EVALUASI KUALITAS MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL MATERI LENGAN LICIN DAN LENGAN KOP PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI MENJAHIT

ARINA IRFA AMALIA

5525110444

Skripsi Ditulis untuk memenuhi Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar Sarjana

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BUSANA

JURUSAN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2017

HALAMAN PENGESAHAN

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Dra. Harsuyanti R.L, M.Hum 19580209 198210 2 001 (Dosen Pembimbing I)	.....	1/02 2017 .....
Dra. Melly Prabawati, M.Pd 19630521 198803 2 002 (Dosen Pembimbing II)	.....	1/02 2017 .....

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Esty Nurbaity Arrsy, M. KM 19740928 199903 2 001 (Ketua Penguji)	.....	7/02 2017 .....
Dra. Eneng Lutfia Zahra, M. Pd 19640325 198903 2 003 (Dosen Penguji)	.....	1/02 2017 .....
M. Noerharyono, M. Pd 19681031 200312 1 001 (Dosen Penguji)	.....	1/02 2017. .....

Tanggal Lulus: 24 Januari 2017

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi saya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri dengan arahan dosen pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas mencantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jakarta, 18 Januari 2017

Yang membuat pernyataan

Arina Irfa Amalia

5525110444

ABSTRAK

Arina Irfa Amalia. Evaluasi Kualitas Media Pembelajaran Video Tutorial Materi Lengan Licin dan Lengan Kop pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit. Jakarta: Program Studi Pendidikan Tata Busana, Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga (IKK), Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta 2017.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh dan menganalisis data kualitas media pembelajaran video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit yang mencakup aspek teori dan aspek media. Penelitian dilakukan pada Program Studi Tata Busana, Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga (IKK), Fakultas teknik Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti membuat media pembelajaran dalam bentuk video tutorial, dimana didalamnya terdiri dari gabungan berbagai komponen yaitu: teks, layout, warna, audio, gambar, animasi dan video. Media pembelajaran video tutorial dibuat dengan menggunkan beberapa software yaitu CorelDRAW X7, macromedia Flash dan Adobe Premiere.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen dengan desain Pre-exprimental. Penelitian ini menggunakan pengujian internal *expert review* (pendapat ahli dan praktisi) dan pengujian eksternal *field evaluation* (evaluasi lapangan). Pengujian internal terdiri dari uji validitas (1 dosen ahli materi dan 1 dosen ahli media), uji kualitas media (3 dosen ahli materi dan 2 dosen ahli media). Pengujian eksternal dilakukan terhadap 30 siswa yang telah mengikuti mata pelajaran teknologi menjahit sebagai pengguna. Teknik analisis data menggunakan statistic deskriptif dengan skala penilaian rating scale.

Media pembelajaran video tutorial dikatakan berkualitas berdasarkan hasil hasil skor penilaian ahli materi 89.5% dan media 85% yang meliputi aspek materi dan media. Berdasarkan hasil kuesioner siswa 66% menyatakan media pembelajaran video tutorial sudah sangat baik, dan 34% menyatakan cukup baik dilihat dari kejelasan materi dan kemanfaatan media.

Hasil penelitian evaluasi kualitas media pembelajaran video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit menunjukkan bahwa media ini baik untuk digunakan sebagai alternatif sumber belajar. Hasil ini diperoleh dari penilaian panelis ahli materi dan panelis ahli media serta diperkuat dengan pendapat siswa sebagai pengguna media pembelajaran video tutorial.

Kata kunci : evaluasi, kualitas, media pembelajaran, video tutorial, lengan licin, lengan kop, teknologi menjahit

ABSTRACT

Arina Irfa Amalia. Quality Evaluation of Learning Media Tutorial Video material Slick Sleeve and Arm Kop in Subject of Sewing Technology. Jakarta: Clothing Design Education Studies Program, Department of Family Welfare (IKK), Faculty of Engineering, University of Jakarta 2017.

This study aimed to obtain and analyze the data of quality media instructional tutorial video material Slick Sleeve and Arm Kop in the subjects of sewing technology that covers the theoretical aspects and media aspects. The study was conducted at Clothing Design Studies Program, Department of Family Welfare (CCI), Faculty of engineering, State University of Jakarta.

Researchers create learning media in the form of tutorials video, in which consist of a combination of various components: text, layout, color, audio, images, animation and video. Media instructional tutorials video created by using several software such as CorelDRAW X7, Macromedia Flash and Adobe Premiere.

The method that used in this research is experimental method using Pre-exprimental design. This study uses internal testing expert review (opinion of experts and practitioners) and external testing field evaluation (field evaluation). Internal testing consist of validity test (1 lecturer material expert and 1 lecturer media expert), the quality test of the media (3 lecturer material expert and 2 lecturers media expert). External testing conducted on 30 students that had undergone on subjects of sewing technology as users. Data were analyzed using descriptive statistics with the scale of assessment rating scale.

Media learning tutorial video is said to have quality based on the results of expert of material assessment score 89.5% and 85% which includes the content aspect and media aspects. Based on the results of the student questionnaire 66% said tutorial video learning media has been very good, and 34% stated they were quite good based by the clarity and expediency of media material.

The results of the study evaluating of the quality of teaching media video tutorial material arms slippery and cupping arm on the subjects of sewing technology indicates that this media can be use as an alternative source of learning. These results were obtained from the assessment of material expert panelists and media expert panelists, and reinforced with students' opinions as a users of learning video tutorial.

Keywords: evaluation, quality, instructional media, tutorials video, slippery arm, the arm letterhead, sewing technology

LEMBAR PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya..

Ya Allah, Waktu yang sudah kujalani dengan jalan hidup yang sudah menjadi takdirku, sedih, bahagia, dan bertemu orang-orang yang memberi sejuta pengalaman, yang telah memberi warna-warni kehidupan. Kubersujud dihadapan-Mu, Engkau berikan aku kesempatan untuk bisa sampai dipenghujung awal perjuanganku.

Segala Puji bagi-Mu ya Allah, Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini teruntuk orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

Bapak dan Ibu Tercinta

Yang telah berjuang dengan penuh keikhlasan, yang telah menorehkan segala kasih sayangnya dengan penuh rasa ketulusan yang tak kenal lelah dan tanpa batas waktu, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesanku. Terimakasih atas kasih saying yang telah diberikan, terimakasih selalu memberikan yang terbaik. Bapak dan Ibu adalah inspirasi disaat aku jatuh & ketika semangatku memudar. Terimalah persembahan bakti dan cintaku teruntuk Bapak dan Ibu.

Kedua Dosen Pembimbing

Yang telah tulus ikhlas membimbing dan mengajariku, meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan, sehingga dapat terselesaikan rangkaian skripsi ini dan semua dosen pendidikan Tata Busana yang telah mengajariku dengan sepenuh hati.

Teman-Teman Seperjuangan

Rofa, Sari, Ayang, Septy, Zahra, Nurul, Mega, Nia, Mia, Riri, Dira, Uti, Beby, Camel, Depe, Amira, Syarifah, Suci, Mariah, Risna, Dini, dan semua yang belum bisa saya sebutkan. Semangat dan dukungan kalian sangat berarti demi pencapaianku meraih gelar Sarjana

Sahabatku Tercinta

Desria, Roma, Cengceng, Acil, Igoy, Ali, Decrown, Dita terimakasih sudah menjadi sahabat terbaik dari SMA sampai sekarang, yang selalu mengerti, yang berani menegur ketika salah, yang selalu menasehati, dan selalu ada di saat suka dan duka. Rani, Lita, Zahra, Nurul, Mega, Chaca, dan Rofa terimakasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama. Tidak lupa Ayang, Septy, Mariah yang selalu menjadi teman bimbingan dan selalu member semangat ketika lelah. Terimakasih semuanya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam penulis hantarkan kepada junjungan Nabi Besar Muhmmad SAW beserta keluarga dan sahabatnya yang telah member risalah kebenaran kepada umat manusia agar memperoleh keselamatan dan kebahagiaan di dunia akhirat, sehingga penulisan skripsi yang berjudul **"Evaluasi Kualitas Media Pembelajaran Video Tutorial Materi Lengan Licin dan Lengan Kop pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit"** ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Tata Busana, Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangannya. Namun penulis telah berupaya dengan semaksimal mungkin untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari akan besarnya bantuan yang diberikan dari berbagai pihak dalam membantu menyelesaikan penulisan skripsi. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak-banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu selama pembuatan skripsi ini khususnya kepada :

1. Bapak Prof.Dr.H. Djaali selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta
2. Bapak Dr. Riyadi, ST.MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta
3. Ibu Dr. Wesnina, M.Sn selaku kepala Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga

4. Ibu Dra. Eneng Lutfia Zahra, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik angkatan 2011 reguler
5. Ibu Dra. Harsuyanti RL.M. Hum selaku dosen pembimbing materi dan Ibu Dra. Melly Prabawati, M.Pd selaku dosen pembimbing Metodologi yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikirannya untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi
6. Ibu Dra. Vivi Radiona SP, M.Pd selaku dosen ahli materi dan Bapak M. Noerharyono, M.Pd selaku dosen ahli materi yang telah membantu peneliti dalam uji validitas
7. Ibu Dra. Suryawati , M.Si, Ibu Elita Roza, S.Pd, Ibu Sri Heppdamuatti, S.Pd selaku panelis ahli materi yang telah membantu peneliti dalam uji validasi dan telah memberikan banyak pengetahuan serta masukan untuk peneliti
8. Bapak Drs. Akhmad Sadek, M.Pd dan Bapak Cecep Kustandi, M.Pd selaku panelis ahli media yang telah meluangkan waktu untuk uji validasi dan memberikan banyak masukan yang sangat bermanfaat bagi peneliti dan penelitian.
9. Seluruh dosen Pendidikan Tata Busana Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta
10. Kedua orang tua tercinta yang selalu medoakan dan member dukungan moril dan materil hingga sekarang
11. Terimakasih kepada kekasih tercinta yang banyak memberikan support dan mendukung setiap langkah yang saya kerjakan, dan cinta kasih sayang yang tak terhingga
12. Terimakasih kepada teman seperjuangan angkatan 2011 Tata Busana
13. Terimakasih kepada sahabat-sahabat tercinta atas dukungan, dorongan, motivasi, support, dan semangat yang tiada hentinya
14. Kepada semua staff tata usaha prodi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
15. Kepada semua yang tak dapat saya sebutkan satu persatu. Terima kasih banyak untuk partisipasinya dalam membantu saya mengertakan skripsi baik secara moril dan materil.

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam membantu proses penyusunan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya. Semoga amal baik yang telah diberikan kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi mendapatkan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Amin

Jakarta, 18 Januari 2017

Penulis

Arina Irfa Amalia

5525110444

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN i

HALAMAN PERNYATAAN ii

ABSTRAK iii

ABSTRACT iv

LEMBAR PERSEMBAHAN v

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI x

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR TABEL xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 5

1.3 Pembatasan Masalah 5

1.4 Perumusan Masalah 5

1.5 Tujuan Penelitian 6

1.6 Kegunaan Penelitian 6

BAB II KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERFIKIR

Deskripsi Teoritis .....

2.1 Evaluasi 7

2.2 Kualitas 8

2.3 Media Pembelajaran Video Tutorial 9

2.3.1 Media Pembelajaran 9

2.3.1.1 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran 11

2.3.1.2 Kriteria Media Pembelajaran..... 14

2.3.2 Multimedia 16

2.3.2.1 Pengertian Media Pembelajaran Audio Visual..... 25

2.3.2.2 Karakteristik Media Audio Visual..... 28

2.3.2.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual 29

2.3.3 Video Tutorial 30

2.3.3.1 Devinisi Video Tutorial..... 30

2.3.3.2 Karakteristik Video 32

2.3.3.3 Kriteria Video Pembelajaran 34

2.3.3.4 Kelebihan Video dalam Pengajaran 36

2.3.3.5 Adobe Premiere Pro 38

2.3.3.6 Adobe Flash..... 40

2.4 Materi Lengan Licin..... 41

2.5 Materi Lengan Kop..... 43

2.6 Kerangka Berfikir..... 45

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tujuan Operasionl Penelitian 48

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian 48

3.3 Metodologi Penelitian 48

3.4 Variabel Penelitian 49

3.5 Definisi Operasional Variabel Penelitian 59

3.6 Subjek Penelitian 51

3.7 Instrumen Penelitian 51

3.8 Teknik Pengumpulan Data 55

3.9 Teknik Analisis Data 55

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian 57

4.1.1 Deskripsi Pembuatan Media Pembelajaran Video Tutoril . 57

4.1.2 Deskripsi Hasil Tampilan Layout Media Pembelajaran Video Tutorial 58

4.2 Analisis Hasil Penelitian..... 68

4.3 Pembahasan 83

4.4 kelemahan Penelitian..... 85

4.5 Rekomendasi 86

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 88

5.2 Implikasi 89

5.3 Saran 90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi media dalam proses pembelajaran

Gambar 2.2 *Tipografi Courier, Arial, Times New Roman*

Gambar 2.3 *Front Serif* dan *Sans Serif*

Gambar 2.4 Lengan Licin

Gambar 2.5 Lengan Kop

Gambar 4.1 Opening

Gambar 4.2 Tampilan Awal

Gambar 4.3 Home Screen

Gambar 4.4 Contoh Gambar Lengan Licin

Gambar 4.5 Teori Lengan Licin

Gambar 4.6 Gambar Cara Pemasangan Lengan Licin

Gambar 4.7 Contoh Gambar Lengan Kop

Gambar 4.8 Teori Lengan Kop

Gambar 4.9 Gambar Lengan Kop

Gambar 4.10 Tampilan Play Video Tutorial Lengan Kop

Gambar 4.11 Tampilan Opening Video Tutotial Lengan Kop

Gambar 4.12 Tampilan Proses Video Tutorial Lengan Kop

Gambar 4.13 Hasil Jadi Lengan Kop

Gambar 4.14 Tampilan Play Video Tutorial Lengan Licin

Gambar 4.15 Tampilan Opening Video Tutotial Lengan Licin

Gambar 4.16 Hasil Jadi Lengan Licin

Gambar 4.17 Profil Pembuat Video Tutorial

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Angket Ahli Materi

Tabel 4.2 Skor Penilaian Ahli Materi

Tabel 4.3 Hasil Angket Dengan Ahli Media

Tabel 4.4 Skor Penilaian Ahli Media

Tabel 4.5 pendapat siswa berdasarkan kemudahan

Tabel 4.6 pendapat siswa berdasarkan Ketertarikan

Tabel 4.7 pendapat siswa berdasarkan kemanfaatan

Tabel 4.8 pendapat siswa berdasarkan Layout

Tabel 4.9 pendapat siswa berdasarkan teks

Tabel 4.10 pendapat siswa berdasarkan gambar

Tabel 4.11 pendapat siswa berdasarkan audio

Tabel 4.12 pendapat siswa berdasarkan animas

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru atau pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya (Kustandi dkk 2011:5)

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan, tujuan itu harus searah dengan tujuan belajar siswa dan kurikulum. Tujuan belajar pada siswa ialah mencapai perkembangan optimal yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan demikian tujuan pembelajaran adalah agar siswa mencapai tujuan tersebut (Kustandi dkk, 2011:5-6)

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang berorientasi pada satu tujuan yang akan dicapai, dan tujuan itu harus mengarah kepada perubahan tingkah laku yang meningkatkan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa di sekolah sering dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran yang dialami. Hasil belajar siswa akan baik apabila proses pembelajaran siswa tepat.

Dalam kegiatan pembelajaran banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah (1) kompetensi guru (2) ketepatan pemilihan sumber belajar (3) letepatan metode (4) ketepatan media. Kompetensi guru sangat berpengaruh terhadap hasil belajar, salah satu yang harus dilakukan guru adalah memilih sumber belajar, metode dan media yang tepat untuk siswa.

Sumber belajar (*learning resources*) adalah segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan yang memungkinkan (memudahkan) tejadinya proses belajar (Rohani, 2014:102). Sumber belajar yang dirancang mempunyai tujuan – tujuan instruksional tertentu. Karena itu tujuan dan fungsi sumber belajar juga dipengaruhi oleh setiap variasi sumber belajar yang digunakan. Sehingga sumber belajar yang dirancang, tujuan dan fungsinya akan lebih eksplisit, dipengaruhi oleh perancang (guru) sumber itu sendiri, serta sangat tergantung karakteristik pada masing – masing sumber belajar yang digunakan (Rohani, 2014:105). Selain guru, media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi dkk, 2011:8)

Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan materi yang disampaikan dapat membantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata – kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media (Bahri dkk, 2010:120)

Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegitan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh

psikologis terhadap siswa. Tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap anak didik, terutama pelajaran yang rumit atau kompleks (Bahri dkk, 2010:121).

Mata pelajaran di SMK busana khususnya teknik menjahit merupakan mata pelajaran praktik yang mengharuskan siswa membuat fragmen dari materi yang diajarkan. Dengan diharuskannya membuat fragmen maka pemberian contoh yang konkret sangat dibutuhkan. Menurut Elita Roza guru Tata busana SMKN 27 Jakarta yang peneliti temui mengatakan salah satu materi yang sulit dipahami adalah lengan licin dan lengan kop, karena masih banyak nilai siswa yang tidak mencapai nilai standar kelulusan. Menurut bu Elita Roza kesulitan pada lengan licin terdapat pada pembuatan jahitan semu, siswa masih kurang teliti untuk membuat kerutan semu sehingga bila dipasang dengan bagian pola badan masih berkerut, dan kesulitan pada lengan kop adalah cara pembagian kerutan yang belum semua siswa paham. Selama ini guru sudah berusaha dengan memberikan contoh nyata dan dengan metode demonstrasi di depan kelas, namun jumlah siswa yang banyak menjadi kendala. Beberapa siswa terutama yang duduk di bangku belakang tidak melihat secara detail bagaimana urutan pembuatan lengan licin dan lengan kop pada teknik menjahit, bila banyak siswa yang tidak mengerti bagaimana langkah – lagkah pembuatan lengan licin maka guru harus mendemonstrasikan kembali, hal tersebut membutuhkan waktu lebih untuk mengulang, akibatnya dapat memotong waktu untuk materi selanjutnya. Oleh sebab itu butuh media yang mampu membuat tampilan yang lebih

jelas dan bisa diulang-ulang baik dalam kelas maupun diluar kelas. Perlu adanya terobosan metode atau media yang dapat membuat siswa memahami bagaimana cara pembuatan fragmen dan bisa membuat fragmen secara tepat. Media yang akan dibuat adalah video.

Video, sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian atau peristiwa penting, berita) maupun fiktif (cerita), bisa bersifat informatif edukatif maupun intruksional. Kelebihan video antara lain: (1) video dapat melengkapi pengalaman dasar siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik dan lain – lain. (2) video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang jika diperlukan (3) video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar maupu kecil (Kustandi dkk, 2011:64). Video yang umum digunakan dalam pembelajaran salah satunya tutorial.

Video tutorial merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampian materinya dilakukan secara tutorial, sebagai mana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, dan gambar, baik diam maupun bergerak dan grafik (Daryanto, 2011:51). Pada video tutorial materi disajikan secara sistematis, langkah demi langkah sehingga siswa lebih mudah mengikutinya.

Media pembelajaran video tutorial dibuat dengan didasarkan pada kebutuhan guru dan siswa terhadap materi untuk dikembangkan, kemudian media pembelajaran ini juga divalidasikan pada ahli media, dan ahli materi sebagai bahan evaluasi untuk revisi dan perbaikan. Diharapkan media pembelajaran berupa video tutorial ini dapat memberikan manfaat sebagai alternatif sumber belajar dan pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Apakah media pembelajaran video tutorial ini layak dijadikan alternatif untuk sumber belajar pada pembelajaran teknologi menjahit busana khususnya lengan?
2. Apakah media video tutorial mampu mengefektifkan proses pembelajaran pada mata pelajaran teknologi menjahit materi lengan licin dan lengan kop?
3. Bagaimana kualitas media pembelajaran menggunakan video tutorial sebagai salah satu alternatif sumber belajar dalam pembelajaran teknologi menjahit busana?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penelitian ini dibatasi pada pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia video tutorial pada materi pembelajaran lengan licin dan lengan kop yang bertempat di SMKN 27 Jakarta

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana kualitas media pembelajaran dengan menggunakan media video tutorial busana khususnya pada materi lengan licin dan lengan kop.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran pada materi lengan licin dan lengan kop dalam mata pelajaran teknologi menjahit busana melalui video tutorial
2. Mengevaliasi kualitas media pembelajaran video tutorial sebagai media pembelajaran

1.6 Kegunaan Penelitian

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan kemampuan berfikir, serta dapat membantu siswa untuk dapat memecahkan suatu masalah dalam proses pembelajaran khususnya teknologi menjahit busana materi lengan licin dan lengan kop
2. Bagi lembaga terkait, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam variasi belajar untuk dapat menigkatkan proses pembelajaran bagi siswa.

