiannya

Dapat disimpulkan bahwa aspek kelayakan media ada 3 yaitu aspek kualitas isi, tujuan, dan aspek kelayakan penyajian dan aspek kualitas teknik. Dimana setiap aspek memiliki indikator masing-masing seperti yang telah di sebutkan.

Video tutorial

video merupakan perangkat pengirim frekuensi elektronik dari gambar yang bisa bergerak, sedangkan pengertian dari tutorial merupakan cara pengiriman ilmu, jadi video tutorial yaitu cara pengiriman ilmu yang disalurkan atau dibuat dalam format gambar bergerak, sehingga dapat diartikan bahwa video tutorial ialah cara penyaluran ilmu pengetahuan yang dikirimkan atau dibentuk pada format gambar bergerak.(Muzakki & Buditjahjanto, 2013:275). Sedangkan menurut Riyana (dalam Pritandhari & Ratnawuri, 2015:14), video tutorial merupakan media pembelajaran yang menyajikan suara serta gambar bergerak yang berisikan info terkait pembelajaran baik yang berisikan konsep, prinsip, model penggunaan perangkat lunak untuk membantu pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Video tutorial sangat penting digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran karena banyak keuntungan yang diberikannya. Pengajaran dan proses pembelajaran dapat lebih ditingkatkan dan dengan video, siswa dapat belajar di mana saja kapan saja (Chiam et al., 2017). Jadi, video tutorial dapat diartikan sebagai video yang dibuat untuk memandu terjadinya proses pembelajaran di kelas, dengan maksud untuk mempermudah siswa dalam menerima materi yang diberikan oleh guru di lingkungan sekolah maupun diluar sekolah. Pada media pembelajaran berbasis video tutorial ini adapun cara penggunaan media sebagai berikut:

1. Dalam kegiatan belajar mengajar guru berperan sebagai penyampai informasi, guru harus mempersiapkan materi yang akan di ajarkan di kelas
2. Jika materi yang akan di ajarkan oleh guru sudah siap maka langkah selanjutnya adalah, guru memaparkan materi kepada peserta didik dengan metode ceramah, menjelaskan tentang Kompetensi Dasar menerapkan pengoprasian aplikasi pengolah kata kepada peserta didik.
3. Jika dirasa cukup untuk memaparkan materi maka langkah selanjutnya adalah guru memberikan penugasan kepada siswanya terkait Kompetensi Dasar menerapkan pengoprasian aplikasi pengolah kata pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran.
4. Selanjutnya siswa akan diberikan tugas untuk mempraktikkan Kompetensi dasar menerapkan pengoprasian aplikasi pengolah kata yang di ajarkan oleh guru.
5. Saat siswa mengerjakan Praktik, siswa di berikan video tutorial untuk memandu mereka mengerjakan Praktik yang diberikan oleh guru untuk bahan pembelajaran tambahan.

Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran

Mata pelajaran Teknologi Perkantoran adalah salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh oleh seluruh siswa kejuruan bidang keahlian otomatisasi tata kelola perkantoran. Pada mata pelajaran ini meliputi kompetensi dasar menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata. Kompetensi dasar menerapkan pengoprasian aplikasi pengolah kata merupakan kompetensi dasar yang terdapat pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran yang di ajarkan pada kelas X program keahlian Otomatitasi Tata Kelola Perkantoran yang di ajarkan pada semester ganjil. Mata pelajaran Teknologi Perkantoran termasuk ke dalam program keahlian (C1) yang mempelajari hal-hal yang sifatnya umum sebagai ilmu dasar. Kompetensi dasar menerapkan pengoprasian aplikasi pengolah kata siswa harus menguasai enam materi pokok, yaitu:

1. Pengaturan tata letak dokumen (page layout)
2. Penyisipan gambar, *equation*, dan tabel.
3. Penggunaan identasi, *heading*, *section*, *header* dan *footer*
4. Pembuatan daftar isi/*table of content*

5. Penggunaan fitur-fitur aplikasi dalam pembuatan dokumen
6. Mencetak file/dokumen pada aplikasi pengolah kata

Pengembangan Media Pembelajaran

Pengertian pengembangan media menurut Hamzah (2019: 1) “Pengembangan media pembelajaran merupakan pengembangan untuk menghasilkan sebuah media tertentu yang isi dan bahan sesuai dengan pelajaran dan di gunakan untuk membantu proses pembelajaran”. Pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan apabila media yang digunakan kurang sesuai atau kurang cocok dengan pembelajaran yang akan dilakukan. Adapun tahapan penelitian pengembangan yang terdiri dari 10 tahapan menurut Hamzah (2019: 45):

