



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 10542-10552

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Materi Perkalian Kelas II SDN 39 Pontianak Kota

Cantika Millenia^{1✉}, Heri Kresnadi², Rio Pranata³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Untan Pontianak

Email: cantikamillenia@student.untan.ac.id^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk video tutorial sebagai media pembelajaran materi perkalian kelas dua sekolah dasar negeri 39 pontianak kota yang valid digunakan untuk penunjang media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan dengan mengadaptasi model ADDIE. Sumber data penelitian ini adalah 3 orang validator ahli, 28 siswa kelas dua Sekolah Dasar Negeri 39 Pontianak Kota, dan seorang wali kelas dua. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara dan kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan video tutorial sebagai media pembelajaran melalui lima langkah penelitian, yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), evaluasi (evaluation). Validitas produk video tutorial sebagai media pembelajaran memperoleh kategori "Sangat Baik", yaitu pada aspek desain memperoleh persentase rata-rata 84%, pada aspek bahasa memperoleh persentase rata-rata 89,2%, pada aspek materi memperoleh persentase rata-rata 88,9%. Kepraktisan produk bagi siswa dengan uji coba kelompok kecil memperoleh hasil persentase rata-rata 86% kategori "Sangat Baik", pada uji coba kelompok besar bagi siswa memperoleh hasil persentase rata-rata 87,9% dengan kategori "Sangat Baik", pada uji coba bagi guru memperoleh hasil persentase rata-rata 91,6% dengan kategori "Sangat Baik".

Kata Kunci : *Pengembangan, Video Tutorial, Media Pembelajaran, Materi Perkalian*

Abstract

This study aims to produce video tutorial products as media learning multiplication material for second grade public elementary school 39 pontianak city which valid to be used to support learning media. The method used in This research is a research and development method by adapting the ADDIE model. The data sources for this research were 3 expert validators, 28 students second graders at Public Elementary School 39 Pontianak City, and a second grade homeroom teacher. Data collection techniques in this study were interviews and questionnaires. Results This study shows that the development of video tutorials as a medium learning through five research steps, namely analysis (analysis), design (design), development (development), implementation (implementation), evaluation (evaluation). The product validity of video tutorials as learning media is obtained category "Very Good", namely in the aspect of design obtaining an average percentage of 84%, on the language aspect, it obtained an average percentage of 89.2%, on the material aspect obtained an average percentage of 88.9%. Product practicality for students by test try small groups to get an average percentage of 86% category "Very Good", in the large group trials for students to obtain average percentage results 87.9% in the "Very Good" category, in the trial for teachers obtained results the average percentage is 91.6% in the "Very Good" category.

Keywords: *Development, Video Tutorials, Learning Media, Materials Multiplication*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Danarjati (dalam Pratama & Rosidah, 2019) menyatakan bahwa pendidikan adalah proses menumbuh kembangkan seluruh kemampuan/keterampilan dan perilaku manusia melalui proses belajar mengajar. Oleh karena itu proses belajar mengajar ini terdapat serangkaian pengetahuan yang diberikan kepada siswa. Serangkaian pengetahuan itu disebut juga dengan ilmu. Sehingga pendidikan merupakan upaya membangun peradaban intelektual. Peradaban intelektual yang dibangun perlu disandarkan kepada nilai karakter. Pembangunan peradaban intelektual ini tentu merupakan proses memanusiakan manusia, maka dari itu pendidikan sejatinya upaya untuk memanusiakan manusia. Secara konstitusi, Indonesia menyadari pentingnya pendidikan, hal tersebut terlihat dari tujuan Pendidikan Nasional yang tercantum pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yaitu Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan bentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa Tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Peningkatan mutu pendidikan merupakan prioritas utama bagi peningkatan sumber daya manusia dalam membangun peradabannya. Berbagai upaya dan inovasi dilakukan untuk mencapai sasaran pendidikan, seperti mengadakan penyempurnaan terhadap kurikulum, pengadaan bahan ajar dan buku referensi lainnya, peningkatan mutu guru dan tenaga kependidikan melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kualifikasi akademik serta pengadaan fasilitas penunjang lainnya. Media pembelajaran juga menjadi faktor penunjang dalam proses pendidikan, media pembelajaran dapat berupa bahan ajar, alat peraga, video pembelajaran, dan aplikasi pembelajaran. Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia semakin ditingkatkan oleh pemerintah. Seiring dengan perkembangan abad 21 yang ditandai dengan berkembangnya informasi secara cepat. Sejalan dengan berkembangnya informasi, teknologi komunikasi pun mengalami perkembangan yang tak kalah pesat. Scott (2015) mengungkapkan bahwa, "pada abad 21 ini telah terjadi pergeseran yang signifikan dari layanan manufaktur kepada layanan yang menekankan pada informasi dan pengetahuan. Pengetahuan itu tumbuh secara eksponensial. Teknologi informasi dan komunikasi mengubah cara kita belajar". Guru dikelas menjadikan bukan satu-satunya sumber belajar yang perlu kita gali ilmu pengetahuannya. Namun saat ini belajar dapat memanfaatkan media digital yang dianggap lebih efisien.

Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang sesuai untuk meningkatkan mutu pendidikan dan acuan dalam proses pengajaran siswa. Oleh karena itu menjembatani dunia pendidikan dengan dunia perkembangan teknologi seperti perubahan di era abad 21 serta penciptaan media yang dinamis serta tidak monoton dalam proses pengajaran. Dengan penggunaan teknologi akan mempengaruhi motivasi serta hasil belajar siswa. Karena pada era yang millennial, anak akan tertarik pada perubahan yang baru salah satunya dengan media pembelajaran berbasis teknologi. Terkait dengan media pengajaran Rivai & Sudjana (2018) menyatakan bahwa, "media pengajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar". Pengembangan media pembelajaran banyak macamnya, dapat berupa modul, alat bantu, gambar gambar, media audio visual atau media tutorial dengan disesuaikan fungsi serta tujuannya.

Salah satu hal yang memicu perkembangan media video adalah beragamnya jenis video yang dapat digunakan dalam pembelajaran seperti video tutorial. Pramudito (2013) menyatakan bahwa, "video tutorial adalah gambaran rangkaian hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran kepada sekelompok kecil peserta didik". Video tutorial sebagai media

pembelajaran berupa bimbingan pembelajaran dalam bentuk pemberian arahan, bantuan, petunjuk dan motivasi agar para siswa belajar secara efektif dan efisien. Pemberian bantuan berarti membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Petunjuk berarti memberikan informasi tentang cara belajar secara efektif dan efisien. Arahan berarti mengarahkan siswa dalam mempelajari materi masing-masing. Motivasi berarti menggerakkan kegiatan siswa dalam mempelajari materi, mengerjakan tugas dan mengikuti penilaiannya. Bimbingan berarti membantu siswa memecahkan masalah-masalah belajar.

Berdasarkan hasil temuan bahwa pembelajaran saat ini telah dilakukan pembelajaran secara tatap muka, artinya siswa sudah diperbolehkan untuk belajar sepenuhnya di kelas. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan (Kadisbud) Panyono menyampaikan bahwa "Mengacu instruksi MENDAGRI nomor 25 tahun 2022 tentang pembatasan kegiatan masyarakat yang didalamnya termasuk sekolah. Kemudian hasil konsultasi Wali Kota Pontianak, maka Disdikbud Kota Pontianak sudah mengeluarkan surat kepada sekolah, mulai dari TK/PAUD, SD, dan SMP sudah bisa melaksanakan pembelajaran 100 persen, baik dari sisi jumlah siswa di kelas maupun penjadwalan waktu belajar". Menghadapi kebijakan baru tersebut, proses pembelajaran mengikuti kenormalan baru yaitu pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi. Seperti saat pembelajaran daring yang sepenuhnya menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru dapat mengkolaborasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang menampilkan penjelasan materi yang runtut khususnya pada pembelajaran yang esensial.