BAB II

DESKRIPSI TEORITIS DAN KERANGKA BERFIKIR

2. DESKRIPSI TEORITIS

2.1 Evaluasi

Evaluasi merupakan arti dari kata *evaluation* yang dimaksud dengan penaksiran atau penilaian. Kata kerjanya adalah evaluate yang berarti menaksir atau menilai. Evaluasi ialah proses penentuan nilai sesuatu berdasarkan kriteria tertentu. Proses evaluasi mencakup usaha mencari dan mengumpulkan data dan informasi yang digunakan sebagai dasar dalam menentukan nilai sesuatu yang menjadi objek evaluasi, seperti program, prosedur, usul, cara, pendekatan, model kerja, hasil program (HM Musfiqon, 2012:148). Norman E. Gronlund (1976) merumuskan pengertian evaluasi sebagai berikut: "Evaluation . . . a systematic process of determining the extent to which instructional objectives are achieved by pupils". Evaluasi adalah suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan – tujuan pengarahan telah dicapai oleh siswa (Ngalim Purwanto, 2009:3). Biasanya evaluasi pendidikan dihubungkan dengan hasil belajar, namun saat ini konsep evaluasi mempunyai arti yang lebih luas dari pada itu. Dalam arti luas, evaluasi adalah suatu proses merencanakan, memperoleh dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif – alternatif keputusan (Mehrens & Lehmann, 1976;5).

Menurut pengertian beberapa ahli mengenai pengertian evaluasi, maka dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan proses penilaian yang bertujuan untuk menilai kelayakan suatu media pembelajaran berupa video tutorial.

2.2 Kualitas

Konsep kualitas bersifat relative, karena penilaian kualitas sangat ditentukan dari prespektif yang digunakan (Trilestari, 2004: 35). Pada dasarnya terdapat tiga orientasi kualitas yang seharusnya konsisten antara yang satu dengan yang lain, yauitu persepsi pelanggan.

Pengertian kulaitas lebih luas dikatakan oleh Daviddow & Uttal (2001:19) yaitu "merupakan usaha apa saja yang digunakan untuk mempertinggi kepuasan pelanggan (whatever enhances customer satisfaction)." Menurut Kotler (2000:49) mengatakan bahwa "Quality is the totality of features and characteristics of a product of service that bear on its ability to satisfy stated of implied needs."

Kualitas adalah keseluruhan ciri serta sifat dari suatu produk yang berpengaruh pada kemampuannya untuk memuaskan kebutuhan yang dinyatakan atau bersirat, kualitas tidak dapat dipisahkan dari produk. (Kolter, 2000:49). Menurut Groetsh dan Davis dalam Tjiptono (2005: 51) "Kualitas merupakan suatu kondisi yang memenuhi atau melebihi harapan".

Kata "kualitas" mengandung banyak pengertian, menurut Kamus Bahasa Indonesia, kualitas berarti: (1) tingkat baik buruknya sesuatu; (2) derajat atau taraf (kepandaian, kecakapan, dsb); atau mutu. Pengertian kualitas menurut Fandy Tjiptono (1995: 24) adalah: (1) kesesuaian dengan persyaratan; (2) kecocokan untuk pemakaian; (3) perbaikan berkelanjutan; (4) bebas dari kerusakan/cacat; (5)

pemenuhan kebutuhan pelanggan sejak awal dan setiap saat; (6) melakukan segala sesuatu secara benar; (7) sesuatu yang bisa membahagiakan pelanggan.

2.3 Media Pembelajaran Video Tutorial

2.3.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar (Cecep Kustandi - Bambang Sutjipto, 2011: 5 – 8). Media pengajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Dikatakan demikian karena di dalam media pengajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didik. Sedangkan pesan yang dikirimkan biasanya berupa informasi atau keterangan dari pengirim pesan.

Ada beberapa konsep atau definisi media pendidikan atau media pembelajaran. Rossi dan Breidle (1966: 3) dalam Wina Sanjaya (2006: 161) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi, alat – alat semacam radio dan televisi jika digunakan dan deprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran

Lesle J. Briggs (1979) dalam Wina Sanjaya (2008: 204), menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai *"the physical means of conveying instructional content……book, films, videotapes, etc"* lebih jauh Briggs mengatakan bahwa media adalah "alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar"

Menurut Gagne dan Briggs (1975) dalam Azhar Arsyad (2011: 4) secara implicit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Selain pengertian di atas ada juga yang berpendapat bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software). Hardware* adalah alat – alat yang dapat mengantarkan pesan seperti overhead projector (OHP), radio, televisi, dan sebagainya.

Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan – bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram dan lain sebagainya. Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan dapat membantu untuk mengatasi berbagai macam perbedaan seperti, perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indra, cacat tubuh atau hambatan letak geografis, jarak, waktu, dan lain – lain, dapat juga dibantu dan diatasi dengan pemanfaatan media pendidikan atau media pembelajaran.

Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi (Hamalik, 1994: 6):

a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar;
b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan;
c. Seluk – beluk proses belajar;

d. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan;
e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran;
f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan;
g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan;
h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran;
i. Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Agar proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik, peserta didik sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Pengajar berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut dapat dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan.

Dari berbagai pengertian media pembelajaran menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah salah satu alat yang dapat membantu efektivitas pembelajaran dalam proses pembelajaran dalam menyampaikan isi materi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan.

2.3.1.1 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dua unsur yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan

rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa.

Secara umum, kedudukan media dalam sistem pembelajaran adalah sebagai:

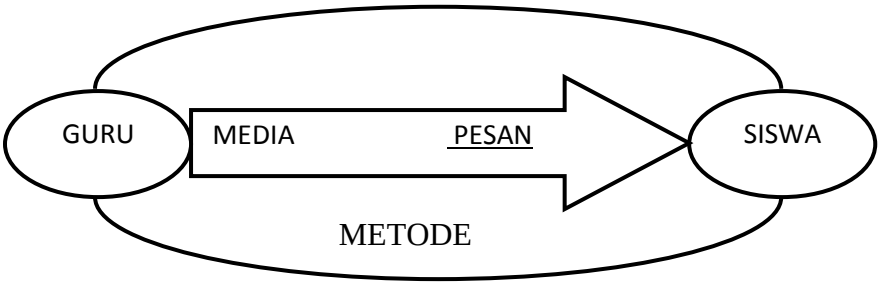
a. Alat bantu;
b. Alat penyalur pesan;
c. Alat penguatan (reinforcement); dan
d. Wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik. (Cecep Kustandi - Bambang Sutjipto, 2011: 19)

Sadiman, dkk (1990) menyampaikan fungsi media secara umum, adalah seperti berikut:

a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistis (dalam bentuk kata – kata tertulis atau lisan belaka).
b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, slide, dan sebagainya. Peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, dan film bingkai.
c. Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif siswa.
d. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman, dan persepsi siswa terhadap pelajaran.

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Menurut Yudhi Munadi dalam bukunya “Media Pembelajaran sebuah

pendekatan baru" (Yudhi Munadi, 2008:36). Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Adapun metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, fungsi media dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan melalui gambar seperti berikut.



Gambar 2.1 *Fungsi media dalam proses pembelajaran*

Sumber : Daryanto: 2011

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga kelebihan kemampuan media (Gerlach & Ely dalam Ibrahim dkk 2001 adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

2. Kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan.
3. Kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio. (Daryanto, 2011: 7-8)

2.3.1.2 Kriteria Media Pembelajaran

Di dalam mengembangkan media harus mengacu pada kriteria-kriteria media pembelajaran agar media ini dapat diterapkan oleh guru dan siswa di sekolah serta sesuai dengan ketentuan-ketentuan di dalam mengembangkan media. Ely (Sadiman ,2009: 85) menyatakan bahwa pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Sebagai pendekatan praktis, perlu dipertimbangkan media apa saja yang ada, berapa harganya, berapa lama waktu diperlukan untuk mendapatkannya, 28 dan format apa yang memenuhi selera pemakai (misalnya siswa atau guru).

Dalam hubungan ini Dick & Carey (Sadiman, 2009: 85) menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu: 1) Ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri. 2) Apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya 3) Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan

media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya media bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan. 4) Efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. Hakikat dari kriteria atau pemilihan media pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai, atau mengadaptasi media yang bersangkutan (Sadiman, 2009: 86).

Kriteria media pembelajaran yang baik dalam mulyanta : 2009 idealnya meliputi 4 hal utama,yaitu :

a. Kesesuaian atau relevansi. Artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, mendukung program kegiatan belajar, tujuan belajar, dan karakteristik peserta didik.
b. Kemudahan artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari dan dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya.
c. Kemenarikan, artinya media pembelajaran harus mampu menarik, meningkatkan motivasi dan merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, warna maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat meengunggah minat peserta didik untuk menggunakan media tersebut.
d. Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia.

2.3.2 Multimedia

Multimedia diartikan sebagai penggunaan berbagai jenis media secara berurutan maupun simultan untuk menyajikan suatu informasi. Multimedia tidak harus menggunakan alat-alat canggih (Smaldino dkk, 2008). Pendapatan yang sama juga dikemukakan oleh Helzafah (2004) yang mengatakan bahwa multimedia digunakan untik mendeskripsikan penggunaan berbagai media secara terpadu dalam menyajikan atau mengajarkan suatu topik mata pelajaran.

Multimedia saat ini sinonim dengan format *computer based* yang mengkombinasikan teks, grafis, audio, bahkan video kedalam satu penyajian digital tunggal dan koheren, lebih lanjut, sofware multimedia disusun dalam bentuk hypermedia, yang memperkenankan pebelajar memilih diantara unsur-unsur tersebut sesuai dengan gaya belajar dan keinginan pebelajar masing-masing. Multimedia merupakan kegiatan interkatif yang sangat tinggi, mengajak pebelajar untuk mengikuti proses pembelajaran dengan memilih dan mengendalikan layar diantara jendela informasi dalam penyajian media (Sri Aniah,2010 : 56-57).

Multimedia menurut (Widodo,2008:204) adalah media pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik yang berbasiskan teknologi multimedia. Dalam sistem belajar tersebut berisi materi-materi yang wajib dipelajari. Biasanya materi juga di lengkapi dengan kuis-kuis untuk latihan.

Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak di lengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat di operasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan). Contohnya adalah Televisi, dan film.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat memilih apa yang dikhendaki oleh pengguna , sehingga pengguna dapat memilih apa yang di khendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah : multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi *game* dan lain sebagainya.

Seiring dengan perkembangan teknologi komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai media komputerisasi dan pengolahan kata (*word processor)* tetapi saat ini belajar menggunakan multimedia dapat memungkinkan peserta didik dapat membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan. Format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut.

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara,dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Technology Research* (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% di dengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus.

Multimedia dalam kamus informasi dan teknologi karangan Dudy Misky (2005 : 180) mendefinifikan multimedia sebagai salah suatu sistem dokumen yang kombinasikan teks, grafik, suara, film dan media lain. Adapun elemen-elemen yang ada pada suatu multimedia adalah sebagai berikut

a. layout

Layout adalah tampilan suatu media yang merupakan salah satu elemen utama dalam multimedia. Dalam ilmu desain komunikasi ada beberapa prinsip-prinsip desain yaitu :

1. Keseimbangan (*balance*), adalah pembagian sama berat secara visual maupun optic. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek dibagian kiri dan kanan terkesan sama berat. Ada dua pendekatan untuk menciptakan balance. Pertama dengan membagi sama berat kiri-kanan atau atas-bawah secara simetris atau setara, disebut keseimbangan format (*formal balance*). Keseimbangan yang kedua adalah keseimbangan asimetris (*informal balance*), yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi lain sehingga terasa imbang. Tidak hanya dengan ukuran, pencapaian keseimbangan asimetris juga dapat dilakukan melalui penyusunan garis, warna, value, dan bidang dengan memperhitungkan bobot visualnya.
2. Tekanan, informasi yang penting untuk disampaikan kepeserta didik harus diberikan secara mencolok melalui elemen yang kuat. Penekanan objek ini bisa dilakukan dengan beberapa cara yakni, penggunaan warna yang bai, ukuran foto dibuat besar, menggunakan huruf sans serif ukuran besar, arah diagonal dan dibuat berbeda dengan elemen-elemen lain. Informasi awal pertama kali dapat membuat perhatian dari peserta didik.
3. Irama, adalah pola layout yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi adalah irama yang dibuat

dengan penyusunan elemen berulang kali secara konsisten. Sementara itu, variasi adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran dan posisi. Penyusnan elemen-elemen visual dengan interval yang teratur dapat menciptakan kesan kalem dan statis. Pergantian ukuran, jarak, dan posisi elemen dapat menciptakan suasana riang, dinamis dan tidak monoton. Repetisi dapat menciptakan kesatuan dan meningkatkan kenyamanan baca. Akan tetapi, pandangan yang terus menerus, tanpa ada variasi, menjadikan desain terasa monoton dan membosankan.

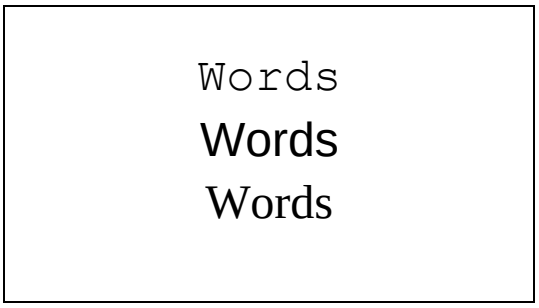
4. Kesatuan, layout dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan anatar teks, warna dan elemen-elemen lain.

Meskipun demikian kesederhanaan dari sebuah tampilan atau layout media sebaiknya tetap pada fungsinya. Jika informasi dalam suatu layout media sebaiknya tetap pada fungsinya. Jika informasi dalam suatu layout dikemukakan lebih maka tidak efektif karena hasilnya akan membingungkan peserta didik (Supriyono, 2010 : 87-97).

b. Teks

Teks adalah bagian dari multimedia. Dalam penggunaannya selain sederhana teks harus digunakan secara efektif. Pembuatan multimedia, teks yang digunakan sebaiknya sesuai dengan suara dan gambar yang ditampilkan. Sehingga perhatian terhadap informasi yang diberikan tercapai dengan baik. Terkadang kita tidak dapat menyerap informasi menyeluruh dalam satu waktu. Oleh karena itu, teks adalah salah satu bagian terpenting dalam multimedia hendaknya dibuat secara sederhana, sengkat dan jelas.

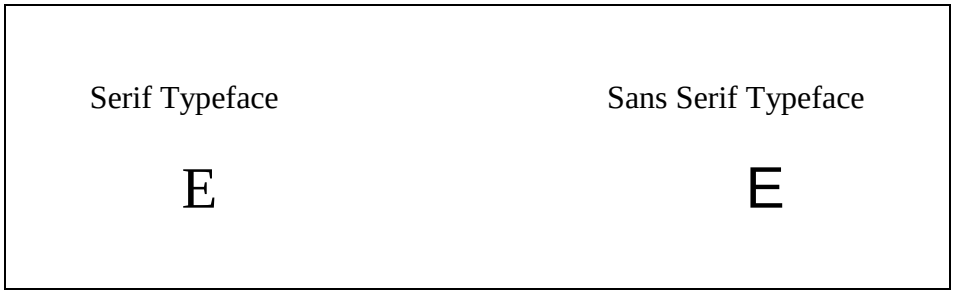
Gambar 2.2 *Tipografi Courier, Arial, Times New Roman*



Sumber : Academic Press (online)

Faktor-faktor penting dalam pembuatan teks yang akan ditampilkan pada media pembelajaran. *Pertama* adalah jenis *front* yang digambarkan diatas, kata-kata diatas tidak terlihat sama dikarenakan perbedaan antara tipografi dan *front*. Tipografi merupakan karakter huruf yang memiliki tampilan yang sama. Contoh tipografi lainnya adalah *courier* dan *arial*. Ketika penggabungan antara gaya dan ukran huruf maka dapat dikatakan front contohnya yaitu *Times New Roman* ukuran 10 point Tipografi dibagi menjadi dua kategori besar,yaitu *Serif* dan *Sans.* Dalam *serif* terdapat dekorasi kecil pada ujung-ujung hurufnya sedangkan dalam *sans* tanpa dekorasi.

Gambar 2.3 *Front Serif* dan *Sans Serif*



Sumber : Academic Press (online)

Karakter dari *serif* ini contohnya terdapat pada *Times New Roman* dan *sans serif* contohnya terdapat pada *Arial.* Pada layar komputer, situasinya berbeda dari layar menyulitkan keterbacaan dari dekorasi huruf. Oleh karena itu, jenis *front* serif sulit untuk dibaca dilayar.

Jenis front yang digolongkan serif yaitu, Times New Roman, Bookman, Old Style sedangkan jenis front sans serif yaitu Arial, Helvetica, Univers, Futura, dan Gill Sans.

Kedua, yaitu style ketika membuat tampilan teks agar lebih jelas dapat mempergunakan style atau gaya pada teks. *Style* yang sering dipergunakan dalam sebuah teks yaitu, *Bold, Italic,* dan *Underline*. *Bold* memberi kesan tebal dalam tulisan, *italic* membuat kemiringan tulisan dan *underline* untuk menggarisbawahi tulisan.

Ketiga yaitu ukuran, ukuran yang biasa digunakan dalam sebuah teks dinyatakan dalam point. Nilai keterbacaan ditentukan oleh besar-kecilnya huruf. Huruf yang besar cenderung lebih mudah dibaca. Hal ini perlu diperhatikan sehingga informasi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik.

Untuk dapat menarik peserta didik dengan menggunakan audio visual video tutorial, maka front yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Baris teks tidak boleh melebihi 40-60 karakter
2. Gunakan *front* yang sederhana
3. Gunakan huruf yang sama untuk penekanannya dapat menggunakan *style Bold,Italic atau Underline.*
4. Penulisan *front* harus konsisten

5. Ukuran *front* harus dapat dibaca gunakan point yang berbeda antara *headline* dan *bodytext*. Untuk *headline* dapat menggunakan 24 point, sedangkan untuk ukuran *bodytext* 12 point (Gaurav Bhatnager, dkk, 2002 Academic Press : 138-141).

c. Gambar

Gambar adalah bahasa bentuk rupa yang umum yang disebut gambar tetap atau gambar tidak bergerak. Ada beberapa kriteria dalam memilih gambar-gambar yang memenuhi persyaratan bagi tujuan pengajaran, yaitu harus memadai untuk tujuan pengajaran, kualitas artistik, kejelasan ukuran yang cukup, validitas dan menarik.

1. Gambar harus memadai artinya pantas untuk pengajaran, yaitu harus menampilkan gagasan, bagian informasi atau satu konsep jelas yang mendukung tujuan serta kebutuhan pengajar. Disamping itu, gambar hendaknya realistic dan hidup, pewarnaan yang bagus dan harus cukup besar sehingga rinciannya bisa diamati untuk dipelajari. Dalam hal pemilihan gambar, perlu memperhitungkan dengan tingkat usia peserta didik. Demikian pula dengan gambarnya harus sederhana dan gagasannya tidak kompleks. Jadi, banyak faktor yang perlu dipertimbangkan dalam membaca gambar. Misalnya kecerdasan, lingkungan, pengalaman sebelumnya, dan daya imajinasi.
2. Gambar-gambar itu harus memenuhi persyaratan artistic yang bermutu. Gambar-gambar yang memenuhi persyaratan mutu seni hendaknya memenuhi faktor-faktor yaitu, komposisi yang baik artinya gambar mempunyai pusat perhatian yang jelas sehingga memberikan keseimangan kepada gambar secara

keseluruhan, pewarnaan afektif artinya gambar berwarna harus dipilih betul menurut kenyataan dan alamiah.