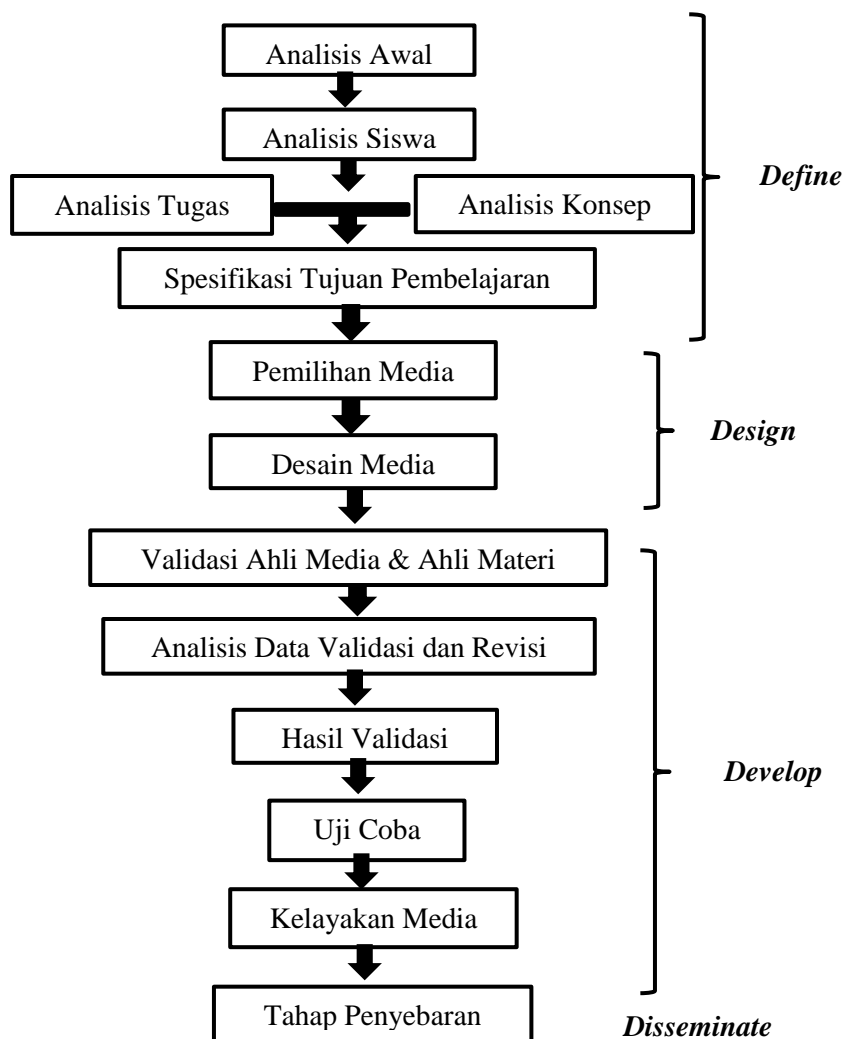
1. *Research and Information*
Langkah pertama mencakup analisa kebutuhan, penelitan pustaka, penelitian literatur, penelitian skala kecil. Studi literatur penting dilakukan untuk mengumpulkan riset dan informasi yang berkaitan dengan pengembangan produk yang direncanakan.
2. *Planning*
Merupakan proses rencana penelitian, yang meliputi kemampuan-kemampuan yang dibutuhkan dalam melaksanakan penelitian, rumusan yang ingin dicapai, desain atau langkah-langkah penelitian, serta pengujian dalam ruang lingkup yang terbatas.
3. *Develop Preliminary From of Product*
Adalah pengembangan produk awal yang terdiri dari kegiatan penelitian desain produk yang hendak dikembangkan, penentuan sarana dan prasarana penelitian yang diperlukan selama penelitian, penentuan tahap-tahap pelaksanaan pengujian desain lapangan, dan penentuan deskripsi tugas dari pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian.
4. *Preminary Field Testing (Uji Coba Lapangan Awal)*
Adalah langkah pengujian produk secara terbatas, yaitu melakukan uji lapangan awal terhadap desain produk yang sifatnya terbatas, baik itu substansi desain maupun pihak-pihak yang ikut terlibat.
5. *Main Product Revision (Revisi Hasil Uji Coba)*
setelah melakukan uji coba lapangan awal, maka langkah selanjutnya adalah revisi hasil uji coba. Langkah revisi hasil uji coba merupakan langkah perbaikan model atau desain berdasarkan pada hasil uji coba terbatas. Penyempurnaan produk awal akan dilakukan setelah dilakukan uji coba lapangan terbatas.
6. *Main Flid Testing (Uji Coba Lapangan Utama)*
Merupakan uji coba produk yang dilakukan secara lebih fokus terhadap hal yang meliputi uji efektivitasdesain produk, uji efektivitas desain. Hasil pengujian pada tahap ini diperolehnya desain yang yang efektif, baik dari substansi maupun dari sisi metodologi.
7. *Operasional Produk Revision (Revisi Produk)*
Merupakan penyempurnaan produk hasil uji lapangan berdasarkan masukan dan hasil uji lapangan pertama.
8. *Operasional Flid Testing (Uji Coba Skala Luas)*
Langkah ini dilaksanakan dengan skala besar, meliputi uji efektivitas dan adaptabilitas desain produk, dan uji efektivitas desain yang melibatkan subyek penelitian. Hasil dari uji coba lapangan berupa model desain yang sudah siap ditetetapkan, baik dari segi substansi maupun metodologi.
9. *Final Produk Revision (Revisi Produk Final)*
Merupakan penyempurnaan produk yang sedang dikembangkan. Penyempurnaan produk akhir dinilai perlu guna memastikan akuratnya produk yang sedang dikembangkan.
10. *Desemination and Implementation*
Merupakan tahap pelaporan produk kepada forum-forum professional didalam jurnal dan implementasi pada praktisi pendidikan. Penerbitan produk secara komersial maupun free guna dimanfaatkan oleh publik.