Salah satu pembelajaran yang esensial yaitu matematika. Matematika kerap menjadi "momok" bagi anak sekolah di Indonesia. Hasil Survei Programme for International Student Assessment tahun 2018 yang mengukur kompetensi dan kualitas pendidikan menempatkan Indonesia peringkat ke-7 paling rendah (atau 72 dari 79 negara) dikategori matematika dengan skor 379. Ini jauh dibawah rata-rata negara lain, yaitu 490. Padahal, keterampilan matematika bermanfaat untuk proses kembang anak dan salah satu pelajaran yang melatih kekuatan otak. Ketika anak mengerjakan soal matematika, proses pengerjaan ini melatih memori dan kemampuan, komputasi otak. Guru dapat mengemas matematika dengan pembelajaran yang lebih menarik dengan mengkolaborasi media video dalam proses pembelajaran. Hal ini akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial matematika materi perkalian kelas dua. Hal itu karena pembelajaran matematika yang merupakan pembelajaran esensial sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari salah satunya perkalian. Siswa kelas dua harus memahami konsep perkalian dan cara penyelesaian masalah pada soal-soal cerita. Oleh

karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang memuat langkah-langkah dalam mempelajari perkalian. Video tutorial berupa video presentasi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara sistematis dengan disertai penjelasan deskriptif animatif. Saat ini pembelajaran harus menggunakan kenormalan baru yaitu dengan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Adanya penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial maka siswa akan mudah memahami materi perkalian. Siswa dapat belajar secara runtut langkah-langkah penyelesaian soal perkalian dengan penanaman konsep materi pembelajaran dikelas dua. Video pembelajaran yang bersifat fleksibel dapat diakses oleh siswa dan guru dimana saja dan kapan saja. Video tutorial ini ditampilkan saat pembelajaran langsung dikelas. Video tutorial dijadikan sebagai tutor dikelas dan dirumah dengan pemanfaatan teknologi berupa video. Siswa belajar dengan suasana yang baru dan membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran. Guru akan menampilkan video tutorial kemudian akan menjelaskan kembali untuk tujuan menguatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Sugiyono (2017), "Penelitian dan pengembangan atau Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut". Adapun pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Sedangkan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri dari 5 langkah, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas II di SDN 39 Pontianak Kota. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kegiatan wawancara dan tanggapan serta saran perbaikan oleh validator, guru dan peserta didik. dan kuantitatif, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor hasil validasi produk media pembelajaran berbasis video tutorial yang dinilai oleh validator i ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa serta pengguna (guru dan peserta didik). Teknik Pengumpulan Data yang digunakan adalah wawancara dan angket, Instrument pengumpulan data yang digunakan berupa pedoman wawancara dan angket. Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan video tutorial pembelajaran dilakukan oleh peneliti menggunakan model ADDIE. Branch dalam sugiyono (2017) menyatakan bahwa, "mengembangkan instructional design (desain pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE yang merupakan singkatan dari analysis, design, development, implementation, dan evaluation". Maka hasil dalam penelitian ini juga dijabarkan dalam 5 tahapan tersebut.

Pada tahapan analisis adapun hasil diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas II dan angket kebutuhan video tutorial bagi siswa. Berdasarkan studi pendahuluan didapatkan peneliti dari kegiatan wawancara kepada salah satu guru kelas II yang dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 15 Januari 2021 di SD Negeri 39 Pontianak Kota. Adapun data yang diperoleh yaitu media pembelajaran yang digunakan belum menggunakan media digital. Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis CAI (Computer-assisted instruction) berupa video tutorial belum diterapkan sebelumnya. Penggunaan media hanya sebatas oleh penggunaan alat sederhana. Siswa kurang termotivasi untuk belajar. Beberapa waktu lalu, selama pandemi guru kelas hanya memberikan materi dengan acuan youtube namun pengembangan terbatas. Mata pelajaran yang dipilih dalam pengembangan penelitian ini adalah matematika karena pembelajaran matematika yang sangat esensial serta pembelajaran yang kurang dipahami oleh siswa serta materi yang dikembangkan menggunakan materi perkalian.