3. Gambar untuk tujuan pengajaran harus cukup besar dan jelas. Gambar yang tajam dan kontras mempunyai kelebihan karena ketepatan dan rinciannya menggambarkan kenyataan secara lebih baik.
4. Validitas gambar, yaitu gambar-gambar yang representative dari bidang studi tertentu yang menampilkan pesan yang benar menurut ilmi, merupakan gambar-gambar yang tepat untuk maksud pengajaran yang sahih.
5. Memikat perhatian peserta didik, memikat perhatian peserta didik cenderung kepada hal-hal yang diminatinya,yaitu terhadap benda-benda yang akrab dengan kehidupan mereka. Sehingga pesan atau informasi dari gambar yang bertujuan untuk disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik. (Daryanto, 2012 : 113-114)

d. Audio

Audio berasal dari kata audible, yang artinya suara yang dapat didengarkan secara wajar oleh telinga manusia. Kemampuan mendengar telinga manusia berada pada daerah frekuensi antara 20 sampai dengan 20.000 Hertz. Diluar itu manusia tidak mampu lagi mendengarkannya. Kaitan audio sebagai media pembelajaran maka suara-suara ataupun bunyi direkam dengan menggunakan alat perekam suara. Kemudian diperdengarkan kembali kepada peserta didik (Daryanto, 2012 : 41). Dalam penyampaian pesan atau informasinya hendaknya disesuaikan dengan kemampuan mendengarkan peserta didik, dalam segi volume dan kejelasan pemberian informasi.

Sudjana dan Rivai (Arsyad, 2006 : 45) mengemukakan hubungan media audio dengan pengembangan keterampilan mendengarkan. Keterampilan yang dapat dicapai dengan menggunaan audio meliputi ;

1. Pemusatan perhatian
2. Mengikuti pengarahan
3. Melatih daya analitis
4. Menentukan arti dari konteks
5. Memilah-milah informasi atau gagasan yang relevan dan informasi yang tidak relevan

Dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa audio merupakan salah satu komponen penting yang dapat membantu dalam memperjelas suatu pesan atau informasi yang berkaitan dengan dalam audio visual video tutorial.

e. Video/ animasi

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai dihadapan peserta didik secara langsung. Disamping itu, video menambah dan mendukung suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Hal ini karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar gerak pada peserta didik, disamping suara yang menyertainya. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada peserta didik. Selain itu program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemontrasikan perubahan

dari waktu ke waktu. Kemampuan video dalam menvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu anda menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Materi yang memerlukan visualisasi seperti mendemontrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu adalah paling baik disajikan melalui pemanfaatan video. (Daryanto, 2012 : 86-88)

2.3.2.1 Pengertian Media Pembelajaran Audio Visual

Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Asyhar (2011: 45) mendefinisikan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program TV dan lain-lain. Sementara itu Asra (2007: 5−9) mengungkapkan bahwa media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti film bersuara, video, televisi, dan sound slide. Sedangkan Rusman (2012: 63) menjelaskan bahwa media audio visual yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audio-visual adalah program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program slide suara (sound slide).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau

kegiatan. Contoh media audio visual adalah film, video, program TV, slide suara (sound slide) dan lain-lain.

Pembelajaran menggunakan media audio visual seperti ini ditujukan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran, sehingga diharapkan anak-anak mampu mengembangkan daya nalar serta daya rekamnya (Darwanto, 2005: 101).

Menurut Suparman (1997: 56) media audio visual merupakan alat bantu berupa sampel atau contoh dalam penyampaian materi yang bertujuan merangsang minat dan perhatian siswa agar tertarik dengan mata pelajaran yang diberikan, sehingga diharapkan setelah menyaksikannya siswa mempunyai gambaran dan pemahaman pada materi yang diberikan.

Media berbasis audio visual di sini adalah suatu media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi). Beberapa yang termasuk dalam kategori media audio visual antara lain:

a. film

Film merupakan selaput tipis yang terbuat dari seloloit untuk tempat gambar negatif atau untuk gambar positif yang biasa diputar di bioskop (Dagun, 2006: 258). Dalam dunia pendidikan, film bisa dijadikan salah satu jenis media audio visual yang dapat menarik perhatian siswa. Dibanding dengan media yang lain, film mempunyai beberapa kelebihan antara lain:

1. Penerima pesan akan memperoleh tanggapan yang lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, karena antara melihat dan mendengar dapat dikombinasikan menjadi satu.
2. Dapat menikmati kejadian dalam waktu yang lama pada suatu proses atau peristiwa tertentu.
3. Dengan teknik slow-motion dapat mengikuti suatu gerakkan atau aktivitas yang berlangsung cepat.
4. Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
5. Dapat membangun sikap, perbuatan dan membangkitkan emosi serta mengembangkan problema.

Pada hakikatnya film merupakan suatu penemuan dalam proses pembelajaran yang mengkombinasikan dua macam indera pada saat yang sama. Film merupakan serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar pada kecepatan tertentu sehingga menjadikan urutan tingkatan yang berjalan terus hingga menggambarkan pergerakan yang nampak normal.

Penggunaan film dalam dunia pendidikan dan pembelajaran di kelas berguna terutama untuk:

1. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
2. Menambah daya ingat pada pelajaran.
3. Mengembangkan daya fantasi anak didik.
4. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
5. Mengatasi pembatasan dalam jarak dan waktu.
6. Memperjelas hal-hal yang abstrak.

7. Memberikan gambaran pengalaman yang lebih realistik.

b. Video

Video merupakan alat yang memancarkan gambar pada pesawat televisi, alat merekam gambar hidup dan bisa ditayangkan kembali lewat layar televisi (Dagun, 2006: 1184). Menurut Sadiman (2009: 75) bahwa video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak.

Daryanto (1993: 35) mengungkapkan beberapa manfaat dari video, antara lain:

1. Video dapat merekam peristiwa yang terjadi secara cepat dan praktis dan dapat menampilkan tayangan atau hasil pengambilan film secara cepat pula tanpa proses lebih lanjut.
2. Video dapat memperbesar atau memperkecil ukuran dan waktu dari suatu proses.
3. Video dapat diputar ulang.
4. Kaset film sangat berukuran praktis.
5. Video dapat ditampilkan di televisi yang besar maupun kecil.
6. Kaset video dapat digerakkan dengan putaran lambat atau cepat.

2.3.2.2 Karakteristik Media Audio Visual

Pembelajaran menggunakan teknologi audio visual adalah satu cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Arsyad (2011: 31) mengemukakan bahwa media audio visual memiliki karakteristik sebagai berikut.

a. Mereka biasanya bersifat linear.
b. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
c. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
d. Mereka merupakan gambaran fisik dari gagasan real atau abstrak.
e. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
f. Umumnya mereka berorientasi pada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

2.3.2.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual

Setiap jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan begitu pula dengan media audio visual. Arsyad (2011: 49−50) mengungkapkan beberapa kelebihan dan kelemahan media audio visual dalam pembelajaran sebagai berikut :

a. Kelebihan media audio visual:
    1. Film dan video dapat melengkapi pengalaman dasar siswa.
    2. Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu.
    3. Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi film dan video menanamkan sikap-sikap dan segi afektif lainnya.
    4. Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.

5. Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung.
6. Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun homogen maupun perorangan.
7. Film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

b. Kelemahan media audio visual:

1. Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
2. Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
3. Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri. Dari uaian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kelemahan media audio visual yang berupa film dan video bukan merupakan suatu kendala dalam proses pembelajaran.

2.3.3 Video Tutorial

2.3.3.1 Devinisi Video Tutorial

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001 : 1261), video adalah bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan. Iqra' Al Firdaus dalam Aria Pramudito (2013: 22)

menyatakan bahwa video atau film adalah rangkaian banyak frame gambar yang diputar secara cepat. Masing-masing frame merupakan rekaman dari tahapan-tahapan dalam satu gerakan. Semakin cepat perputarannya, semakin halus gerakannya, walau sebenarnya terdapat jeda antarframe. Namun, kita (sebagai manusia) tidak bisa menangkap jeda tersebut. Sedangkan menurut Jarice Hanson dalam Aria Pramudito (2013), *video is a unique from of visual communication that has been influenced by historical factors, technical development, and criticism given to other from of media. Defining video is difficult because we have been introduced to the medium through a number of related thecnologies – most of which grey from the development of other from media. The term 'video' relates to a process, and can denote either of actual visual image.*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001 : 1230), tutorial adalah (1) Pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (tutor) untuk seorang mahasiswa atau sekelompok kecil mahasiswa, (2) Pengajaran tambahan melalui tutor. Seda`ngkan menurut Cheppy Riyana (2007 : 2) dalam Aria Pramudito (2013 : 23) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Jadi, video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok kecil peserta didik.

Iqra' Al Firdaus (2010: 70-71) dalam Aria Pramudito (2013: 23) mengatakan, Video tutorial dapat diproduksi untuk menjelaskan secara detail suatu proses tertentu, cara pengerjaan tugas tertentu, cara latihan, dan lain sebagainya guna memudahkan tugas para trainer/instruktur/guru/dosen/manajer. Dalam proses produksi ini informasi dapat ditampilkan dalam kombinasi berbagai bentuk (shooting, video, grafis, animasi, narasi, dan teks) yang memungkinkan informasi tersebut terserap secara optimal oleh para penonton.

Video bersifat interaktif tutorial membimbing peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi. Peserta didik dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktik sesuai dengan yang diajarkan dalam video. Oleh karena itu sedikit banyak video merupakan salah satu alternatif dalam mengatasi kemerosotan pelajaran dan pembelajaran.

2.3.3.2 Karakteristik Video

Menurut Smaldino, Lowther, dan Russell (2011) dalam Aria Pramudito (2013) karena video sebagai salah satu sarana yang dirancang untuk memproduksi gambar realistik dari dunia di sekitar kita, kita cenderung lupa bahwa atribut mendasar dari video adalah kemampuan merekayasa perspektif ruang dan waktu.

1. Rekayasa Waktu

Video memungkinkan kita untuk meningkatkan atau mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk mengamati sebuah kejadian.

a. Kompresi Waktu

Video bisa mengkompresi waktu yang dbutuhkan untuk mengamati sebuah kejadian. Misal, sebuah bunga bisa terlihat mengembang dihadapan mata kita, atau bintang-bintang bisa menggores di sepanjang langit pada malam hari. Teknik ini dikenal dengan *time lapse* atau ‘selang waktu’

b. Perluasan Waktu

Waktu juga bisa diperluas dengan video melalui sebuah teknik yang disebut *slow motion* atau ‘gerak lambat’. Beberapa kejadian terjadi terlalu cepat untuk dilihat. Dengan memvideo kejadian semacam itu pada kecepatan sangat tinggi dan kemudian memproyeksikan gambar tersebut pada kecepatan normal, kita bisa mengamati apa yang sedang terjadi.

2. Rekayasa Tempat

Video memungkinkan kita untuk melihat fenomena baik dalam makrokosmos maupun mikrokosmos, yaitu pada kisaran yang sangat dekat atau jarak yang sangat jauh. Siswa bisa melihat bumi dari pesawat ulang alik (pandangan makro). Di titik ekstrem lainnya, mereka bisa melihat pembelahan sel dalam mikroskop (pandangan mikro).

3. Animasi

Waktu dan tempat bisa juga direkayasa dengan animasi. Ini merupakan teknik yang mengambil untung dari persistensi penglihatan untuk memberikan gerakan pada objek tak beranimasi. Terdapat beberapa teknik untuk memperoleh animasi, tetapi pada dasarnya animasi dibuat

dari serangkaian foto, gambar, atau gambar komputer oleh pemindahan-pemindahan kecil dari benda atau gambar.

2.3.3.3 Kriteria Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007) dalam Aria Pramudito (2013 : 26-27) pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut:

1. Tipe Materi

Media video cocok untuk materi pelajaran yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi, sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu. Misalnya bagaimana membuat cake yang benar, bagaimana membuat pola pakaian, proses metabolism tubuh, dan lain-lain.

2. Durasi Waktu

Media video memiliki durasi yang lebih singkat yaitu sekitar 20-40 menit, berbeda dengan film yang pada umumnya berdurasi antara 2-3 jam. Mengingat kemampuan daya ingat dan kemampuan berkonsentrasi manusia yang cukup terbatas antara 15-20 menit menjadikan media video mampu memberikan keunggulan dibandingkan dengan film.

3. Format Sajian Video

Format pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatiknya yang lebih banyak. Film lepas banyak bersifat imaginatif dan kurang ilmiah. Hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian untuk video

pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. Format video yang cocok untuk pembelajaran diantaranya : naratif, wawancara, presenter, format gabungan.

4. Ketentuan Teknis

Media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, editing, dan suara. Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan, dengan demikian sajian-sajian yang komunikatif perlu dukugan teknis tersebut.

5. Penggunaan Musik dan Sound Effect

Beberapa ketentuan tentang music dan sound effect menurut Cheppy Riyana (2007:14):

a) Musik untuk pengiring suara sebaiknya dengan intensitas volume yang lemah (soft) sehingga tidak mengganggu sajian visual dan narrator.
b) Musik yang digunakan sebagai background sebaiknya music instrument.
c) Hindari musik dengan lagu yang populer atau sudah akrab ditelinga siswa.
d) Menggunakan sound effect untuk menambah suasana yang dilengkapi sajian visual dan menambah kesan lebih baik. Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penambahan music dalam media video akan mampu menarik perhatian siswa untuk menyimak pelajaran yang diberikan.

2.3.3.4 Kelebihan Video dalam Pengajaran

Ada banyak kelebihan video ketika digunakan sebagai media pembelajaran di antaranya menurut Nugent (2005) dalam Smaldino dkk. (2008: 310), video merupakan media yang cocok untuk berbagai pembelajaran, seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu siswa seorang diri sekalipun. Hal itu, tidak dapat dilepaskan dari kondisi para siswa saat ini yang tumbuh berkembang dalam dekapan budaya televisi, di mana paling tidak setiap 30 menit menayangkan program yang berbeda. Dari itu, video dengan durasi yang hanya beberapa menit mampu memberikan keluwesan lebih bagi guru dan dapat mengarahkan pembelajaran secara langsung pada kebutuhan siswa.

Selain itu, menurut Smaldino sendiri, pembelajaran dengan video multi-suara bisa ditujukan bagi beragam tipe pebelajar. Teks bisa didisplay dalam aneka bahasa untuk menjelaskan isi video. Beberapa DVD bahkan menawarkan kemampuan memperlihatkan suatu objek dari pelbagai sudut pandang yang berbeda. Disc juga memberikan fasilitas indeks pencarian melalui judul, topik, jejak atau kode-waktu untuk pencarian yang lebih cepat.

Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, tipe pebelajar, dan setiap ranah: kognitif, afektif, psikomotorik, dan interpersonal. Pada ranah kognitif, pebelajar bisa mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu menonton video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Hal ini tidak dapat dilepaskan dari potensi *emosional impact* yang dimiliki oleh video, di mana ia mampu secara langsung *membetot* sisi penyikapan personal dan sosial siswa. Membuat mereka tertawa terbahak-bahak (atau hanya tersenyum) karena gembira, atau sebaliknya menangis berurai air mata karena sedih. Dan lebih dari itu, menggiring mereka pada penyikapan seperti menolak ketidakadilan, atau sebaliknya pemihakan kepada yang tertindas.

Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja. Misalnya dalam mendemons-trasikan bagaimana tatacara merangkai bunga, membuat origami pada anak-anak TK, atau memasak pada pelajaran tataboga dan lain sebagainya. Semua itu akan terasa lebih simpel, mendetail, dan bisa diulang-ulang. Video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik siswa juga memberikan kesempatan pada mereka untuk mengamati dan mengevaluasi kerja praktikum mereka, baik secara pribadi maupun feedback dari teman-temannya.

Lebih dari itu, manfaat dan karakteristik lain dari media video atau film dalam meningkatkan efektifitas dan efesiensi proses pembelajaran, di antaranya adalah (Munadi, 2008: 127; Smaldino, 2008: 311-312):

1. Mengatasi jarak dan waktu
2. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat

3. Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
4. Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan
5. Pesan yang disampaikannya cepat dan mudah diingat.
6. Megembangkan pikiran dan pendapat para siswa
7. Mengembangkan imajinasi
8. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik
9. Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas
10. Mampu berperan sebagai storyteller yang dapat memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.

- Selain kelebihan, video/film juga memiliki kekurangan, di antaranya:

1. Sebagaimana media audio-visual yang lain, video juga terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut.
2. Pemanfaatan media ini juga terkesan memakan biaya tidak murah.
3. Dan penanyangannya juga terkait peralatan lainnya seperi videoplayer, layar bagi kelas besar beserta LCDnya, dan lain-lain.

2.3.3.5 Adobe Premiere Pro

Dalam pembuatan media pembelajaran video tutorial ini peneliti menggunakan software adobe premiere pro untuk pengeditan video tersebut. Adobe Premiere Pro adalah sebuah program penyunting video berbasis non-linear editor (NLE) dari Adobe Systems. Adobe Premiere Pro merupakan

salah satu software yang popular dan digunakan secara luas dalam pengeditan video. Sofware ini banyak digunakan oleh perusahaan Pembuatan Film/Sinetron, Broadcasting, dan Pertelevisian.

Adobe Premiere Pro memiliki sekitar 45 efek video dan 12 efek audio, yang bisa untuk mengubah pola tampilan dan menganimasikan klip video dan audio. Beberapa efek memerlukan kartu grafis yang berkualitas tinggi. Namun dari 45 efek itu, hanya 3 efek saja yang memerlukan kartu grafis kelas tinggi (misal. AMD atau NVIDIA) agar bisa diaplikasikan pada klip video. Adobe Premiere Pro memiliki fitur - fitur penting, antara lain Capture (perekam video) Monitor, Trim (alat pemotong klip) Monitor, dan Titler (Pembuat teks judul) Monitor.

Pada efek-efek video Adobe Premiere Pro terdapat Titler, yang bisa membuat teks judul/title dan mengubah properti dari teks itu seperti mengubah bentuk huruf, memberi dan mengubah warna, memberi kontur, garis luar (outline), membuat animasi pergerakan atau animasi teks berjalan (roll and/or crawl),dan bisa juga untuk memberi shapes/bangun datar agar tampilan judul/teks video terlihat lebih menarik. Tahap terakhir adalah export/output/menyimpan proyek dalam bentuk video dan didistribusikan ke berbagai media yang bisa menampilkan format video.(https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Premiere_Pro)

2.3.3.6 Adobe Flash

Menurut Ahmad Musyaffak (2014:68) Macromedia Flash Profesional 8 adalah sebuah aplikasi pembuat animasi handal dan juga sering digunakan untuk pembuatan game. Macromedia Flah juga mengenalkan bagaimana membuat movie clip, animasi frame, animasi tween motion, serta perintah action script-nya.

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension.* Swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasangi Adobe Flash player. Flash menggunakan bahasa pemprogram bernama ActionScript yang muncul pertama kali pada Flash.

Sebelum tahun 2005, Flash dirilis oleh Macromedia. Flash 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli program animasi vektor bernama *FutureSplash*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah Macromedia Flash 8. Pada tanggal 3 Desember 2005 Adobe Systems mengakuisisi Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama Macromedia Flash berubah menjadi Adobe Flash.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain

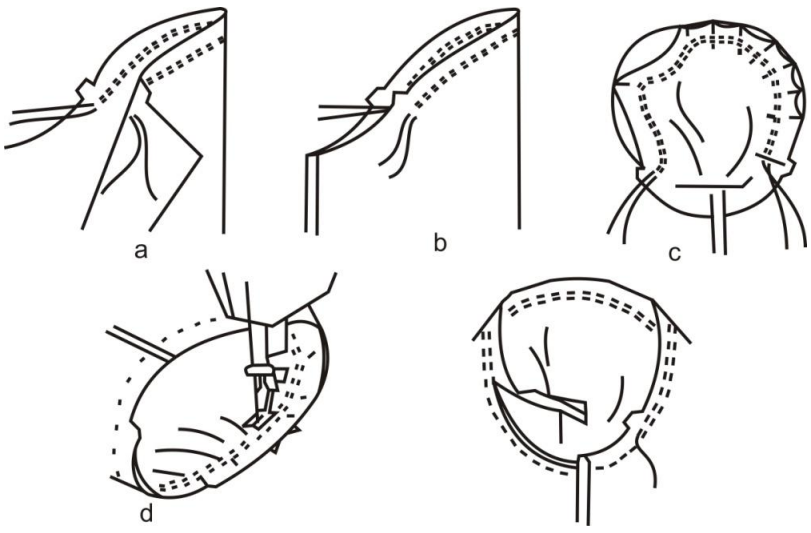
dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV.

Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada di dalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya. (https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash)

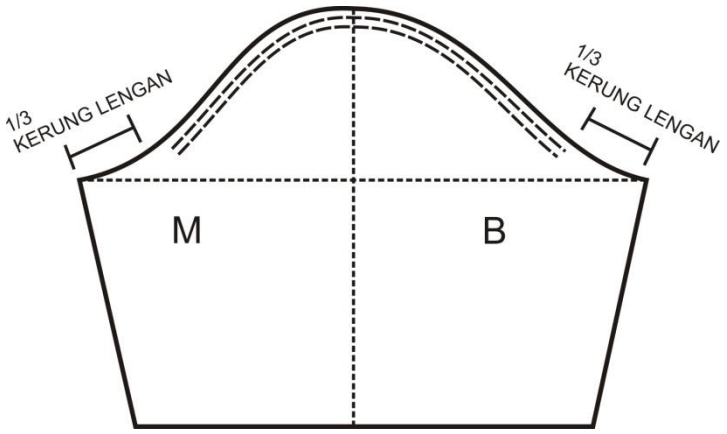
2.4 Materi Lengan Licin

Menurut Wancik (1992) Lengan licin adalah lengan pola dasar. Lengan licin menurut Soekarno (2002) merupakan lengan yang tidak berkerut bagian atas dan bawahnya. Sedangkan menurut Ernawati (2008) Lengan licin yaitu lengan yang bentuk lingkar kerung lengannya licin, yang ada hanya kerutan semu pada lengan yang tujuannya agar pemasangan lengan tidak kaku dan nyaman dipakai, terutama pada pucak lengan. Cara pemasangannya adalah sebagai berikut:

1. Siapkan pola badan yang sudah dijahit garis bahu dan garis sisi.
2. Beri tanda untuk memulai jahitan semu dengan ukuran 1/3 dari kerung lengan pada bagian muka dan belakang
3. Jahit puncak kerung lengan dengan setikan jarang dua lajur, garis pola terletak diantara setikan, dengan jarak antata setikan 0,5 cm
4. Jahit sisi lengan
5. Ukur lingkar kerung lengan badan dan samakan dengan ukuran lingkar krung lengan pada lengan
6. Pasang lengan dan memajukan sisi lengan 1 cm pada sisi badan dengan posisi bagian baik badan menghadap bagian baik lengan dengan bantuan pentul atau jelujuran dan posisikan garis bahu tepat pada titik puncak lengan. Jahit sekeliling ligkar kerung lengan pada garis kampuh.



Gambar 2.4 Lengan Licin



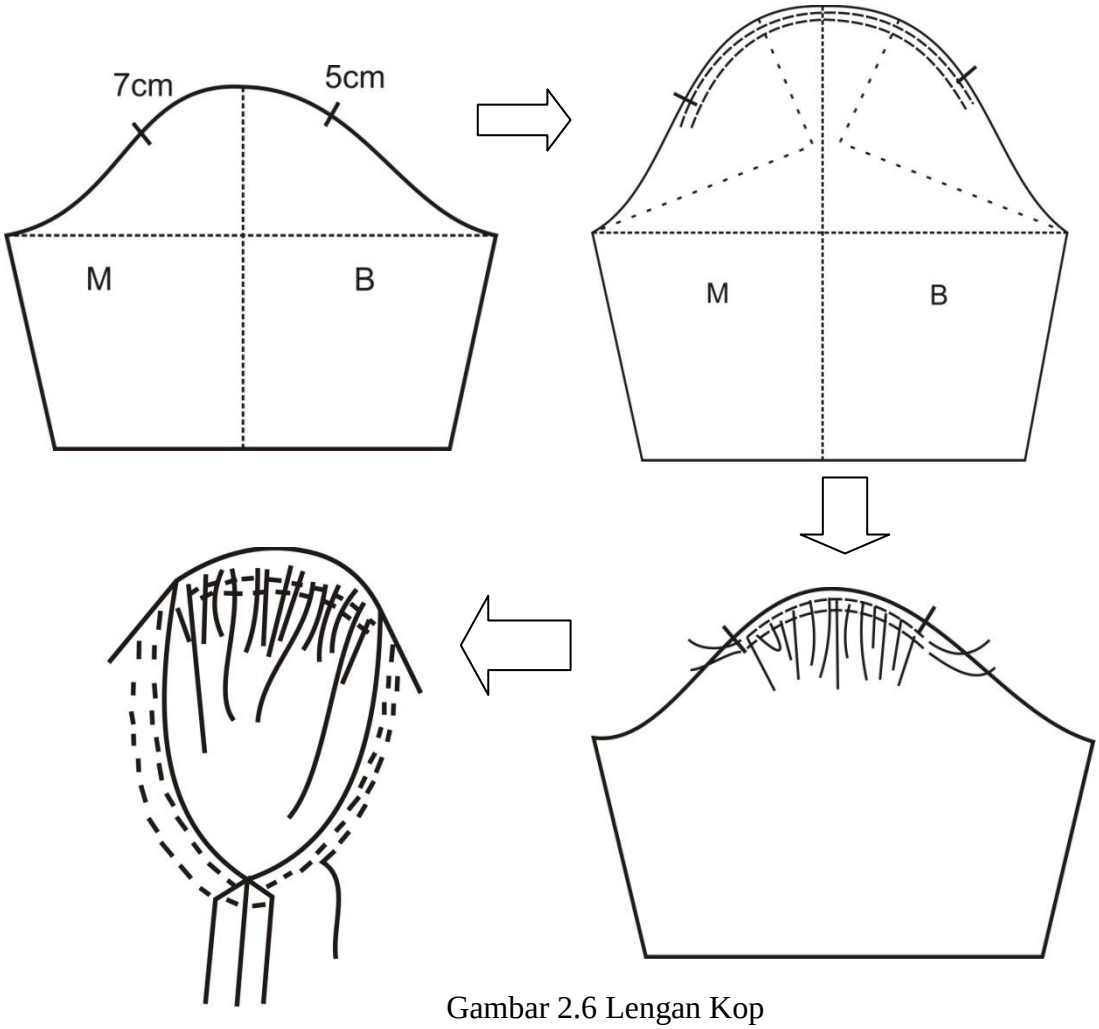
Gambar 2.5 ukuran lengan licin

2.5 Materi Lengan Kop

Lengan kop menurut Wancik (1992) adalah lengan dengan bagian kepala pangkal lengan dibuat kerutan atau lipitan. Lengan kop menurut Soekarno (2002) adalah lengan yang berkerut dibagian atasnya saja. Sedangkan menurut Ernawati (2008) Lengan kop yaitu lengan yang mempunyai kerutan pada puncak lengan, lengan ini banyak dipakai oleh wanita dan anak anak. Cara pemasangannya adalah sebagai berikut:

1. Siapkan badan yang sudah dijahit garis bahu dan garis sisi.
2. Beri tanda pada bagian lengan seberapa panjang yang ingin diberikan kerutan
3. Jahit puncak kerung lengan dengan setikan jarang dua lajur pada area yang ingin diberikan kerutan, garis pola terletak diantara setikan, dengan jarak antara setikan 0,5 cm. lalu dikerut sesuai kebutuhan/desain.
4. Jahit sisi lengan

5. Ukur lingkar kerung lengan badan dan samakan dengan ukuran lingkar kerung lengan pada lengan.
6. Pasang lengan dan memajukan sisi lengan 1 cm pada sisi badan dengan posisi bagian baik badan menghadap bagian baik lengan dengan bantuan pentul atau jelujuran dan posisikan garis bahu tepat pada titik puncak lengan. Jahit sekeliling ligkar kerung lengan pada garis kampuh



Gambar 2.6 Lengan Kop

2.6 Kerangka Berfikir

Media pembelajaran dalam dunia pendidikan saat ini sudah banyak berkembang, macam-macam media pembelajaran antara lain adalah buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Media pembelajaran sangat berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa saat ini. Dalam hal ini pengajar dituntut untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif karena penggunaan media pembelajaran dapat membantu merangsang keaktifan proses pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran salah satunya adalah alat bantu pengajar dan penyalur pesan kepada siswa, dengan adanya media pembelajaran sesuatu yang abstrak bisa menjadi lebih konkret, sesuatu yang jauh bisa didekatkan dan sesuatu yang kecil bisa diperbesar. Sampai saat ini masih banyak guru yang hanya mengandalkan media konvensional di dalam kelas. Pembelajaran konvensional banyak memiliki kekurang, diantaranya disebabkan oleh: tidak semua guru memiliki kompetensi yang sama, perbedaan daya serap peserta didik dalam menyimak pelajaran, dan bahan ajar yang dimiliki guru terbatas, serta kegiatan pembelajaran bagi peserta didik sebagai objek cenderung membosankan.

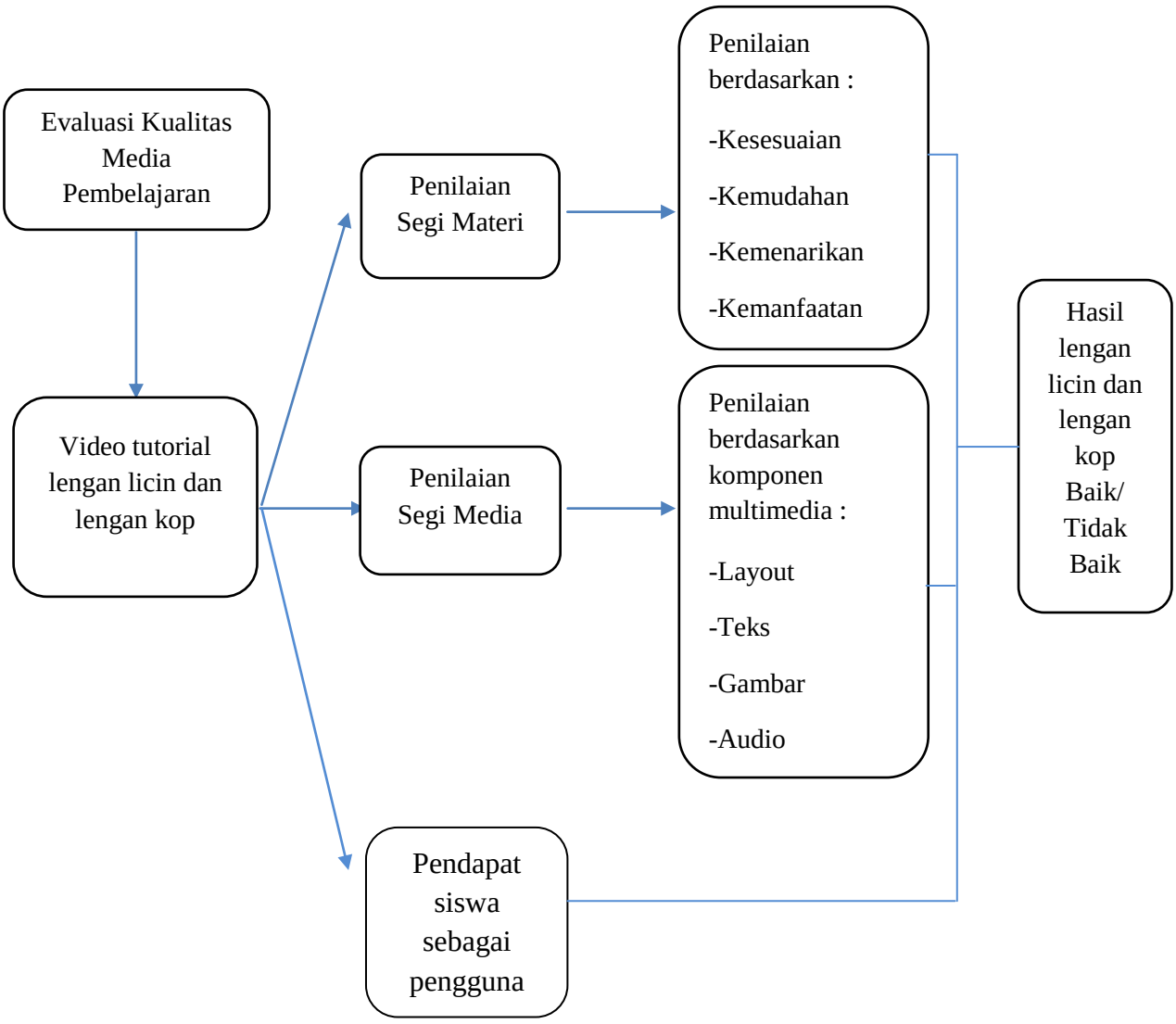
Selain media konvensional, saat ini banyak diperguakan media nonkonvensional (modern) dimana yang sering disebut dengan media audio visual diam dan audiovisual gerak. Salah satu audio visual gerak yang sering kita temui adalah video tutorial. Video adalah bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan, sedangkan tutorial adalah pembimbingan kelas oleh seorang pengajar. Jadi video

tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok kecil peserta didik.

Media pembelajaran berupa video tutorial mempunyai kelebihan yaitu hampir seluruh jenis topik dan untuk jenis pembelajar di seluruh ranah pengajaran kognitif, afektif, kemampuan motorik, interpersonal. Mereka bisa membawa para siswa hampir kamana saja memperluas minat siswa melampaui dinding ruang kelas. Media video tutorial juga menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Media pembelajaran video tutorial teknik menjahit khususnya materi lengan licin dan lengan kop membutuhkan suatu media pembelajaran yang mampu menampilkan materi yang berkaitan dengan teori seperti kemenarikan dalam media, layout, teks, gambar, audio, video, dan kemanfaatan dalam media pembelajaran berupa video tutorial karena pembelajaran lengan licin dan lengan kop diperlukan penjelasan yang dapat menginformasikan hal-hal seperti langkah-langkah pembuatan lengan secara detail dan jelas sehingga siswa tidak hanya membayangkan saja melainkan dapat melihat bagaimana proses pengerjaannya. Dan kelebihan media pembelajaran video tutorial adalah sesuatu yang jauh bisa didekatkan dan bisa diulang (*reply*) bila kurang jelas dan tidak terlalu banyak menghabiskan waktu, sehingga keterbatasan siswa untuk mampu melihat media praga guru dapat diatasi.

Evaluasi terhadap media pembelajaran berupa video tutorial dapat ditinjau dari beberapa model desain dan pengembangan, dalam penelitian ini setelah pembuatan media pembelajaran selesai langkah selanjutnya adalah validasi ahli. Dalam hal ini media pembelajaran video tutorial divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan siswa dimintakan pendapat tentang media yang telah dibuat. Kepada ahli tersebut diberikan instrument untuk menilai kelayakan media yang dibuat menurut bidang dan pandangan keahliannya untuk menuji kelayakan video tutorial ini.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tujuan Operasional Penelitian

Tujuan operasional penelitian yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah untuk memperoleh dan menganalisis data tentang evaluasi kualitas media pembelajaran video tutorial pada mata kuliah teknik menjahit busana teori lengan licin dan lengan kop berdasarkan aspek materi yaitu kesesuaian, kemudahan, kemenarikan serta kemanfaatan dan aspek media atau komponen multimedia yaitu teks, gambar, layout, warna, audio, video dan animasi, serta untuk penguat penggunaan media peneliti mengukur pendapat siswa

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Teknik, Jurusan IKK (Ilmu Kesejahteraan Keluarga), Program Studi Tata Busana pada bulan Oktober-Desember 2016.

3.3 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen dengan desain Pre-exprimental. Pre-experimental design belum merupakan eksperimen sungguhan. Karena terdapat variabel luar yang ikut mempengaruhi terhadap terbentuknya variabel dependen. Hasil eksperimen variabel dependen

bukan semata-mata dipengruhi oleh varibel independen, hal ini terjadi karena tidak adanya variabel control dan sampel tidak dipilih secara random (Sugiyono,2013:109)

Salah satu jenis desain pre-eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian One Shoot Case Study. Dalam metode penelitian ini peneliti hanya mengevaluasi kualitas Video Tutorial dalam materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit dengan melakukan threatment pada suatu kelompok, selanjutnya diobservasi hasilnya.

X	O

X = Treatment yang diberikan(pembelajaran dengan video tutorial)

O = observasi (hasil evaluasi kualitas)

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk kemudian dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:61). Dalam penelitian ini terdapat satu variabel yaitu evaluasi video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit.

3.5 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi konsep variabel penelitian ini yaitu:

1. Evaluasi merupakan proses pengukuran atau penilaian yang bertujuan untuk menilai kualitas suatu media pembelajaran berupa video tutorial.

2. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan. Dalam bentuk kepingan CD yang berisi materi serta video tutorial yang dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri, tidak tergantung kepada guru dan dapat memulai belajar kapan saja, serta mengakhiri sesuai dengan keinginannya.
3. Teknologi menjahit busana wanita merupakan mata pelajaran wajib bagi seluruh siswa tata busana terutama di SMK karena ini adalah mata kuliah dasar yang harus dikuasai oleh siswa dan ini adalah mata pelajaran yang akan berlajut pada semester berikutnya. Mata pelajaran ini bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar busana wanita dan teknik pembuatannya. Materi yang akan dibahas adalah cara pemasangan legan licin dan lengan kop pada busana wanita.

Berdasarkan definisi konsep yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa definisi operasional evaluasi kulaitas media pembelajaran video tutorial adalah suatu penilaian media pembelajaran dengan konten multimedia yang dikemas dalah CD dengan isi materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit yang dapat dikatakan berkualitas sebagai referensi media pembelajaran berdasarkan kiteria pembelajaran yang baik : kesesuaian, kemudahan, kemenarikan serta kemanfaatan dan komponen multimedia : teks, gambar, layout, warna, audio, video dan animasi, serta untuk penguat penggunaan media peneliti mengukur pendapat siswa

3.6 Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari 3 orang ahli materi dan 2 orang ahli media, dan siswa jurusan tata busana yang telah mengambil mata pelajaran tenologi menjahit sebagai pengguna video tutorial lengan licin dan lengan poff. 3 orang ahli materi yaitu : Ibu dra. Suryawati selaku dosen tata busana Universitas Negeri Jakarta dan Ibu Sri Heppdamuati selaku guru teknologi menjahit di SMKN 27 Jakarta dan Ibu Elita Roza selaku guru teknologi menjahit di SMKN 27 Jakarta. 2 orang ahli media yaitu: Bapak Cecep Kustandi, M.Pd. selaku dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang memiliki kopetensi dibidang media dan pembelajaran dan Bapak Akhmad Sadek selaku Dosen Jurusan Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang memiliki kompetensi dibidang pendidikan. Serta pendapat 30 siswa SMKN 27 Jakarta sebagai pengguna.

3.7 Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini yang diukur adalah evaluasi media pembelajaran video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan berupa kuisioner berdasarkan komponen multimedia dan kriteria media pembelajaran yang baik.

Evaluasi media pembelajaran video tutorial dilakukan terhadap 5 panelis yang terdiri dari 3 ahli materi dan 2 ahli media. Kuisioner diberikan kepada siswa tata busana yang telah mengikuti mata pelajaran teknologi menjahit untuk mendapatkan data tentang pendapat siswa selaku pengguna video tutorial.