Dari pernyataan diatas dapat diketahui pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan uji coba untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian ketika akan diproduksi guna untuk menghilangkan kekurangan produk media pembelajaran yang akan digunakan.

METODE PENELITIAN

penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D). Penelitian Research and Development merupakan penelitian yang dipergunakan untuk membuat produk tertentu, serta mengevaluasi keberhasilan produk (Sugiono, 2018:297). Penelitian pengembangan (*Research and Development*) digunakan dalam penelitian ini, sebab penelitian ini menghasilkan sebuah produk berbentuk media pembelajaran video tutorial.

Penelitian ini menggunakan Model pengembangan 4D dari Thiagarajan (dalam Al-Tabany, 2017:232) atau 4P, tersusun dari beberapa fase diawali dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Pemilihan model dalam penelitian ini didasari dari kebutuhan pengembangan media pembelajaran video tutorial. Pada penelitian ini dibatasi sampai fase *design* di karenakan keterbatasan penelitian. Adapun gambar model pengembangan perangkat pembelajaran dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut:



Sumber: Diadaptasi dari Al-Tabany (2017: 233)

Gambar 1. MODEL PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Di SMK Negeri 4 Surabaya

Bersumber pada penelitian pengembangan yang telah dilakukan, proses pengembangan media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran teknologi perkantoran di SMK Negeri 4 Surabaya terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian ini meliputi beberapa tahap analisis yaitu:

Analisis Awal

Dilakukannya Analisis di awal penelitian untuk menunjukkan dan memastikan masalah utama yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran yang terjadi di SMK Negeri 4 Surabaya. Berdasarkan pernyataan oleh guru mata pelajaran Teknologi Perkantoran pada kelas X OTKP 3 menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran Teknologi Perkantoran, guru menggunakan media pembelajaran *power point* hanya berisikan teks tanpa menjelaskan langkah-langkah penerapan kompetensi dasar pengoperasian aplikasi pengolah kata dan guru belum pernah menggunakan variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Putri (2012) menyatakan bahwa Pembelajaran yang dilakukan dengan media pembelajaran ternyata efektif membuat anak bisa menerima pembelajaran yang diberikan kepadanya serta menimbulkan semangat dan ketertarikan siswa karena mereka belum pernah menggunakan media ini sebelumnya. Di SMKN 4 guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah, sehingga siswa cenderung merasa bosan, siswa belum memahami materi yang dijelaskan oleh guru, dan siswa belum maksimal dalam menyelesaikan tugas praktik yang diberikan oleh guru.

Analisis Siswa

Analisis siswa dilakukan dengan tujuan mengetahui karakteristik siswa yang akan diuji coba dengan pengembangan media pembelajaran video tutorial. Analisis ini meliputi bagaimana latar belakang siswa dan bagaimana tingkat kesulitan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Kenyataannya, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran *power point* tanpa melakukan variasi dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga membuat siswa menjadi bosan dalam menerima materi yang disampaikan, siswa cenderung pasif dan belum memahami materi yang dijelaskan guru serta tugas praktik media pembelajaran yang dikembangkan, salah satunya ialah media pembelajaran video tutorial. Pada mata pelajaran teknologi perkantoran lebih beragam dilakukan praktik di kesehariannya, sebagai akibatnya guru seharusnya menggunakan media pembelajaran yg dapat memandu siswa pada aktivitas penerapan materi yang diberikan oleh guru tidak dapat diselesaikan oleh siswa secara maksimal.