Oleh karena itu peneliti mengembangkan video tutorial sebagai media pembelajaran yang disusun semenarik mungkin untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengembangan video tutorial disesuaikan dengan kriteria media pembelajaran yang baik. Berdasarkan saran dari guru, media pembelajaran harus sesuai dengan materi pembelajaran, penjelasan materi disampaikan dengan jelas, tampilan media yang menarik siswa untuk belajar serta selalu dengan hal yang baru dalam pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan. Penggunaan media pembelajaran berupa video dimaksudkan agar siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar dan tercipta pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital.

Setelah melakukan wawancara Untuk menindaklanjuti informasi yang diberikan oleh guru maka peneliti melakukan analisis kebutuhan video tutorial kepada siswa dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Data Hasil Angket Kebutuhan Video Tutorial bagi Siswa

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya tertarik belajar dengan menggunakan teknologi berupa video	100%	0%
2.	Saya senang jika pembelajaran berupa video tentang langkah-langkah memecahkan masalah pembelajaran	100%	0%
3.	Saya senang jika video juga dilengkapi dengan gambar animasi	100%	0%
4.	Guru pernah memberikan materi pembelajaran menggunakan video	100%	0%
5.	Guru pernah menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan perangkat komputer	0%	100%
6.	Saya lebih memahami pembelajaran melalui video	82,1%	17,9%
7.	Saya selalu mengulang pembelajaran di rumah	78,5%	21,5%

Berdasarkan uraian hasil studi pendahuluan melalui wawancara dan penyebaran angket analisis kebutuhan, peneliti menentukan bahwa video berupa tutorial yang digunakan sebagai media pembelajaran perlu dikembangkan. Oleh karena itu peneliti mengembangkan video tutorial sebagai media pembelajaran materi perkalian kelas 2.

Pada langkah design adapun kegiatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu merancang konsep dan konten video tutorial dengan menyusun bahan-bahan dan membuat acuan bagian video tutorial yang akan dibuat. Tahap ini berupa kerangka-kerangka sebelum melakukan pengembangan produk, kerangka yang dimaksud adalah storyboard. Setelah tahap design langkah selanjutnya yaitu pengembangan. Pada tahap pengembangan, peneliti menyusun video tutorial untuk divalidasi kepada validator. Berikut merupakan hasil validasi dan revisi dari validator :

Tabel 2. Data hasil rekapitulasi validasi dan revisi dari ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa

No	Validasi	Produk Awal		Produk Revisi	
		Persentase	Keterangan	Persentase	Keterangan
1	Ahli Desain	75%	Baik	84%	Sangat Baik
2	Ahli Materi	75%	Baik	88,8%	Sangat Baik
3	Ahli Bahasa	78,5%	Baik	89,2%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil pada tabel di atas validasi oleh ahli desain dengan persentase 75% dengan kategori "Baik" yang dinyatakan "Layak untuk diuji cobakan dilapangan direvisi sesuai saran yang diberikan". Adapun hasil desain produk setelah direvisi dengan persentase 84% dengan kategori "Sangat Baik" yang dinyatakan "Layak untuk di uji cobakan". Hasil tersebut diperoleh berdasarkan 11 aspek penilaian pada lembar validasi yang bersumber dari pendapat Widiastika. Aspek penilaian tersebut adalah ketepatan pemilihan jenis huruf, ketepatan dalam pemilihan warna pada tulisan dalam video, kejelasan tulisan, kejelasan audio yang terdengar saat penjelasan materi, musik pengiring, interaktivitas antara media dengan pengguna, kontrol pengguna dalam menjalankan video, video tidak eror saat dijalankan, informasi pendukung dijelaskan secara jelas, tombol proporsional.