Kisi-kisi insterument media pembelajaran diukur menggunakan ratting scale berupa skor 1,2,3,4 pada setiap indikator

Kisi-kisi instrumen untuk ahli media

Aspek	Indikator	Keterangan	Item	Jumlah
Komponen Multimedia	Layout (Tampilan)	1. kemenarikan desain Layout	1	2
		2.Kesatuan (tampilan mempunyai keharmonisan antara unsure teks, warna, gambar dan audio)	2	
	Teks	3. Ketepatan pemilihan teks (warna, bentuk, dan ukuran)	3	2
		4.kejelasan/keterbacaan teks	4	
	Gambar	5.Kejelasan gambar	5	1
	Warna	6.Ketepatan pemilihan warna tampilan	6	1
	Audio	7.kejelasan audio	7	2
		8.ketepatan pemilian audio	8	
	Animasi	9.Kemenarikan animasi atau editing pada opening dan closing	9	2
		10.Ketepatan durasi video	10	
	Jumlah		10	10

Kisi-kisi instrimen untuk ahli Materi

Aspek	Indikator	Keterangan	Item	Jumlah
Kriteria media pembelajaran yang baik	Kesesuaian / relevansi	1.Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran (tertera dalam indikator silabus mata pelajaran teknologi menjahit)	1	2
		2.Kesesuaian pengemasan materi dengan karakteristik sasaran dalam video pembelajaran (materi sesuai dengan metode)	2	
	Kemudahan	3.Kemudahan memahami materi dalam bentuk tutorial dan teks (materi yang disajikan dijelaskan secara jelas, sistematis/bertahap sehingga mudah dipahami oleh pengguna)	3	2
		4.Kemudahan media dalam pengoprasiannya	4	
	Kemenarikan	5.Kemenarikan materi (materi disajikan secara menarik dan kreatif)	5	2
		6.Kemenarikan materi berdampak pada motivasi (materi dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna)	6	
	Kemanfaatan	7.Kemanfaatan materi (materi yang disajikan dapat bermanfaat bagi pengguna)	7	2
		8.Kemanfaatan materi berdampak pada kemandirian dalam belajar (materi dapat membuat pengguna lebih mandiri dalam belajar)	8	
	Jumlah		8	8

Kisi-kisi instrumen untuk siswa

Aspek	Indikator	Keterangan	Item	Jumlah
Kriteria media pembelajaran yang baik	Kemudahan	1.Kemudahan memahami materi dalam bentuk tutorial (materi yang disajikan disajikan secara jelas, sistematis/bertahap sehingga mudah dipahami oleh pengguna)	1	2
		2.Kemudahan media dalam pengoprasiannya	2	
	Kemenarikan	3.Kemenarikan materi berdampak pada motivasi belajar pengguna	3	2
		4.Kemenarikan materi berdampak pada motivasi (materi dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna)	4	
	Kemanfaatan	5.Kemanfaatan materi (materi yang disajikan dapat bermanfaat bagi pengguna)	5	2
		6.Kemanfaatan materi berdampak pada kemandirian dalam belajar (pengguna lebih mandiri dalam belajar)	6	
	Layout (tampilan)	7.Kemenarikan desain Layout	7	1
	Teks	8.Kejelasan/keterbacaan teks	8	1
	Gambar	9.Kejelasan gambar	9	1
	Audio	10.Kejelasan audio	10	2
		11.Kemenarikan audio	11	
	Animasi	12.Kemenarikan animasi pada opening dan closing	12	1
	Jumlah		12	12

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan kuesioner kepada 5 panelis serta kuesioner yang disebarkan kepada 30 siswa pendidikan tata busana yang telah mengikuti mata pelajaran teknologi menjahit. Berikut adalah langkah proses pengambilan data:

1. Kuoesioner

   Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara member seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2013: 199)

   Peneliti memberikan kuesioner kepada panelis untuk mendapatkan penilaian mengenai kualitas media pembelajaran video tutorial berdasarkan aspek media (panelis ahli media) dan aspek materi (panelis ahli materi) serta menyebarkan kuesioner kepada siswa tata busana yang telah mengikuti mata pelajaran teknologi menjahit untuk memperoleh data dan hasil mengenai media pembelajaran video tutorial yang telah dibuat.

3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiataan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2013 : 207). Dalam penelitian ini data yang terkumpul diperoleh dari beberapa sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data lebih dari satu macam (triangulasi). Data yang

diperoleh terdiri dari 2 sumber yaitu hasil kuesioner panelis ahli materi, hasil kuesioner panelis ahli media serta hasil kuesioner siswa SMK N 27 Jakarta.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif. Statistic deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2013: 207)

Data statistic yang akan dianalisis yaitu hasil kuesioner dari mahasiswa yang disajikan dalam bentuk tabel dengan perhitungan jumlah skor kriterium yang dinyatakan dalam persen (%) dan disertai penjelasan deskriptif dengan kategoti secara kontinum.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Pembuatan Media Pembelajaran Video Tutorial

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mendeskripsikan data hasil evaluasi terhadap multimedia pembelajaran dalam bentuk video tutorial pada mata pelajaran teknologi menjahit dengan materi lengan licin dan lengan kop. Kedua materi ini merupakan materi praktik, untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menampilkan materi secara lebih jelas dan nyata sebagai acuan baru pada mata pelajaran teknologi menjahit, maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran dalam bentuk video tutorial.

Media pembelajaran video tutorial dibuat dengan menggunakan beberapa software yaitu CorelDRAW X7 dan Adobe photoshop CS6 untuk mengedit gambar dan layout agar terlihat lebh jelas, dan Adobe Premiere untuk pengeditan video tutorial dan Macromedia Flash untuk mendisain tampilan animasi media pembelajaran video tutorial yang akan dibuat. Materi berupa gambar yang bersumber dari buku.

Pada penelitian ini ditahap awal yang dilakukan untuk membuat media pembelajaran adalah menentukan tema dan kerangka media (story board), selanjutnya mengumpulkan dan menyusun materi pelajaran teknologi menjahit yang khususnya lengan licin dan lengan kop sesuai dengan yang dibutuhkan. Dan

pada proses terakhir yaitu pembuatan media pembelajaran video tutorial, dalam proses ini peneliti menggunakan jasa programmer. Hal ini dilakukan agar menghasilkan media pembelajaran baru yang lebih baik.

4.1.2 Deskripsi Hasil Tampilan Layout Media Pembelajaran Video Tutorial

Media pembelajaran video tutorial ini memiliki tampilan yang mencirikan feminine yang disesuaikan dengan warna bahan yang ada pada video tutorial. Warna tampilan ini merupakan perpauan antara warna merah muda (pink), tosca dan kuning serta ada gambar wanita mengenakan lengan bermodel lengan licin dan lengan kop sebagai pendukung media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran teknologi menjahit teori lengan licin dan lengan kop. Berikut gambar tampilan dari media pembelajaran video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit.

Gambar 4.1 Opening

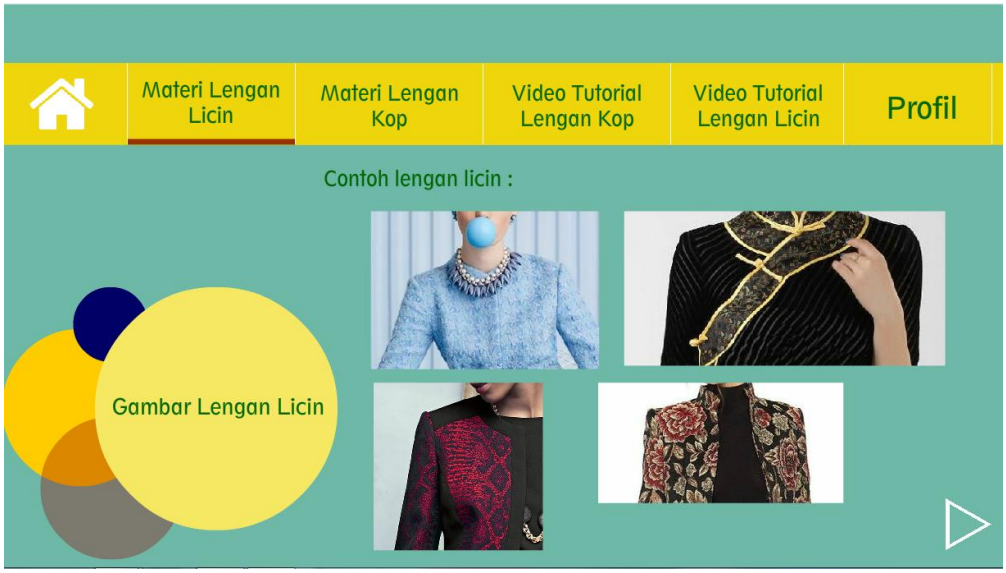
Pada Gb 4.1 menampilkan motion yang bergerak berupa jenis-jenis lengan sebelum memasuki media video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit

Gambar 4.2 Tampilan Awal

Pada Gb 4.2 merupakan tampilan awal untuk memasuki video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit, dengan cara mengklik tombol next.

Gambar 4.3 Home Screen

Pada Gb 4.3 merupakan menu utama pada media video tutorial lengan lici dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit yang terdiri dari beberapa button pilihan yaitu materi lengan licin, materi lengan kop, video tutorial lengan kop, video tutorial lengan licin dan profil. Pada menu ini terdapat ikon power off yang berfungsi untuk keluar dari media video tutorial.

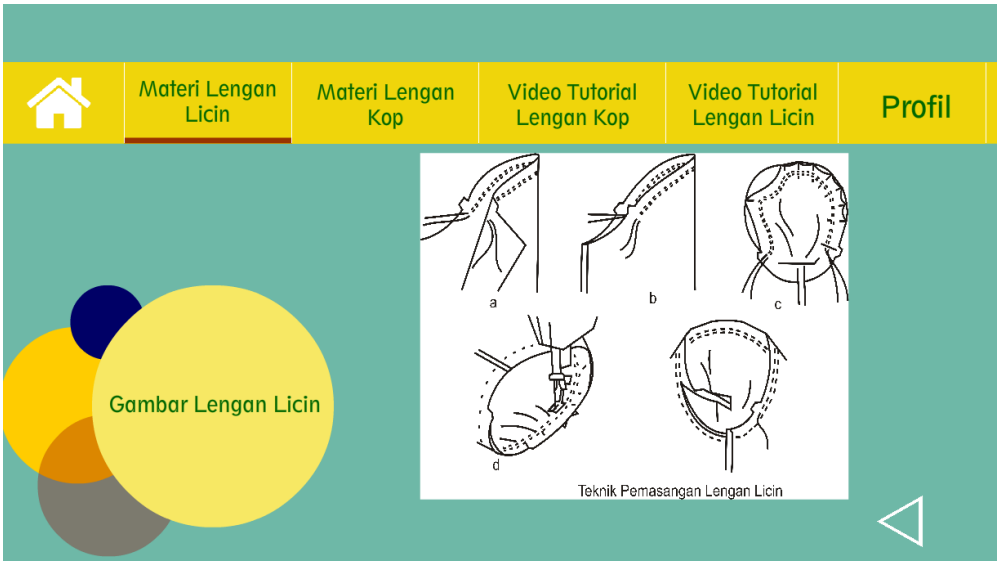


Gambar 4.4 Contoh Gambar Lengan Licin

Pada Gb 4.4 menampilkan contoh gambar lengan licin yang bertujuan untuk memperjelas bentuk dari lengan licin yang terdapat pada button materi lengan licin

Gambar 4.5 Teori Lengan Licin

Pada Gb 4.5 menampilkan teori lengan yang berisi pengertian dari lengan licin dan cara pembuatannya secara singkat.



Gambar 4.6 Gambar Cara Pemasangan Lengan Licin

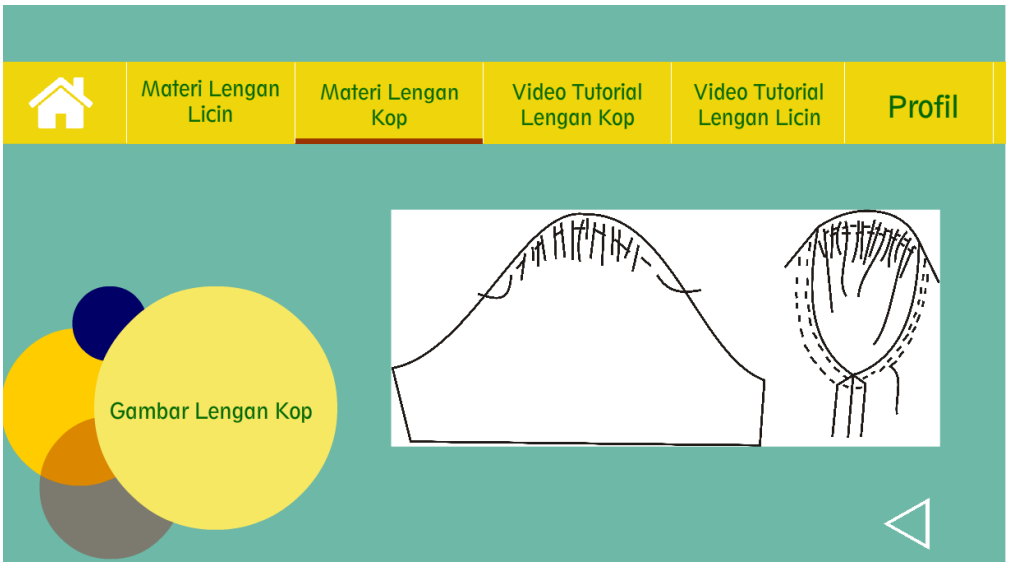
Pada Gb 4.6 menyajikan tata cara pemasangan lengan licin yang ada pada buku dan akan diperjelas pada video tutorial yang disajikan.

Gambar 4.7 Contoh Gambar Lengan Kop

Pada Gb 4.7 menampilkan contoh gambar lengan kop yang bertujuan untuk memperjelas bentuk dari lengan kop yang terdapat pada button materi lengan kop

Gambar 4.8 Teori Lengan Kop

Pada Gb 4.8 menampilkan teori lengan yang berisi pengertian dari lengan kop dan cara pembuatannya secara singkat.



Gambar 4.9 Gambar Lengan Kop

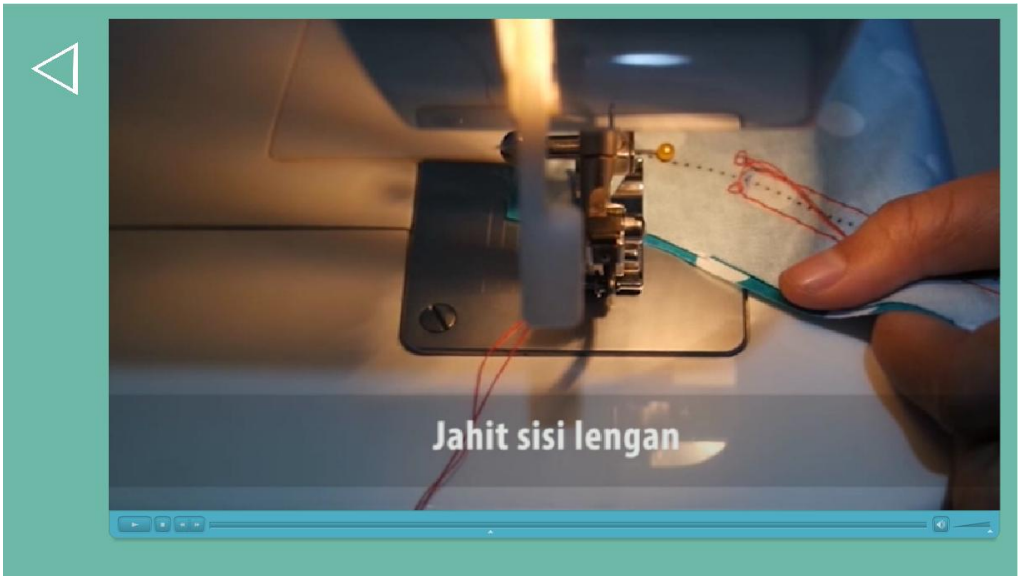
Pada Gb 4.9 menyajikan tata cara pemasangan lengan kop yang ada pada buku dan akan diperjelas pada video tutorial yang disajikan.

Gambar 4.10 Tampilan Play Video Tutorial Lengan Kop

Pada Gb 4.10 menampilkan adanya button play untuk memutar video tutorial lengan kop

Gambar 4.11 Tampilan Opening Video Tutotial Lengan Kop

Pada Gb 4.11 adalah tampilan opening video tutorial pembuatan lengan kop yang menampilkan peralihan gambar alat dan bahan dengan stop motion, teks dan suara. Pada tampilan ini terdapat tombol yang berfungsi mengatur jalannya video seperti kursor, tombol play, dan pause untuk memutar dan memberhentikan video. Adapun tombol volume berfungsi mengatur suara backsound dan dubbing dan tombol close untuk keliar dari video tutorial tersebut ke menu utama.



Gambar 4.12 Tampilan Proses Video Tutorial Lengan Kop

Gambar 4.13 Hasil Jadi Lengan Kop

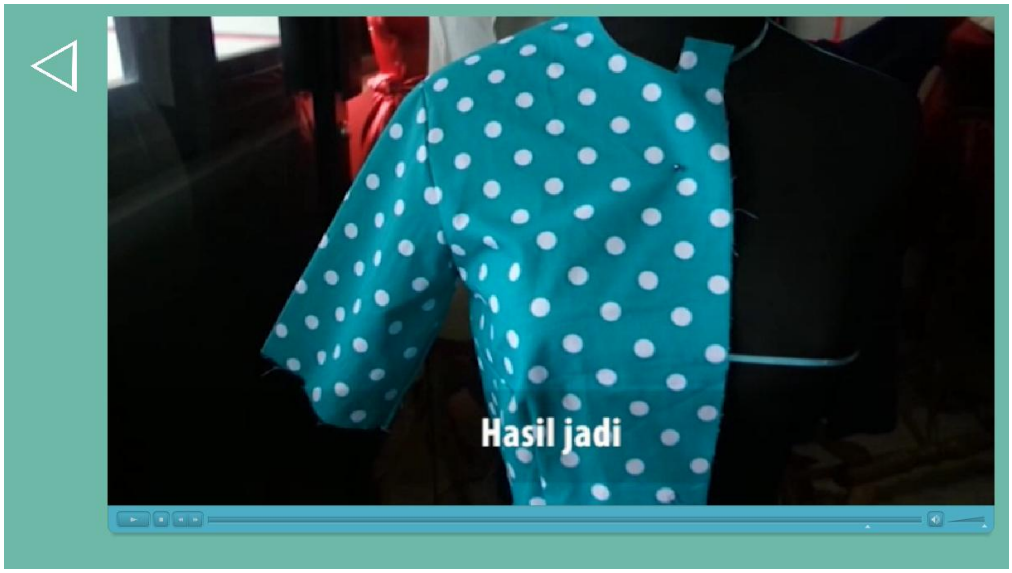
Gambar 4.14 Tampilan Play Video Tutorial Lengan Licin

Pada Gb 4.14 menampilkan adanya button play untuk memutar video tutorial lengan Licin

Gambar 4.15 Tampilan Opening Video Tutotial Lengan Licin

Pada Gb 4.15 adalah tampilan opening video tutorial pembuatan lengan licin yang menampilkan peralihan gambar alat dan bahan dengan stop motion,

teks dan suara. Pada tampilan ini terdapat tombol yang berfungsi mengatur jalannya video seperti kursor, tombol play, dan pause untuk memutar dan memberhentikan video. Adapun tombol volume berfungsi mengatur suara *backsound* dan *dubbing* dan tombol *close* untuk keliar dari video tutorial tersebut ke menu utama.



Gambar 4.16 Hasil Jadi Lengan Licin

Gambar 4.17 Profil Pembuat Video Tutorial

4.2 Analisis Hasil Penelitian

Media pembelajaran video tutorial lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit dibuat dengan menggunakan software corelDRAWX7, Adobe photoshop, macromedia flash dan adobe premiere. Media tersebut menggabungkan beberapa komponen multimedia seperti layout, teks, gambar, audio, dan video. Berikut penjelasan tentang evaluasi media pembelajaran video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit yang dilakukan terhadap 2 ahli media, 3 ahli materi dan siswa sebagai pengguna.

1. Evaluasi Media Pembelajaran Video Tutorial Berdasarkan Ahli Materi

   Media pembelajaran video tutorial dibuat oleh peneliti dan telah di evaluasi oleh 3 panelis ahli materi, yakni Ibu dra. Suryawati selaku dosen tata busana Universitas Negeri Jakarta dan Ibu Sri Heppdamuati selaku guru teknologi menjahit di SMKN 27 Jakarta dan Ibu Elita Roza selaku guru teknologi menjahit di SMKN 27 Jakarta. Berdasarkan kriteria media yang baik idealnya meliputi 4 hal utama, yaitu kesesuaian/relevansi, kemudahan, kemenarikan dan kemanfaatan (Mulyanta, 2009 : 3-4). Peneliti menggunakan angket berisi 8 pertanyaan. Berikut data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan kedua panelis ahli materi.