Analisis Tugas

Pada aktivitas pendidikan guru menyiapkan praktik yang akan diberikan kepada siswanya pada kompetensi dasar pengoperasian aplikasi pengolah kata. Pemilihan tugas yang tepat diberikan oleh Guru sesuai dengan media pembelajaran yang akan diterapkan yaitu memberikan praktik membuat artikel dengan tema dasar teknologi perkantoran, membuat halaman dan daftar isi pada artikel, membuat surat undangan rapat serta menggunakan *Mail Merge*.

Analisis Konsep

Konsep disusun secara sistematis agar materi yang terdapat pada media pembelajaran sesuai dengan tugas yang diberikan oleh guru dan sesuai dengan kompetensi dasar pengoperasian aplikasi pengolah kata dengan materi yang diajarkan. Analisis konsep pada penelitian ini mengacu pada indikator pencapaian kompetensi yang terdiri dari:

- 1) pengaturan tata letak dokumen (*page layout*);
- 2) penyisipan gambar, *equation*, dan tabel;
- 3) penggunaan identasi, *heading*, *section*, *header* dan *footer*;
- 4) pembuatan daftar isi/*table of content*;

- 5) penggunaan fitur-fitur aplikasi dalam pembuatan dokumen;
- 6) mencetak file/dokumen pada aplikasi pengolah kata.

Spesifikasi Tujuan Pembelajaran

Peneliti telah merangkum tujuan pembelajaran berdasarkan silabus yang digunakan pada mata pelajaran teknologi perkantoran kompetensi dasar pengoperasian aplikasi pengolah kata yaitu:

- 1) siswa dapat menggunakan penyiapan gambar, *equation*, dan tabel;
- 2) siswa dapat menjelaskan pembuatan daftar isi/*table of content*;
- 3) siswa dapat menjelaskan tata cara mencetak dokumen pada aplikasi pengolah kata.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Wardoyo & Ma'arif (2015) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa saat memakai media mengalami kenaikan, bermula dari minat belajar sebelum menggunakan media sebanyak 2,483 mengalami kenaikan menjadi 3,118 pada minat belajar siswa sesudah memakai media pembelajaran.

Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Pritandhari & Ratnawuri (2015) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berupa video tutorial dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Arsyad (2014:74) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan berdasarkan Sasaran intruksional yang telah ditetapkan. Sasaran intruksional yang berisikan unsur-unsur analisis, pemahaman, sintesis lebih memungkinkan media dipergunakan pada pedagogi.

Tahap Perancangan (*Design*)

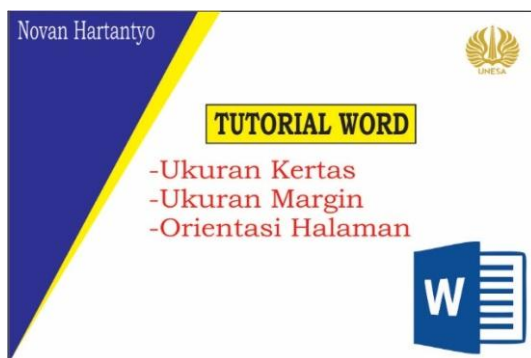
Tahap perancangan ini meliputi beberapa tahap yaitu:

Pemilihan Media

Pemilihan media pada penelitian ini termasuk pada jenis media pembelajaran video. Menurut Hamdani (2011:205), media ini mengajarkan materi dalam ranah psikomotor, video memaparkan dalam keadaan real dari suatu proses, fenomena atau kejadian sehingga dapat memperjelas isi materi.