Validasi oleh ahli materi dengan persentase 75% dengan kategori "Baik" yang dinyatakan "Layak untuk diuji cobakan dilapangan direvisi sesuai saran yang diberikan". Adapun hasil desain produk setelah direvisi dengan persentase 88,8% dengan kategori "Sangat Baik" yang dinyatakan "Layak untuk di uji cobakan". Hasil tersebut diperoleh berdasarkan 9 aspek penilaian pada lembar validasi yang bersumber pada Widiastika. Aspek penilaian tersebut adalah kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kelengkapan materi pembelajaran, kejelasan materi pembelajaran, kedalaman materi pembelajaran, keruntutan penyajian materi, Pembahasan latihan soal mudah dipahami, pembahasan latihan soal sudah benar, media dapat digunakan secara mandiri.

Validasi oleh ahli bahasa dengan persentase 78,5% dengan kategori "Baik" yang dinyatakan "Layak untuk diuji cobakan dilapangan direvisi sesuai saran yang diberikan". Adapun hasil desain produk setelah direvisi dengan persentase 89,2% dengan kategori "Sangat Baik" yang dinyatakan "Layak untuk di uji cobakan". Hasil tersebut diperoleh berdasarkan 7 aspek penilaian pada lembar validasi yang bersumber pada Muslich. Aspek penilaian tersebut adalah kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual siswa, ketepatan bahasa yang benar, bahasa yang lugas dan muda dipahami, komunikatif, dan ketepatan ejaan sesuai EYD.

Pada tahap Implementasi dilakukan uji coba video tutorial sebanyak dua kali. Uji coba pertama dilakukan dengan 8 siswa. Penentuan subjek penelitian dengan memilih secara acak yang dilakukan dengan bantuan guru kelas. Uji coba dilakukan dengan memutar video tutorial sebagai media pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar. Setelah melakukan uji coba, selanjutnya siswa mengisi kuesioner tanggapan yang telah dibuat peneliti. Setelah mendapatkan hasil praktis pada uji coba kelompok kecil, peneliti melakukan uji coba pada kelompok besar dengan 28 siswa dengan tahapan seperti pada uji coba kelompok kecil.

Pada tahap Evaluation membagikan angket kepraktisan video tutorial bagi guru dan siswa. Angket dibagikan untuk menghitung tingkat kepraktisan video tutorial yang sudah dibuat dan digunakan. Berikut data hasil kepraktisan video tutorial.

Tabel 3 : Data Hasil Kepraktisan Video oleh Peserta Didik

Uji Coba	Jumlah Nilai	Persentase Kelayakan	Kategori
Kelompok Kecil	303	86%	Sangat Praktis
Kelompok Besar	774	87,9%	Sangat Praktis

Tabel 4. Data Hasil Kepraktisan Video Tutorial oleh Guru

Nama	Skor	Persentase Kelayakan	Kategori
W	44	91,6%	Sangat Praktis

Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan 8 siswa yang dilaksanakan selama satu hari dengan cara menyebarkan produk media video tutorial beserta angket kepraktisan video tutorial. Angket kepraktisan video tutorial terdiri dari 11 aspek yaitu kejelasan audio dalam menyampaikan materi pembelajaran, tulisan yang menarik, tampilan gambar pendukung yang menarik, media dapat digunakan mandiri, memudahkan pemahaman materi, media memudahkan kegiatan belajar, bahasa yang mudah dipahami, penggunaan media memotivasi belajar, penggunaan media memudahkan belajar, tombol proposional, kemudahan navigasi. Penskoran dalam angket menggunakan skala likert dengan skor terendah 1 dan skor tertinggi 4. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil memperoleh nilai persentase 86% "sangat praktis" dengan kategori sangat baik sehingga produk dapat digunakan untuk uji coba kelompok besar setelah dilakukan revisi di beberapa bagian, yaitu audio yang tidak terdengar jelas. sehingga dihasilkan produk yang lebih baik lagi.

Pada uji coba kelompok besar yang melibatkan 20 siswa yang dilaksanakan selama satu hari dengan cara menyebarkan produk video tutorial beserta angket kepraktisan video tutorial. Angket kepraktisan video tutorial terdiri dari 11 aspek yaitu kejelasan audio dalam menyampaikan materi pembelajaran, tulisan yang menarik, tampilan gambar pendukung yang menarik, media dapat digunakan mandiri, memudahkan pemahaman materi, media memudahkan kegiatan belajar, bahasa yang mudah dipahami, penggunaan media memotivasi belajar, penggunaan media memudahkan belajar, tombol proposional, kemudahan navigasi. Penskoran dalam angket menggunakan skala likert dengan skor terendah 1 dan skor tertinggi 4. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar memperoleh nilai persentase 87,9% "sangat praktis" dengan kategori sangat baik.