Aspek	Indikator	Keterangan	Panelis 1	Panelis 2	Panelis 3
Kriteria media pembelajaran yang baik	Kesesuaian / relevansi	1.Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	4	4
		2.Kesesuaian pengemasan materi dengan karakteristik sasaran dalam video pembelajaran (materi sesuai dengan metode)	3	4	4
	Kemudahan	3.Kemudahan memahami materi dalam bentuk tutorial dan teks (materi yang disajikan dijelaskan secara jelas, sistematis/bertahap sehingga mudah dipahami oleh pengguna)	3	4	3
		4.Kemudahan media dalam pengoprasiannya	4	4	3
	Kemenarikan	5.Kemenarikan materi (materi disajikan secara menarik dan kreatif)	3	4	4
		6.Kemenarikan materi berdampak pada motivasi (materi dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna)	3	4	4
	Kemanfaatan	7.Kemanfaatan materi (materi yang disajikan dapat bermanfaat bagi pengguna)	3	4	3
		8.Kemanfaatan materi berdampak pada kemandirian dalam belajar (materi dapat membuat pengguna lebih mandiri dalam belajar)	3	4	4

Tabel 4.1 Hasil Angket Ahli Materi

Dari hasil angket tertutup yang diberikan kepada tiga orang ahli materi, pada indikator kesesuaian atau relevansi yaitu pernyataan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, panelis 1 menyatakan cukup baik, panelis 2

menyatakan sangat baik dan perlu ada tambahan pada bagian gunting bahan belum diberi nama dan sebaiknya kedua lengan disesuaikan sehingga terlihat hasil akhir dan jatuhnya lengan pada badan pas. Dan panelis 3 menyatakan sangat baik karena pada bagian gunting bahan belum diberi nama, langkah kerja sudah jelas, dan sebaiknya kedua lengan di sesuaikan sehingga terlihat hasil akhir dan jatuhnya lengan pada badan pas. Pernyataan selanjutnya yaitu kesesuaian pengemasan materi dengan karakteristik sasaran dalam video pembelajaran menurut panelis 1 cukup baik. Panelis 2 dan 3 menyatakan sangat baik. Dalam buku (Mulyanta,2009:3) kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, merencanakan kegiatan belajar, mendukung program kegiatan belajar, tujuan belajar, dan karakteristik peserta didik.

Pada indikator kemudahan yaitu penyataan tentang kemudahan memahami materi dalam bentuk tutorial dan teks menurut panelis 1 cukup baik karena materi pada pembuatan jahitan kasar untuk kerutan membingungkan karena tidak ada patokan jarak mulai jahitan dari tegah puncak. Panelis 2 menyatakan sangat baik. Panelis 3 menyatakan cukup baik. Pernyataan selanjutnya yaitu kemudahan media dalam pengoprasiannya menurut panelis 1 dan 2 menyatakan sangat baik. Panelis 3 menyatakan cukup baik. Dalam buku (Mulyanta, 2009 : 3) kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari dan dipahami oleh peserta didik, dan sangat oprasional dalam penggunaannya.

Dalam buku (Mulyanta, 2009:3-4) salah satu kriteria media pembelajaran yang baik itu kemenarikan, artinya media pembelajaran harus mampu menarik,

meningkatkan motivasi dan merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, warna maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat peserta didik untuk menggunakan media tersebut. Pada indikator kemenarikan dalam angket yang diberikan kepada panelis pada pertanyaan kemenarikan materi menurut panelis 1 menyatakan cukup baik. Panelis 2 dan 3 menyatakan sangat baik. Pernyataan selanjutnya yaitu kemenarikan materi berdampak pada motivasi menurut panelis 1 cukup baik. Panelis 2 dan panelis 3 menyatakan sangat baik.

Selanjutnya pada indikator kemanfaatan yaitu kemanfaatan materi menurut panelis 1 cukup baik. Panelis 2 menyatakan sangat baik. Panelis 3 menyatakan cukup baik. Pernyataan selanjutnya yaitu kemanfaatan materi berdampak pada kemandirian dalam belajar menurut panelis 1 cukup baik. Menurut panelis 2 dan panelis 3 sangat baik. Media pembelajaran yang dibuat harus mengandung kriteria kemanfaatan artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia apalagi merusak peserta didik. (Mulyanta, 2009: 3-4)

Indikator	**No. Soal**	**Panelis 1**	**Panelis 2**	**Panelis 3**
1	A	3	4	4
	B	3	4	4
2	A	3	4	3
	B	4	4	3
3	A	3	4	4
	B	3	4	4
4	A	3	4	3
	B	3	4	4
Jumlah Soal = 8		25	32	29

	Jumlah skor = 86

Tabel 4.2 Skor Penilaian Ahli Materi

Jumlah Skor Kriterium

= Bobot Nilai x Jumlah Soal x Jumlah Panelis

= 4 x 8 x 3 = 96

= 3 x 8 x 3 = 72

= 2 x 8 x 3 = 48

= 1 x 8 x 3 = 24

Jumlah skor hasil pengumpulan data = 86. Dengan demikian evaluasi media video tutorial mata pelajaran teknologi menjahit materi lengan licin dan lengan kop menurut 3 ahli yaitu 86 : 96 = 89,5% dari kriteria yang ditetapkan. Secara kontinum dapat dibuat kategori sebagai berikut

sangat tidak baik	Kurang baik	Cukup baik	Sangat baik

Berdasarkan hasil angket penilaian oleh ahli materi didapatkan total skor 86 sehingga berada pada kategori cukup baik dan sangat baik dan dalam prosentase mendapatkan hasil penilaian 89,5 % dari yang diharapkan (100%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video tutorial materi lengan licin dan lengan kop ini dalam segi materi sudah baik.

2. Evaluasi Media Pembelajaran Video Tutorial Berdasarkan Ahli Media

Media pembelajaran video tutorial yang dibuat oleh peneliti dan telah dievaluasi oleh 2 panelis ahli media yakni Bapak Cecep Kustandi, M.Pd dan Bapak Akhmad Sadek berdasarkan komponen multimedia video tutorial dengan indikator berupa layout, teks, gambar, warna, audio, dan animasi.

Aspek	Indikator	Keterangan	Panelis 1	Panelis2
Komponen multimedia	Layout (Tampilan)	1. kemenarikan desain Layout	3	3
		2. Kesatuan (tampilan mempunyai keharmonisan antara unsure teks, warna, gambar dan audio)	3	3
	Teks	3. Ketepatan pemilihan teks (warna, bentuk, dan ukuran)	4	4
		4.kejelasan/keterbacaan teks	4	4
	Gambar	5.Kejelasan gambar	4	4
	Warna	6.Ketepatan pemilihan warna tampilan	3	3
	Audio	7.kejelasan audio	3	3
		8.ketepatan pemilian audio	3	3
	Animasi	9.Kemenarikan animasi atau editing pada opening dan closing	3	3
		10.Ketepatan durasi video	4	4

Tabel 4.3 Hasil Angket Dengan Ahli Media

Tiga kriteria sebuat layout yang dapat dikatakan baik yakni : mencapai tujuan, ditata dengan baik, dan menarik pengguna. Sebuah layout dapat bekerja dan mencapai tujuannya bila pesan-pesan yang disampaikan dapat segera

ditangkap dan dipahami oleh pengguna dengan cara-cara tertentu. Dari hasil angket tertutup yang diberikan kepada dua orang panelis ahli media, pada indikator layout yaitu pernyataan kemenarikan desain layout. Panelis 1 menyatakan cukup baik. Panelis 2 menyatakan cukup baik. Dan pernyataan selanjutnya yaitu kesatuan tampilan menurut panelis 1 menyatakan cukup baik karena belum adanya petunjuk prnggunaan dan di kemas dengan baik. Panelis 2 cukup baik.

Pernyataan selanjutnya yaitu indikator teks pada pernyataan ketepatan pemilihan teks menurut panelis 1 dan panelis 2 sangat baik. Dan pada pernyataan selanjutnya yaitu kejelasan/keterbacaan teks menurut panelis 1 dan panelis 2 sangat baik. Teks adalah bagian dari multimedia. Dalam penggunaannya selain sederhana teks harus digunakan secara efektif. Dalam pembuatan multimedia, teks yang digunakan sebaiknya sesuai dengan suara dan gambar yang ditampilkan. Sehingga perhatian terhadap informasi yang diberikan tercapai dengan baik. Terkadang kita tidak dapat menyerap informasi menyeluruh dalam satu waktu. Oleh karena itu, teks adalah salah satu bagian terpenting dalam multimedia hendaknya dibuat secara sederhana, sengkat dan jelas. (Gaurav Bhatnager, dkk, 2002 Academic Press : 138-141).

Dalam memilih gambar, ada lima kriteria untuk tujuan pembelajaran, yaitu harus memadai untuk tujuan pengajaran, kualitas artistik, kejelasan dan ukuran cukup, validitas dan menarik. (Daryanto:2012, 113-114). Pada indikator gambar yaitu pernyataan kejelasan gambar. Menurut panelis 1 menyatakan sangat baik dan panelis 2 menyatakan sangat baik dan gambar harus diperjelas lagi.

Pada indikator warna yaitu pernyataan ketepatan pemilihan warna tampilan menurut panelis 1 cukup baik. Menurut panelis 2 cukup baik.

Pada indikator Audio yaitu pernyataan kejelasan audio menurut panelis 1 cukup baik. Menurut panelis 2 cukup baik dan audio perlu di perjelas pada narasi caption. Kemudian pada pernyataan ketepatan pemilihan audio menurut panelis 1 dan panelis 2 cukup.

Pada indikator animasi yaitu pernyataan kemenarikan animasi menurut panelis 1 dan panelis 2 cukup baik. Kemudian pada pernyataan ketepatan durasi video menurut panelis 1 dan panelis 2 sangat baik. Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. (Daryato : 2012, 86-88)

Indikator	**No. Soal**	**Panelis 1**	**Panelis 2**
1	A	3	3
	B	3	3
2	A	4	4
	B	4	4
3	A	4	4
4	A	3	3
5	A	3	3
	B	3	3
6	A	3	3
	B	4	4
Jumlah Soal = 10		34	34
		Jumlah Skor = 68	

Tabel 4.4 Skor Penilaian Ahli Media

Jumlah Skor Kriterium

= Bobot Nilai x Jumlah Soal x Jumlah Panelis

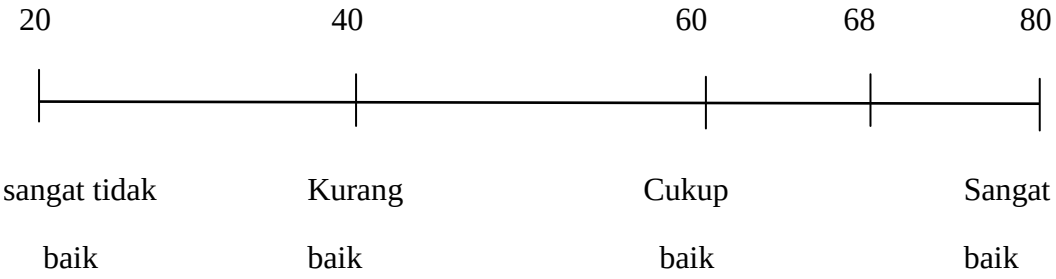
= 4 x 10 x 2 = 80

= 3 x 10 x 2 = 60

= 2 x 10 x 2 = 40

= 1 x 10 x 2 = 20

Jumlah skor hasil pengumpulan data = 68. Dengan evaluasi media video tutorial pada mata pelajaran teknologi menjahit materi lengan licin dan lengan kop menurut 2 ahli media yaitu 68 : 80 = 85% dari kriteria yang ditetapkan (100%). Secara kontinum dapat dibuat kategori sebagai berikut



berdasarkan angket penilaian oleh ahli materi didapatkan total skor 68 berada pada kategori cukup baik dan dalam prosentase mendapatkan hasil 85% dari yang diharapkan (100%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit ini dalam segi media sudah cukup baik.

3. Pendapat Siswa Sebagai Penggun Media Pembelajaran Video Tutorial

Dalam menilai evaluasi media pembelajaran video tutorial, siswa juga berperan dalam memberikan pendapat sebagai pengguna media tersebut. Peneliti menggunakan angket berisi 12 pernyataan yang dibagikan kepada siswa Tata Busana yang telah mengikuti pelajaran Teknologi menjahit.

Berikut data yang diperoleh dari hasil pendapat siswa terhadap evaluasi media video tutorial per indikator.

a. Pendapat siswa berdasarkan indikator kemudahan

Kemudahan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	5	16.7	16.7	16.7
	Sangat Baik	25	83.3	83.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Tabel 4.5 pendapat siswa berdasarkan kemudahan

Berdasarkan tabel 4.5 maka dapat dilihat pendapat siswa terhadap media video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit. Dari 30 responden yang diberikan angket, 5 (16.7%) orang menjawab media video tutorial ini cukup baik dan 25 (83.3%) orang menjawab sangat baik. Berdasarkan prosentase yang ada, mrnurut siswa selaku pengguna video tutorial, kejelasan dan keruntutan materi sudah sangat baik. Hal ini sesuai dengan kriteria kemudahan yaitu isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari dan dipahami oleh peserta didik, dan sangat oprasional dalam penggunaannya (Mulyanta, 2009)

b. Pendapat siswa berdasarkan indikator kemenarikan

Ketertarikan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	10	33.3	33.3	33.3
	Sangat Baik	20	66.7	66.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Tabel 4.6 pendapat siswa berdasarkan Ketertarikan

Berdasarkan tabel 4.6 maka dapat dilihat pendapat siswa terhadap media video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit. Dari 30 responden yang di berikan angket, 10 (33.3%) orang menjawab cukup baik dan 20 (66.7%) orang menjawab sangat baik. Berdasarkan prosentase yang ada menurut siswa selaku pengguna video tutorial ketertarikan media sudah baik. Hal ini sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang baik itu kemenarikan, artinya media pembelajaran harus mampu menarik, meningkatkan motivasi dan merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, warna maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat peserta didik untuk menggunakan media tersebut. (Mulyanta, 2009:3-4)

c. Pendapat siswa berdasarkan indikator kemanfaatan

Kemanfaatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	1	3.3	3.3	3.3
	Sangat Baik	29	96.7	96.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Tabel 4.7 pendapat siswa berdasarkan kemanfaatan

Berdasarkan tabel 4.7 maka dapat dilihat pendapat siswa terhadap media video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit. Dari 30 responden yang di berikan angket, 1 (3.3%) orang menjawab cukup baik dan 29 (96.7%) orang menjawab sangat baik. Berdasarkan prosentase yang ada menurut siswa selaku pengguna video tutorial kemanfaatan media sudah sangat baik. Hal ini sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang baik itu kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia apalagi merusak peserta didik. (Mulyanta, 2009: 3-4)

d. Pendapat siswa berdasarkan indikator layout

Layout

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	13	43.3	43.3	43.3
	Sangat Baik	17	56.7	56.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Tabel 4.8 pendapat siswa berdasarkan Layout

Berdasarkan tabel 4.8 maka dapat dilihat pendapat siswa terhadap media video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit. Dari 30 responden yang di berikan angket, 13 (43.3%) orang menjawab cukup baik dan 17 (56.7%) orang menjawab sangat baik. Berdasarkan prosentase yang ada menurut siswa selaku pengguna video tutorial layout media sudah baik. Sebuah layout dapat bekerja dan mencapai tujuannya bila pesan-pesan yang disampaikan dapat segera ditangkap dan dipahami oleh pengguna dengan cara-cara tertentu.

e. Pendapat siswa berdasarkan indikator teks

Teks

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	9	30.0	30.0	30.0
	Sangat Baik	21	70.0	70.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Tabel 4.9 pendapat siswa berdasarkan teks

Berdasarkan tabel 4.9 mka dapat dilihat pendapat siswa terhadap media video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit pada indikator teks dari 30 responden yang diberikan angket, 9 (30.0%) orang menjawab media video tutorial ini cukup baik dan 21 (73.3%) orang menjawab sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa berdasarkan pendapat siswa sebagai pengguna media video tutorial, teks yang digunakan sudah tepat dan sangat jelas. Sesuai dengan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam sebuah multimedia yang melibatkan teks yaitu ringkas tapi padat, penggunaan font yang bersesuaian, font yang digunakan dapat menarik perhatian pengguna, teks yang digunakan mudah dibaca dan konsisten, pemilihan gaya tulisan dan warna teks yang bertujuan untuk memberi penekanan akan isi dari bagian-bagian isi yang penting (Nor Anita Firos, UTM).

f. Pendapat siswa berdasarkan indikator gambar

Gambar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	6	20.0	20.0	20.0
	Sangat Baik	24	80.0	80.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Tabel 4.10 pendapat siswa berdasarkan gambar

Berdasarkan tabel 4.10 mka dapat dilihat pendapat siswa terhadap media video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit pada indikator gambar dari 30 responden yang diberikan angket, 6 (20.0%) orang menjawab media video tutorial ini cukup baik dan 24 (80.0%) orang menjawab sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa berdasarkan pendapat siswa sebagai pengguna media video tutorial, gambar yang digunakan sudah sangat jelas. Hal ini sesuai dengan kriteria dalam memilih gambar-gambar yang memenuhi persyaratan bagi tujuan pengajaran, yaitu harus memadai untuk tujuan pengajaran, kualitas artistik, kejelasan ukuran yang cukup, validitas dan menarik. (Daryanto, 2012 : 113-114)

g. Pendapat siswa berdasarkan indikator audio

Audio

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	6	20.0	20.0	20.0
	Sangat Baik	24	80.0	80.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Tabel 4.11 pendapat siswa berdasarkan audio

Media audio merupakan media pembelajaran yng berbasis suara atau bunyi. Audio merupakan salah satu komponen paling penting yang dapat membantu dalam memperjelas suatu pesan atau informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran video tutorial.

Berdasarkan tabel 4.11 maka dapat dilihat pendapat siswa terhadap media video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit. Dari 30 responden yang diberikan angket, 6 (20.0%) orang menjawab video tutorial ini cukup baik dan 24 (80.0%) orang menjawab sangat baik. Dari hasil prosentase yang didapat menunjukkan bahwa berdasarkan pendapat siswa sebagai pengguna media video tutorial, audio yang digunakan sudah sangat jelas dan tepat. Dengan begitu siswa dapat merangkum, mengemukakan kembali, atau mengingat kembali tentang materi pada video tutorial, hal ini sesuai dengan beberapa keterampilan yang dapat dicapai ketika media pembelajaran menggunakan audio (Azhar Arsyad, 2010: 45-46)

a. Pendapat siswa berdasarkan indikator animasi

Animasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	11	36.7	36.7	36.7
	Sangat Baik	19	63.3	63.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Tabel 4.12 pendapat siswa berdasarkan animasi

Berdasarkan tabel 4.12 maka dapat dilihat pendapat siswa terhadap media video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit. Dari 30 responden yang diberikan angket, 11 (36.7%) orang menjawab

video tutorial ini cukup baik dan 19 (63.3%) orang menjawab sangat baik. Dari hasil prosentase yang didapat menunjukkan bahwa berdasarkan pendapat siswa sebagai pengguna media video tutorial, animasi yang digunakan sudah jelas dan tepat. Dengan begitu diharapkan informasi yang disajikan melalui gambar dan suara berupa video dapat diserap dengan baik oleh pengguna video tutorial.

4.3 Pembahasan

Evaluasi media video tutorial materi pembelajaran lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit sudah dinyatakan baik/tidak untuk dijadikan media pembelajaran. Hasil di dapat dari penilaian 3 orang panelis yang menguasai materi dan memiliki kemampuan pada bidang menjahit. Kemudian 2 orang panelis ahli media yang dipilih berdasarkan bidangnya, yaitu memiliki kemampuan pada bidang multimedia. Penilaian ini juga diperkuat dengan adanya pendapat siswa yang diminta untuk mengisi angket tentang evaluasi media video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit.

Penilaian menurut panelis ahli materi berdasarkan indikator kesesuaian atau relevansi, kemudahan, kemenarikan, dan kemanfaatan adalah baik.

1. Dari inidikator kesesuaian atau relevansi yaitu materi yang ditampilkan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran tetapi pada bagian gunting bahan pada video belum diberi nama dan sebaiknya kedua lengan dibuat sehingga dapat terlihat hasil akhir dan jatuhnya pada badan pas.

2. Indikator kemudahan memahami materi dalam bentuk tutorial seharusnya materi pada pembuatan jahitan kasar untuk kerutan diberi patokan jarak jahitan dari tengah puncak.

Berdasarkan hasil angket penilaian oleh ahli materi didapatkan skor 86 dari 3 panelis sehingga berada pada kategori cukup baik dan sangat baik dalam prosentase medapatkan hasil penilaian 89.5% dari yang diharapkan (100%) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video tutorial materi lengan licin dan lengan kop ini dalam segi materi sudah baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran teknologi menjahit berdasarkan skor penilaian ahli materi 89.5%

Penilaian menurut panelis ahli media berdasarkan indikator layout, teks, gambar, audio, dan animasi secara keseluruhan hasil yang di dapat adalah baik.