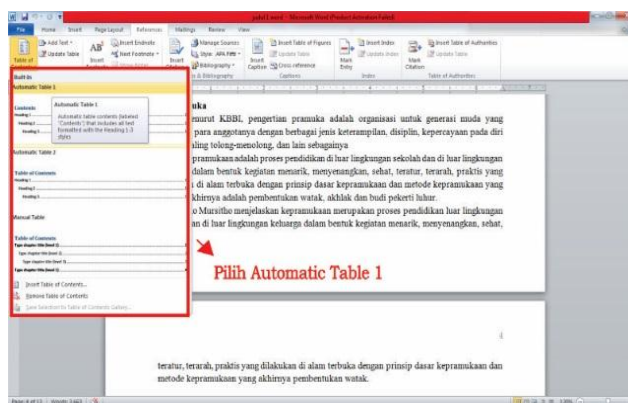
Desain Media

Desain media pembelajaran pada penelitian ini disesuaikan pada kompetensi dasar pengoperasian aplikasi pengolah kata, dimulai dari beberapa bagian meliputi: 1) menentukan isi materi dan menentukan materi yang dapat digabungkan menjadi satu video; 2) desain pembukaan video untuk mengetahui materi apa saja yang terdapat pada video tersebut; 3) perekaman, setelah materi terkumpul maka dilakukan perekaman sesuai dengan materi yang telah disiapkan, perekaman ini terdiri dari perekaman video menggunakan bantuan *software camtasya studio* dan perekaman audio menggunakan bantuan *microfon*; 4) *editing video*, dilakukan pada media video tutorial dengan cara diedit terlebih dahulu, untuk menyesuaikan durasi ataupun ukuran ruang penyimpanan dengan kualitas video 720p, sehingga video tidak terlalu membutuhkan ruang penyimpanan besar. Adapun gambar desain media pembelajaran video tutorial dapat dilihat pada gambar 2 dan gambar 3 sebagai berikut:



Sumber: Dokumentasi peneliti (2020)

Gambar 2. DESIGN PEMBUKA MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL



Sumber: Dokumentasi peneliti (2020)

Gambar 3. DESIGN ISI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL

Penelitian ini disertai penelitian yang dilakukan oleh Radian (2015) dengan hasil penelitian yang mendapatkan hasil validasi ahli materi dari 8 aspek penilaian didapat rerata 3,56 berada pada klasifikasi “Sangat Baik”, hasil validasi ahli media dari 7 aspek penilaian didapat rerata 3,55 berada pada klasifikasi Sangat Baik media pembelajaran inventor dengan kelengkapan video tutorial yang dihasilkan dinyatakan layak untuk proses pembelajaran siswa kelas XII jurusan Teknik Pemesinan.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Putri (2012) yang hasil penelitiannya telah menunjukkan media pembelajaran video efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal materi yang telah diajarkan guru kepada siswa.

Penelitian yang lain dilakukan pula oleh Muzakki & Buditjahjanto (2013) yang akibat penelitiannya menampilkan akibat validasi sebanyak 91%, terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran video tutorial dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran video tutorial, sebagai akibatnya media pembelajaran video tutorial sesuai dengan hasil validasi termasuk pada kategori sangat baik.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil yaitu penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran video tutorial pada kompetensi dasar pengoperasian aplikasi pengolah kata, yang dapat digunakan oleh guru sebagai media untuk mengajarkan dasar-dasar pengoperasian aplikasi pengolah kata. Media tersebut dapat digunakan siswa sebagai sumber informasi dalam mengerjakan praktik di kelas. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Tetapi dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap perancangan (*design*) dikarenakan keterbatasan peneliti.

Prototype media pembelajaran ini memiliki keterbatasan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu hanya berlaku untuk kelas OTKP X-3 di SMKN 4 Surabaya. Diharapkan media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan oleh peneliti, dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dan membantu siswa agar lebih memahami materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. . (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual* (Trianto, T). Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

- Budiningsih, A. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Chiam, C. C., Woo, T. K., Chung, H. T., & K.P. Nair, P. R. K. (2017). The behavioural intention to use video lecture in an ODL institution. *Asian Association of Open Universities Journal*, 12(2), 206–217.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hariyanto, S. &. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi GP Press Group.
- Muzakki, A., & Buditjahjanto, I. G. P. A. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Teknik Pemrograman Kelas X Bidang Keahlian Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Madiun. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(2), 375–381.
- Pritandhari, M., & Ratnawuri, T. (2015). Evaluasi Penggunaan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Semester Iv Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(2), 11–20.
- Putri, N. (2012). Efektifitas Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pengenalan Alat Musik Daerah Pada Pembelajaran IPS Bagi Anak Tunagrahita Ringan di SDLB 20 Kota Solok. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(2), 318–328.
- Radian, A. N. (2015). Pengembangan Modul Pembelajaran Inventor dengan Kelengkapan Video Tutorial untuk Siswa Teknik Pemesinan. *Pendidikan Teknik Mesin*, 3(3), 185–192.
- Sadiman. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudirman. (2011). *Interaksi dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiono. (2018). *Metode penelitian dan pengembangan (research and development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (n.d.).
- Wardoyo, T. C. T., & Ma'arif, F. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di SMK Negeri 1 Purworejo. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil Dan Perencanaan*, 3(3), 1–7.