Tingkat kepraktisan video tutorial dihitung berdasarkan angket kepraktisan video tutorial oleh guru dengan mencapai nilai persentase 91,6% "sangat praktis" dengan kategori sangat baik. Hasil ini diperoleh dari penilaian 12 aspek yaitu kejelasan tulisan, kejelasan audio, kejelasan musik pengiring, interaktivitas antara pengguna dan media, informasi pendukung dijelaskan secara jelas, kesesuaian dengan pemahaman intelektual siswa, ketepatan bahasa yang benar, bahasa lugas dan mudah dipahami, komunikatif, konsistensi penggunaan bahasa yang baku. Rusnilawati & Gustiana (2017) menyatakan bahwa, "media pembelajaran dikatakan praktis berdasarkan angket respom siswa dan penilaian guru jika minimal yang dicapai adalah baik". Menurut Nieveen (2018) menyatakan bahwa, "practicality refers to the extent that user (teachers and pupils) and other experts consider the intervention as appealing and useable in normal conditions". Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa kepraktisan produk pengembangan ditentukan dari pendapat guru yang menyatakan bahwa produk yang dihasilkan dapat digunakan dan produk yang dihasilkan mudah digunakan oleh guru dan siswa sesuai dengan tujuan pengembangan.

SIMPULAN

Langkah yang digunakan dalam mengembangkan video tutorial sebagai media pembelajaran materi perkalian kelas II yaitu: 1) analisis (analysis) hasil wawancara kepada guru kelas II dan angket kebutuhan video tutorial bagi siswa, 2) desain (design) menentukan indikator dan tujuan pembelajaran, merancang video tutorial pembelajaran, 3) pengembangan (development) melakukan proses validasi kepada ahli desain, bahasa, dan materi. Kemudian melakukan revisi sesuai catatan dan saran, 4) implementasi (Implementation) melakukan uji coba dengan menggunakan video tutorial pada kelas II oleh kelompok kecil 6 siswa dan kelompok besar 20 siswa, 5) Evaluasi (Evaluation) hasil angket kepraktisan video tutorial oleh siswa dan guru. Hasil validasi ahli desain video tutorial memperoleh persentase 84% "sangat valid". Hasil validasi ahli bahasa video tutorial memperoleh persentase 89,2% "sangat valid". Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 88,6% "sangat valid". Hasil kepraktisan video tutorial oleh kelompok kecil memperoleh persentase 86% "sangat praktis. Hasil kepraktisan video tutorial kelompok besar memperoleh persentase 87,9% "sangat praktis". Hasil kepraktisan video tutorial oleh guru memperoleh persentase 91,6% "sangat praktis".

DAFTAR PUSTAKA

- Nieveen, N. (2018). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Springer Science Business Media.
- Pramudito, A. (2013). Pengembangan media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran kompetensi kejuruan standar kompetensi melakukan pekerjaan dengan mesin bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/https://core.ac.uk/download/pdf/33526888.pdf>
- Pratama, Y. A., & Rosidah, I. (2019). *Desain Sistem Pendidikan Abad 21*. CV Ragamulya Institute.
- Rivai, A., & Sudjana, N. (2018). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Rusnilawati, R., & Gustiana, E. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (Bae) Berbantuan Flipbook Berbasis Keterampilan Pemecahan Masalah Dengan Pendekatan Ctl Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 190–201. <https://doi.org/https://journals.ums.ac.id/index.php/ppd/article/view/5450>
- Scott, C. L. (2015). The Futures of Learning 2: What Kind of Learning for The 21st Century. *Education Research and Foresight*, 5(2), 100–112. <https://doi.org/http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/3709>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.