1. Pada indikator layout, tampilan layout sudah baik, desain simpel dan mudah dipahami.
2. Pada indikator layout pada pernyataan kesatuan tampilan seharusnya ditambahkan petunjuk penggunaan pada media.
3. Pada indikator gambar sebaiknya gambar lebih diperjelas. Pada indikator audio sudah cukup jelas tetapi lebih baik bila diperjelas.

Berdasarkan hasil angket penilaian oleh ahli media didapatkan total skor 68 berada pada kategori cukup baik dan dalam prosentase mendapatkan hasil penilaian 85% dari yang diharapkan (100%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit berdasarkan skor penilaian ahli media yaitu 85%.

Hasil Keseluruhan Pendapat Siswa

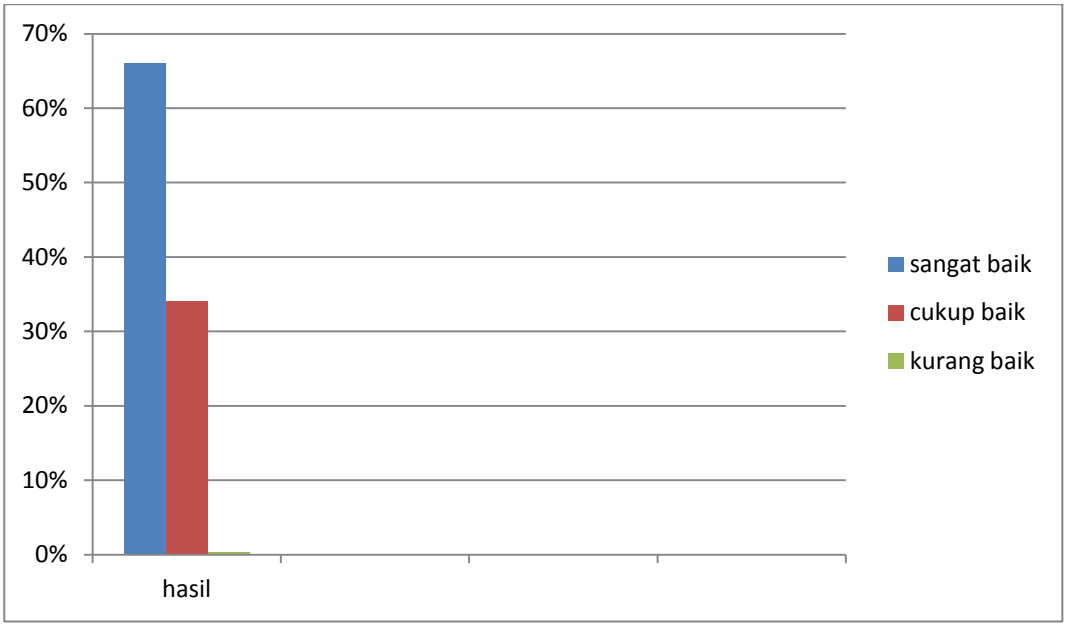


Diagram 4.1 Hasil Keseluruhan pendapat Siswa

Pada diagram 4.1 merupakan hasil penilaian secara keseluruhan mengenai evaluasi kualitas media pembelajaran video tutorial oleh siswa. Frekuensi data dari keseluruhan siswa menjawab media pembelajaran sangat baik sebanyak 237 (66%), dan yang menjawab cukup baik sebanyak 122 (34%), dan yang menjawab kurang baik hanya 1 (0,3%). Berdasarkan hasil prosentase yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video tutorial ini sudah dikatakan sangat baik dan dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar dalam pembelajaran teknilogi menjahit khususnya menjahit lengan licin dan lengan kop, baik dilihat dari indikator media, isi materi, maupun tampilan (*layout*).

4.4 Kelemahan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan secara optimal dari mulai penentuan tema hingga tahap evaluasi media pembelajaran dengan melakukan uji validasi

terhadap panelis ahli media, panelis ahli materi dan siswa. Namun pada penelitian ini masih memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan penelitian ini diantaranya yaitu :

1. Keterbatasan kemampuan peneliti dalam membuat media pembelajaran video tutorial ini sehingga memakai jasa programmer dalam proses pembuatannya.
2. Membutuhkan biaya dan waktu yang cukup lama dalam proses pembuatan video tutorial.
3. Media pembelajaran video tutorial ini dikemas dalam bentuk CD, sehingga hanya bisa diakses pada komputer dan laptop saja.
4. Waktu yang berdekatan dengan UAS dan libur pada saat memberikan angket pada siswa mengakibatkan respon kurang baik.

4.5 Rekomendasi

Pada media pembelajaran video tutorial yang telah panelis buat terdapat beberap rekomendasi, yaitu :

1. Pada video tutorial lengan kop harus diberi jarak memulai setikan untuk membuat kerutan semu berjarak 1/3 kerung lengan.
2. Pada video lengan licin jarak antara setikan harus 0,5 cm
3. Pada materi lengan licin harus ditambah gambar jarak memulai setikan untuk kerutan semu.
4. Pada video lengan kop harus diberi keterangan jarak yang akan dikerut.

5. Pada video lengan kop kerutan pada puncak lengan harus makin sedikit pada muka dan belakang.
6. Pada materi lengan kop harus diberi gambar langkah supaya lebih jelas.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Media pembelajaran video tutorial dibuat dengan menggunakan beberapa software yaitu CorelDRAW X7, Adobe Premiere dan Macromedia Flash. Pemilihan background dan layout disesuaikan dengan karakter bahan yang digunakan dalam pembuatan video tutorial yang terkesan girly dengan warna hijau tosca dan motif polkadot. Pada penelitian ini proses awal yang dilakukan adalah menentukan tema dan kerangka media (storyboard), selanjutnya mengumpulkan dan menyusun materi pelajaran teknologi menjahit khususnya lengan licin dan lengan kop. Dan pada proses terakhir yaitu pembuatan media video tutorial dengan menggunakan jasa programmer. Isi teori pada media pembelajaran video tutorial mencakup pengertian, langkah menjahit dan video tutorial itu sendiri.

Kesimpulan dari hasil penilaian ahli materi berdasarkan indikator kesesuaian , kemudahan, kemenarikan dan kemanfaatan. Secara keseluruhan media pembelajaran video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit sudah sangat baik dengan persentase 89.5%.

Kesimpulan dari hasil penilaian ahli media berdasarkan indikator layout, teks, gambar, warna, audio, dan animasi. Secara keseluruhan media pembelajaran video tutorial materi lengan kop dan lengn licin pada mata pelajaran teknologi menjahit sudah cukup baik dengan persentase 85%.

Dari hasil persentase yang diperoleh pada angket yang telah diberikan dengan indikator berupa kemudahan, kemenarikan, kemanfaatan, layout, teks, gambar, audio dan animasi kepada siswa SMKN 27 Jakarta yang telah mengambil mata pelajaran teknologi menjahit. Frekuensi data dari keseluruhan siswa menjawab sangat baik sebanyak 30 (100%) orang. Hasil prosentase yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video tutorial ini sudah dikatakan sangat baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran baru dalam materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit.

5.2 Implikasi

1. Pembuatan media pembelajaran video tutorial ini merupakan suatu usaha untuk menambah referensi dan diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran baru dalam mata pelajaran teknologi menjahit.
2. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang terdapat pada video tutorial serta menambah pengetahuan siswa dalam materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit.
3. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan siswa dapat melakukan proses pembelajaran dengan lebih mandiri.
4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan acuan untuk penelitian selanjutnya.

5.3 Saran

1. Pada penelitian selanjutnya, untuk memperbaiki kesalahan pada media dan menambahkan pada kekurangan-kekurangan teori.
2. Siapkan teori, gambar, dan video dengan kualitas yang baik serta jelas sumbernya.
3. Perhitungkan lama waktu pengerjaan video tutorial, sehingga sudah mempersiapkan segala sesuatunya dengan matang.
4. Pada saat pembuatan video tutorial sebaiknya di export dengan HD supaya gambar terlihat jelas.

DAFTAR PUSTAKA

Arief S. Sadiman, dkk. 2012. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Arikunto, Jabar. 2010. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arsyad, Ashar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Arsyad, Ashar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta Gaung Persada (GP) Press.

Arief S. Sadiman. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arief S. Sadiman. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press

Arief S. Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.

Arif S. Sadiman, dkk. 1990. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Jakarta: CV. Rajawali

Anitah, S. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta. Yuma Pustaka.

Asra, Sumiati. 2007. *Metode Pembelajaran.* Bandung : CV. Wacana Prima.

Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran.* Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Daryanto. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif.* Yogyakarta: Gava Media

Darwanto. 2005. *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Dimyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rieneka Cipta

Dagun, Save M. (2006). *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan.* Jakarta: Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara (LPKN).

Daryanto. 1993. *Media Visual untuk Pengajaran Teknik*. Bandung: Tarsito.

I Wayan Santyasa. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan, di Banjar Angkan Klungkung, 10 Januari 2007.

John M Echols dan Hassan Shadily, 2000. *Kamus Inggris Indonesia*, Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital.* Bogor: Ghalia Indonesia.

Sudarwan Danim. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Siregar, Eveline dan Hartini Nara. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Yunanda, Martha . 2009. *Evaluasi dalam Islam*.

Musyaffak, Ahmad. 2014. *Cara Aktif Membuat CD Interaktif*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

Miarso,Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media

Misky, Dudi. 2005. *Kamus Informasi & Teknologi*. Jakarta: EDSA Mahkota.

Pramudito, Aria. (2013). *Pengembangan Media Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Komepetensi Kejuruan* .Jurnal Pendidikan. 3(2) 7-12.

Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung : Alfabeta

Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

Schramm, W. 1977. *Big Media Litle Media*. London : Sage Public-Baverly Hills

Sastromiharjo, Andoyo. 2008. *Media dan Sumber Belajar. Disampaikan dalam Pendidikan dan Pelatihan Profesi guru Sekolah Menengah Pertama*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.

St Mulyanta dan Marlon Leong. 2009. *Tutorial membangun multimedia interaktif Media Pembelajaran*. Universitas Atma Jaya. Yogyakarta.

Smaldino, E Sharon, dkk, 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar,* diterjemahkan oleh arif rahman dari *Istrukturional Technology And Media For Learning,* Jakarta: Kencana Prenada Media Grup

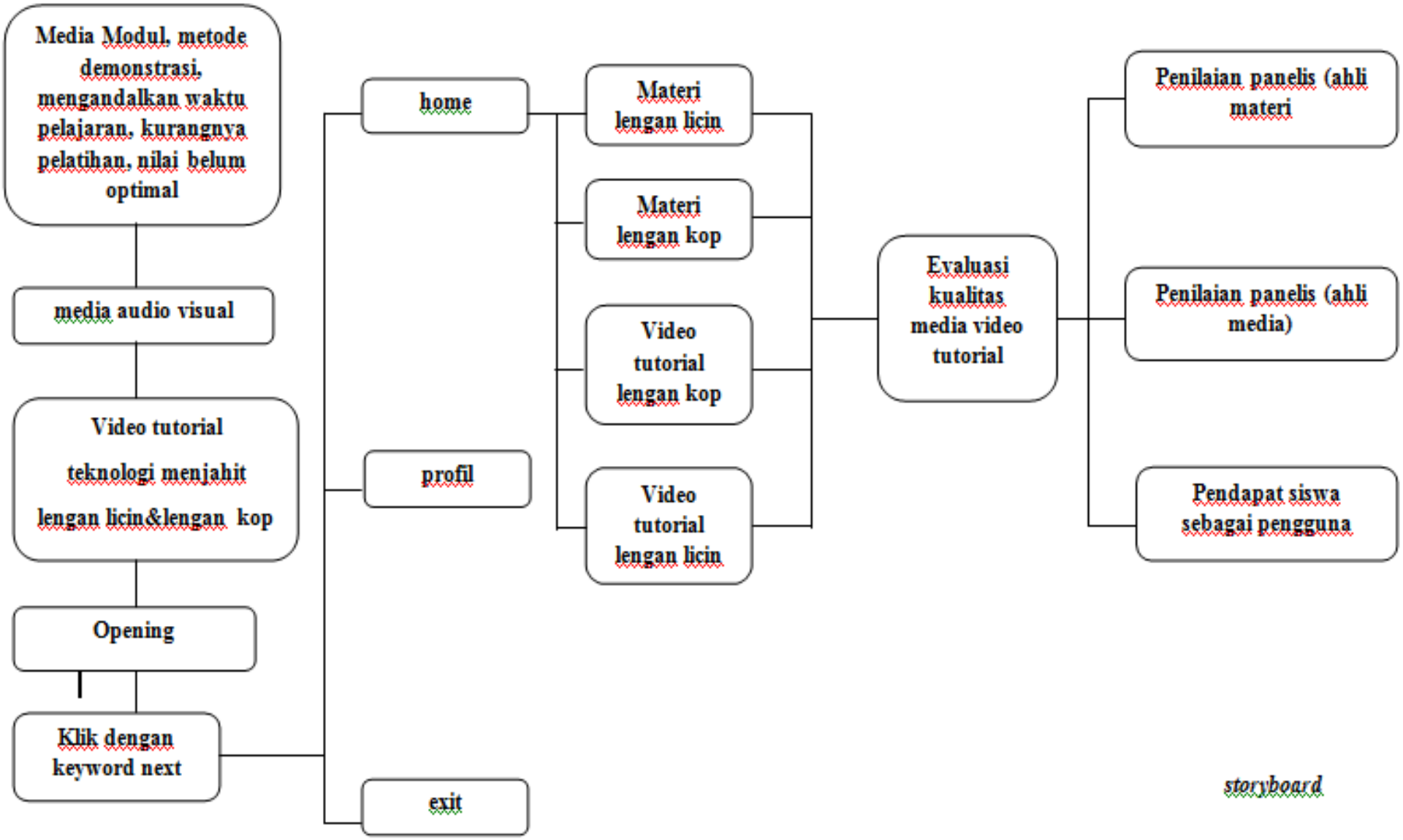
Sri, Anitah. 2009. *Media Pembelajaran.* Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru (PSG) Rayon 13 FKIP UNS Surakarta

Supriyono, Rahmat. 2010. *Desain Kominukasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI

Smaldino, E. Sharon dkk. (2008). *Instructional technology and media for learning.* Upper Saddle River, New Jersey Columbus, Ohio. Ninth Edition.

Soekarno. 2002. *Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta


Media Modul, metode demonstrasi, mengandalkan waktu pelajaran, kurangnya pelatihan, nilai belum optimal
media audio visual
Video tutorial teknologi menjahit lengan licin&lengan kop
Opening
Klik dengan keyword next
home
profil
exit
Materi lengan licin
Materi lengan kop
Video tutorial lengan kop
Video tutorial lengan licin
Evaluasi kualitas media video tutorial
Penilaian panelis (ahli materi
Penilaian panelis (ahli media)
Pendapat siswa sebagai pengguna

storyboard

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext,213, 4751523, 47864808 ,Faximile : (62-21) 4751523
Website: http://ft.unj.ac.id email: ft@unj.ac.id

Certificate ID11/01782

Jakarta, 2016

Hal : Uji Validitas

Kepada Yth

Di

Tempat

Dengan hormat,

Sesuai dengan judul penelitian yang diajukan oleh Mahasiswa Tata Busana, yang pada semester (105) akan menyelesaikan studi melalui penyusunan skripsi. Sehubungan dengan hal itu maka kami sebagai Dosen Pembimbing Materi dan Metodologi memohon kesediaan Ibu untuk menjadi panel / guru uji validitas pada mahasiswa tersebut.

Adapun mahasiswanya yaitu :

No	Nama / No. Reg	Judul Skripsi
1	Arina Irfa Amalia 5525110444	Evaliasi kualitas media pembelajaran video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan banyak terima kasih.

Hormat Kami,

Dosen Pembimbing Metodologi

Dra. Melly Prabawati, M.Pd
19630521 198803 2 002

Dosen Pembimbing Materi

Dra. Harsuyanti RL. M.Hum
19580209 198210 2 001

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext,213, 4751523, 47864808 ,Faximile : (62-21) 4751523
Website: http://ft.unj.ac.id email: ft@unj.ac.id

Certificate ID11/01782

Building Future Leaders

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya selaku dosen uji validitas atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No. Reg	Judul Skripsi
1	Arina Irfa Amalia 5525110444	Evaluasi kualitas media pembelajaran video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan uji validitas dan saya nyatakan lulus. Demikian surat pernyataan ini, sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian skripsi.

Jakarta, ...

Dosen Uji Validitas

Dra. Vivi Radiona SP, M.Pd

19620911 198803 2 001

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext,213, 4751523, 47864808 ,Faximile : (62-21) 4751523
Website: http://ft.unj.ac.id email: ft@unj.ac.id

Certificate ID11/01782

Building Future Leaders

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya selaku dosen uji validitas atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No. Reg	Judul Skripsi
1	Arina Irfa Amalia 5525110444	Evaliasi kualitas media pembelajaran video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan uji validitas dan saya nyatakan lulus. Demikian surat pernyataan ini, sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian skripsi.

Jakarta, ...

Dosen Uji Validitas

M. Noerharyono, M. Pd.

19681031 200312 1 001

IDENTITAS DIRI

Nama	: Dra. Suryawati. MSi
Nomor Peserta	: 101103717870293
NIP/NIK	: 131 803 610 / 196404241988112001
Tempat dan Tanggal Lahir	: Jakarta 24 April 1964
Jenis Kelamin	: □ Perempuan
Status Perkawinan	: □ Kawin
Agama	: Islam
Golongan / Pangkat	: IVB / Lektor Kepala
Jabatan Akademik	: Dosen
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Jakarta
Alamat	: Jln. Rawamangun Muka Jakarta Timur
Telp./Faks.	: 021 4715094/ 021 4715094
Alamat Rumah	: Pamulang Permai I .BX 8 .no:13 Ciputat Tangerang
Telp./Faks.	: 021 7404750
Alamat e-mail	: suryawatiarif@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI

Tahun Lulus	Program Pendidikan (diploma, sarjana, magister, spesialis dan doctor)	Perguruan Tinggi	Jurusan/Program Studi
1987	Sarjana	IKIP Jakarta	PKK/Tata Busana
2002	Magister	IPB	GMSK/Sumberdaya Keluarga dan Konsumen

PELATIHAN PROFESIONAL

Tahun	Jenis Pelatihan (Dalam/Luar Negeri)	Penyelenggara	Jangka waktu

2013	Asesor Kompetensi Assessor Of Competency.	BNSFP	3 Hari
2013	Pelatihan Asesor Kompetensi	LSPP1-FT UNJ	4 Hari

PENGALAMAN KERJA

Mata Kuliah	Program Pendidikan	Institusi/Jurusan/Program Studi	Sem/Tahun Akademik
Konstruksi Pola Busana Wanita	D3	ASRIDE ISWI	1987 s.d 1991
Konstruksi Pola Busana Wanita	D1	Sekolah Mode HarriDarsono	1991 s.d 2002
Konstruksi Pola Busana Wanita	S1	Desain mode/IKJ	2002 s.d sekarang
Konstruksi Pola Busana Wanita	S1-D3	Tata Busana UNJ	1987 s.d sekarang

Saya menyatakan bahwa semua keterangan dalam ***Curriculum Vitae*** ini adalah benar dan apabila terdapat kesalahan, saya bersedia mempertanggungjawabkannya.

Jakarta, September 2015

Yang Menyatakan,

Dra. Suryawati, M.Si

NIP. 131 803 610 /

19640424 198811 2001

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext,213, 4751523, 47864808 ,Faximile : (62-21) 4751523
Website: http://ft.unj.ac.id email: ft@unj.ac.id

Certificate ID11/01792

Building Future Leaders

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya selaku dosen uji validitas atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No. Reg	Judul Skripsi
1	Arina Irfa Amalia 5525110444	Evaluasi kualitas media pembelajaran video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan uji validitas dan saya nyatakan lulus. Demikian surat pernyataan ini, sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian skripsi.

Jakarta, ...

Dosen Uji Validitas

Dra. Suryawati, M.Si
19640424 198811 2001

bu Suryawati

Instrumen Penilaian Ahli Materi

Judul: Evaluasi Kualitas Media Pembelajaran Video Tutorial materi Lengan Licin dan Lengan Kop pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit

Petunjuk: Berilah tanda ceklis (V) pada pilihan jawaban 4,3,2,1 yang sesuai

Keterangan:

4 = sangat baik
2 = kurang baik
3 = cukup baik
1 = sangat tidak baik

No	Indikator	Keterangan	Jawaban			
			4	3	2	1
1	Kesesuaian / relevansi	a. kesesuai materi dengan tujuan pembelajaran		✓		
		b. Kesesuaian pengemasan materi dengan karakteristik sasaran dalam video pembelajaran (materi haris benar-benar representative, misalnya materi simulasi atau demonstrasi)		✓		
2	Kemudahan	a. Kemudahan memahami materi dalam bentuk tutorial dan teks (materi yang disajikan dijelaskan secara jelas, sistematis/bertahap sehingga mudah dipahami oleh pengguna		✓		

		b. Kemudahan media dalam pengoprasiannya	✓			
3	Kemenarikan	a. Kemenarikan materi (materi disajikan secara menarik dan kreatif)		✓		
		b. Kemenarikan materi berdampak pada motivasi (materi dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna)		✓		
4	Kemanfaatan	a. Kemanfaatan materi (materi yang disajikan dapat bermanfaat bagi pengguna)		✓		
		b. Kemanfaatan materi berdampak pada kemandirian dalam belajar (materi dapat membuat pengguna lebih mandiri dalam belajar)		✓		

Catatan :

Materi pada pembuatan pahit kasar untuk berutan membingungkan karna tidak ada patokan arah mulai pahatan dari tengah pucak.

BIODATA

SRI HEPPDAMUATTI

Nama	:	Sri Heppdamuatti, S.Pd
NIP	:	131790203 / NO.E 550872
Tempat, Tanggal Lahir	:	Jakarta , 15 Oktober 1960
Alamat	:	jln. Penganten Ali AMD RT 012 / RW 06
		Ciracas, Jakarta Timur
Riwayat Pendidikan	:	

Nama Pendidikan	Jurusan	Tahun lulus	Tempat
SD		1974	Padang
SMP		1977	Padang
SMA	Bahasa	1981	Padang
FIP IKIP	IKK	1981-1982	Padang
FIP IKIP	IKK	1982-1983	Padang
FPTK IKIP	PKK	1983-1984	Padang
FPTK IKIP	PKK	1984-1987	Padang
FPTK IKIP	PKK	1987	Padang

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext,213, 4751523, 47864808 ,Faximile : (62-21) 4751523
Website: http://ft.unj.ac.id email: ft@unj.ac.id

Certificate ID11/01792

Building Future Leaders

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya selaku dosen uji validitas atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No. Reg	Judul Skripsi
1	Arina Irfa Amalia 5525110444	Evaluasi kualitas media pembelajaran video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan uji validitas dan saya nyatakan lulus. Demikian surat pernyataan ini, sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian skripsi.

Jakarta, 16 Desember 2016

Dosen Uji Validitas

Sri Heppdamuatti S.Pd

bu Heppi

Instrumen Penilaian Ahli Materi

Judul: Evaluasi Kualitas Media Pembelajaran Video Tutorial materi Lengan Licin dan Lengan Kop pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit

Petunjuk: Berilah tanda ceklis (V) pada pilihan jawaban 4,3,2,1 yang sesuai

Keterangan:

4 = sangat baik
2 = kurang baik
3 = cukup baik
1 = sangat tidak baik

No	Indikator	Keterangan	Jawaban			
			4	3	2	1
1	Kesesuaian / relevansi	a. kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓			
		b. Kesesuaian pengemasan materi dengan karakteristik sasaran dalam video pembelajaran (materi sesuai dengan metode)	✓			
2	Kemudahan	a. Kemudahan memahami materi dalam bentuk tutorial (materi yang disajikan dijelaskan secara jelas, sistematis/bertahap sehingga mudah dipahami oleh pengguna)	✓			
		b. Kemudahan media dalam pengoprasiannya	✓			
3	Kemenarikan	a. Kemenarikan materi (materi disajikan secara menarik dan kreatif)	✓			

		b. Kemenarikan materi berdampak pada motivasi (materi dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna)				
4	Kemanfaatan	a. Kemanfaatan materi (materi yang disajikan dapat bermanfaat bagi pengguna)	✓			
		b. Kemanfaatan materi berdampak pada kemandirian dalam belajar (pengguna lebih mandiri dalam belajar)	✓			

Alasan :

Gunting bahan belum diberi nama.
Sebaiknya ke dua lengan disesuaikan, sehingga terlihat hasil akhir nya. jatuhnya / dudukanya lengan pada badan pas

BIODATA

ELITA ROZA

Nama Lengkap	:	Elita Roza, S.Pd
Jabatan Fungsional	:	Guru Tata Busana di SMKN 27 Jakarta
NIP	:	196402011988032009
Tempat, Tanggal Lahir	:	Padang, 1 Februari 1964
Alamat	:	Jln. Empu Sendok Raya No. 39 Perum 2, Karawaci, Tanggerang.
Email	:	elitaroza64.er@gmail.com
Riwayat Pendidikan	:	S1 Universitas Negeri Jakarta jurusan Pendidikan Tata Busana

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext,213, 4751523, 47864808 ,Faximile : (62-21) 4751523
Website: http://ft.unj.ac.id email: ft@unj.ac.id

Certificate ID11/01792

Building Future Leaders

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya selaku dosen uji validitas atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No. Reg	Judul Skripsi
1	Arina Irfa Amalia 5525110444	Evaluasi kualitas media pembelajaran video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan uji validitas dan saya nyatakan lulus. Demikian surat pernyataan ini, sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian skripsi.

Jakarta, 16 Desember 2016

Dosen Uji Validitas

EUIS ROSA, S.Pd

bu Elita

Instrumen Penilaian Ahli Materi

Judul: Evaluasi Kualitas Media Pembelajaran Video Tutorial materi Lengan Licin dan Lengan Kop pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit

Petunjuk: Berilah tanda ceklis (V) pada pilihan jawaban 4,3,2,1 yang sesuai

Keterangan:

4 = sangat baik
2 = kurang baik

3 = cukup baik
1 = sangat tidak baik

No	Indikator	Keterangan	Jawaban			
			4	3	2	1
1	Kesesuaian / relevansi	a. kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	√			
		b. Kesesuaian pengemasan materi dengan karakteristik sasaran dalam video pembelajaran (materi sesuai dengan metode)	√			
2	Kemudahan	a. Kemudahan memahami materi dalam bentuk tutorial (materi yang disajikan dijelaskan secara jelas, sistematis/bertahap sehingga mudah dipahami oleh pengguna)		√		
		b. Kemudahan media dalam pengoprasiannya		√		
3	Kemenarikan	a. Kemenarikan materi (materi disajikan secara menarik dan kreatif)	√			

		b. Kemenarikan materi berdampak pada motivasi (materi dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna)	✓			
4	Kemanfaatan	a. Kemanfaatan materi (materi yang disajikan dapat bermanfaat bagi pengguna)		✓		
		b. Kemanfaatan materi berdampak pada kemandirian dalam belajar (pengguna lebih mandiri dalam belajar)	✓			

Alasan :

- Gunting bahan belum diberi nama
- Langkah kerja jelas
- alangkah baik keduanya dipasangkan agar lebih jelas, karena untuk materi kelas X, agar siswa lebih paham.

BIODATA
CECEP KUSTANDI

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	:	Cecep Kustandi, M.Pd. L
2	Jabatan Fungsional	:	Lektor/IIIC
3	Jabatan Struktural	:	-
4	NIP	:	198105132008121008
5	NIDN	:	0013058105
6	Tempat dan Tanggal Lahir	:	Bandung, 13 Mei 1981
7	Alamat Rumah	:	Jalan Cibogo Atas No 65 RT 01/03 Bandung Jalan Kayujati IV No 26A Rawamangun
8	Nomor Telepon/Faks/HP	:	081564878877-021-4716166
9	Alamat Kantor	:	Jalan Rawamangun Muka, Gedung Daksinapati FIP Lantai II
10	Nomor Telepon/Faks	:	021-47867162
11	Alamat e-mail	:	cecepkustandi@yahoo.com
12	Lulusan yang Telah Dihasilkan	:	S-1 = 56 Orang; S-2 = - Orang; S-3 = - Orang
13	Mata Kuliah yang Diampu	:	1. Pengembangan Media Sederhana
			2. Pengembangan Media Video
			3. Manajemen Sistem Informasi
			4. Komputer Grafis
			5. Pengantar Teknologi Pendidikan
			6. Landasan Teknologi Pendidikan
			7. Pengembangan Pusat Sumber Belajar
			8. Pengembangan Kurikulum
			9. Teori Belajar dan Pembelajaran
			10. Pembelajaran Berbasis Komputer

B. RiwayatPendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Pendidikan Indonesia	Universitas Pendidikan Indonesia	Universitas Negeri Jakarta
Bidang Ilmu	Teknologi Pendidikan	Teknologi Pendidikan	Teknologi Pendidikan
Tahun Masuk-Lulus	1999-2004	2005-2008	2014-sekarang
Judul Skripsi/Thesis/ Disertasi	Efektivitas Multimedia Interaktif Model Tutorial Berbasis Multi *Software:* terhadap Hasil	Penggunaan *Computer-Based Instruction Model Tutorial pada Pelajaran Teknologi*	

	S-1	S-2	S-3
	Belajar Siswa	*Informasi dan Komunikasi*	
Nama Pembimbing/ Promotor	1. DR. Asep Herry Hernawan, M. Pd 2. DR. Deni Darmawan, M.Si	1. DR. Munir, MT 2. Prof. Dr. Hansiswani Kamarga	

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian tahun 2016.

Jakarta, 23Februari 2016

Cecep Kustandi, M.Pd.
NIP. 198105132008121003

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext,213, 4751523, 47864808 ,Faximile : (62-21) 4751523
Website: http://ft.unj.ac.id email: ft@unj.ac.id

Certificate ID11/01792

Building Future Leaders

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya selaku dosen uji validitas atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No. Reg	Judul Skripsi
1	Arina Irfa Amalia 5525110444	Evaluasi kualitas media pembelajaran video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan uji validitas dan saya nyatakan lulus. Demikian surat pernyataan ini, sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian skripsi.

Jakarta, 13 Desember 2016

Dosen Uji Validitas

Ceep Kustandi, M.Pd.

.....

Pak Cecep

Instrumen Penilaian Ahli Media

Judul: Evaluasi Kualitas Media Pembelajaran Video Tutorial materi Lengan Licin dan Lengan Kop pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit

Petunjuk: Berilah tanda ceklis (V) pada pilihan jawaban 4,3,2,1 yang sesuai

Keterangan:

4 = sangat baik
2 = kurang baik
3 = cukup baik
1 = sangat tidak baik

No	Indikator	Keterangan	Jawaban			
			4	3	2	1
1	Layout (Tampilan)	a. kemenarikan desain Layout		✓		
		b. Kesatuan (tampilan mempunyai keharmonisan antara unsure teks, warna, gambar dan audio)		✓		
2	Teks	a. Ketepatan pemilihan teks (warna, bentuk, dan ukuran	✓			
		b. kejelasan/keterbacaan teks	✓			
3	Gambar	a. Kejelasan gambar	✓			
4	Warna	a. Ketepatan pemilihan warna tampilan		✓		
5	Audio	a. kejelasan audio		✓		
		b. ketepatan pemilian audio pengguna lebih mandiri dalam belajar)		✓		

6	Animasi	a. Kemenarikan animasi atau editing pada opening dan closing		✓		
		b. Ketepatan durasi video				

Catatan :

- kemas dengan baik, burning di CD tambahkan petunjuk penggunaan dll
- Silahkan digunakan untuk penelitian

AHKMAD SADEK, lahir 1 Agustus 1954 Kuala Tungkal Jambi. Merupakan putra pertama dari pasangan Hasan (Alm) dengan Zubaidah (Almh), sejak usia sekolah rakyat 1969 sering diajak ibu mengunjungi sanak famili di ujung pedalaman Sumatera, yang perjalanannya menempuh satu hari baru sampai dengan perahu kecil. Keindahan alam yang dilewati, laut biru, hutan bakau dan kehidupan di kampung. Lama-kelamaan menumbuhkan ingin mengabadikan alam tersebut dalam foto yang dikemudian hari menjadi hobi tak terbendung, pada saat SMP Negeri 1 Kuala Tungkal 1971, namun tidak lupa sore harinya masuk madrasah Darul Ikhsan pada kota yang sama.

Menginjak dewasa hijrah ke Jakarta masuk SMA Negeri 30 Jakarta Pusat 1975, merasa belum puas dalam belajar meneruskan kuliah di IKIP Jakarta selesai tahun 1982, selama kuliah masuk jurusan Civics Hukum lalu pindah ke jurusan Teknologi Pendidikan 1979, bersama teman-teman mendirikan Kelompok Mahasiswa Peminat Fotografi (KMPF) IKIP Jakarta 1980 dan menjadi ketua pertama.

Diterima jadi PNS 1984 pada program studi yang sama sebagai Dosen, selanjutnya masuk S2 TP Pascasarjana IKIP Jakarta dan baru selesai tahun 2011. Sebelumnya telah lulus S1 program studi IPA SD di IKIP padang 1995.

Pernah Freelance/Wartawan Lepas pada majalah Tempo 1984 sampai 1991, pengalaman sebagai Human Panitia ICMI 1995 ikut penataran PAU-UT 1986, menjadi penatar media pembelajaran di STPDN Jatinangor 2004.

Memberikan materi Dasar Fotografi pada Pesantren Gontor Putra Ponorogo 2001, serta pondok Gontor Putri 2011 Mantingan Ngawi.

Menikah pada tahun 1994 dengan Hj. Hasnah, S.Ag, dan dikaruniai dua orang anak yang pertama bernama Iffah Karimah masih bersekolah di Pesantren Gontor Putri Mantingan Ngawi, yang kedua Muhammad Ratal yang masih bersekolah di SMP Negeri 184 Jakarta Timur.

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext,213, 4751523, 47864808 ,Faximile : (62-21) 4751523
Website: http://ft.unj.ac.id email: ft@unj.ac.id

Certificate ID11/01782

Building Future Leaders

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya selaku dosen uji validitas atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No. Reg	Judul Skripsi
1	Arina Irfa Amalia 5525110444	Evaluasi kualitas media pembelajaran video tutorial materi lengan licin dan lengan kop pada mata pelajaran teknologi menjahit

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan uji validitas dan saya nyatakan lulus. Demikian surat pernyataan ini, sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian skripsi.

Jakarta, ...

Dosen Uji Validitas

.....

Pak Sadek

Instrumen Penilaian Ahli Media

Judul: Evaluasi Kualitas Media Pembelajaran Video Tutorial materi Lengan Licin dan Lengan Kop pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit

Petunjuk: Berilah tanda ceklis (V) pada pilihan jawaban 4,3,2,1 yang sesuai

Keterangan:

4 = sangat baik
2 = kurang baik
3 = cukup baik
1 = sangat tidak baik

No	Indikator	Keterangan	Jawaban			
			4	3	2	1
1	Layout (Tampilan)	a. kemenarikan desain Layout		✓		
		b. Kesatuan (tampilan mempunyai keharmonisan antara unsure teks, warna, gambar dan audio)		✓		
2	Teks	a. Ketepatan pemilihan teks (warna, bentuk, dan ukuran	✓			
		b. kejelasan/keterbacaan teks				
3	Gambar	a. Kejelasan gambar	✓			
4	Warna	a. Ketepatan pemilihan warna tampilan		✓		
5	Audio	a. kejelasan audio		✓		
		b. ketepatan pemilian audio pengguna lebih mandiri dalam belajar)		✓		

6	Animasi	a. Kemenarikan animasi atau editing pada opening dan closing		✓		
		b. Ketepatan durasi video	✓			

Catatan :

Pilih di pujilas warna caption
pengantar gbr di pujilas!
Jg lain ok

INSTRUMEN PENDAPAT SISWA

Nama : Zalsabila

Sekolah : SMKN 27

Kelas : XI Busana 2.

Petujuk : berilah tanda cekris (v) pada pilihan jawaban SB, CB, KB, STB yang sesuai

Keterangan

SB = Sangat Baik KB = Kurang Baik

CB = Cukup Baik STB = Sangat Tidak Baik

No	Indikator	Keterangan	Jawaban			
			SB	CB	KB	STB
1.	Kemudahan	a. Kemudahan memahami materi dalam bentuk tutorial (materi yang disajikan disajikan secara jelas, sistematis/bertahap sehingga mudah dipahami oleh pengguna)	√			
		b. Kemudahan media dalam pengoprasiannya	√			
2.	Kemenarikan	a. Kemenarikan materi berdampak pada motivasi belajar pengguna		√		
		b. Kemenarikan materi berdampak pada motivasi (materi dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna)		√		
3.	Kemanfaatan	a. Kemanfaatan materi (materi yang disajikan dapat bermanfaat bagi pengguna)	√			

		b. Kemanfaatan materi berdampak pada kemandirian dalam belajar (pengguna lebih mandiri dalam belajar)	✓			
4.	Layout (tampilan)	a. Kemenarikan desain Layout	✓			
5.	Teks	a. Kejelasan/keterbacaan teks	✓			
6.	Gambar	a. Kejelasan gambar	✓			
7.	Audio	a. Kejelasan audio	✓			
		b. Kemenarikan audio		✓		
8.	Animasi	a. Kemenarikan animasi pada opening dan closing	✓			

Lampiran Tabel Output SPSS Perhitungan Hasil Kuesioner Siswa

Statistics

		Kemudahan	Ketertarikan	Kemanfaatan	Layout	Teks	Gambar	Audio	Animasi
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0

Kemudahan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	5	16.7	16.7	16.7
	Sangat Baik	25	83.3	83.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Ketertarikan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	10	33.3	33.3	33.3
	Sangat Baik	20	66.7	66.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Kemanfaatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	1	3.3	3.3	3.3
	Sangat Baik	29	96.7	96.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Layout

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	13	43.3	43.3	43.3
	Sangat Baik	17	56.7	56.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Teks

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	9	30.0	30.0	30.0
	Sangat Baik	21	70.0	70.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Gambar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	6	20.0	20.0	20.0
	Sangat Baik	24	80.0	80.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Audio

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	6	20.0	20.0	20.0
	Sangat Baik	24	80.0	80.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Animasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	11	36.7	36.7	36.7
	Sangat Baik	19	63.3	63.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

1A

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	11	36.7	36.7	36.7
	Sangat Baik	19	63.3	63.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

1B

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	14	46.7	46.7	46.7
	Sangat Baik	16	53.3	53.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

2A

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	14	46.7	46.7	46.7
	Sangat Baik	16	53.3	53.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

2B

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	13	43.3	43.3	43.3
	Sangat Baik	17	56.7	56.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

3A

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	3	10.0	10.0	10.0
	Sangat Baik	27	90.0	90.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

3B

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	11	36.7	36.7	36.7
	Sangat Baik	19	63.3	63.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	13	43.3	43.3	43.3
	Sangat Baik	17	56.7	56.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	9	30.0	30.0	30.0
	Sangat Baik	21	70.0	70.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	6	20.0	20.0	20.0
	Sangat Baik	24	80.0	80.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

7A

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	7	23.3	23.3	23.3
	Sangat Baik	23	76.7	76.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

7B

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Baik	1	3.3	3.3	3.3
	Cukup Baik	10	33.3	33.3	36.7
	Sangat Baik	19	63.3	63.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	11	36.7	36.7	36.7
	Sangat Baik	19	63.3	63.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

RIWAYAT HIDUP PENULIS

Arina Irfa Amalia, lahir di Pekalongan, 03 Oktober 1993, merupakan anak pertama dan satu-satunya dari pasangan Bapak Ciptono dan Ibu Bestamah. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Kini penulis beralamat jl. PIK Penggilingan Blok B no 117 RT 03 RW 10, Penggilingan, Cakung, Jakarta Timur.

Adapun riwayat pendidikan penulis, yaitu TK sorkam Jakarta, kemudian melanjutkan di SDN 05 PAGI Penggilingan dan SMPN 138 Jakarta lalu melanjutkan SMAN 11 Jakarta. Setelah itu kuliah di Universitas Negeri Jakarta Jurusan Pendidikan Tata Busana S1, pada semester akhir tahun 2017 penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul "Evaluasi Kualitas Media Pembelajaran Video Tutorial Materi Lengan Licin dan Lengan kop pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit".