

**PERANCANGAN VIDEO TUTORIAL
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING
JURUSAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN
SMKN 6 BEKASI**

SKRIPSI

Diajukan sebagai bagian dari persyaratan untuk mendapatkan
gelar Sarjana Pendidikan pada program studi
Pendidikan Teknik Arsitektur



disusun oleh:

Muhamad Aldo Setiadi Putra

1704332

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR
DEPARTEMEN PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2022

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
MUHAMAD ALDO SETIADI PUTRA
PERANCANGAN VIDEO TUTORIAL
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING
JURUSAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN
SMKN 6 BEKASI

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing 1:



Prof. Dr. M. Syaom Barliana, M.Pd., M.T.
NIP. 19630204 198803 1 002

Pembimbing 2:



Nitih Indra K.D., S.Pd., M.T.
NIP. 920171219850413201

Mengetahui,

Ketua Departemen
Pendidikan Teknik Arsitektur
FPTK UPI

Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Arsitektur
FPTK UPI

Dr. Lilis Widaningsih, S.Pd., M.T.
NIP. 19711022 199802 2 001

Dr. Johar Maknun, M.Si.
NIP. 19680308 199303 1 002

**PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN PERNYATAAN
BEBAS PLAGIARISME.**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Perancangan Video Tutorial sebagai Media Pembelajaran Daring Jurusan DPIB SMKN 6 Bekasi” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Peneliti,

Muhamad Aldo Setiadi Putra

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Allah SWT. atas berkat dan bantuannya dalam penyusunan skripsi ini. Skripsi ini juga dapat terselesaikan berkat masukan, bantuan, serta dukungan dari kampus dan orang-orang terdekat sehingga dapat pada akhirnya dapat terselesaikan. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Syaom Barliana, M.Pd., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan peneliti banyak masukan dan pandangan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin
2. Ibu Nitih Indra K.D., S.Pd., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah memotivasi dan mengingatkan peneliti untuk menyelesaikan skripsi sesegera mungkin, serta memperhatikan perkembangan skripsi peneliti dengan seksama
3. Bapak Dr. Ir. Nuryanto, S.Pd., M.T. selaku dosen wali yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, arahan, serta semangat kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan pendidikan sarjana
4. Bapak Dr. Johar Maknun, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur yang telah memberikan peneliti bantuan dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi di semester ini
5. Ibu Dr. Lilis Widaningsih, S.Pd., M.T., selaku Kepala Departemen Pendidikan Teknik Arsitektur
6. Bapak Aldissain Jurizat, S.Pd., S.Ars., M.Ars. yang telah membantu memberikan validasi media beserat masukan dan saran untuk produk yang dirancang oleh peneliti
7. Ibu Wenny Rochmawati, S.Pd., Ibu Regita Julianti, S.Pd., Bapak Parlin Tambunan, M.Pd. dan Pak Reza selaku guru SMKN 6 Bekasi yang telah memberikan bantuan dan masukan kepada peneliti selama menyelesaikan skripsi
8. Peserta didik kelas XII DPIB 1 dan XII DPIB 2 SMKN 6 Bekasi tahun ajaran 2022/23 yang telah antusias berpartisipasi dalam penelitian ini

9. Segenap keluarga Setiadi dan Mutiara Ramadhanti yang telah memberikan *support* dan doanya kepada peneliti setiap hari tanpa terputus
10. Teman-teman sejurusan Pendidikan Teknik Arsitektur 2017 yang telah saling membantu dan menyemangati selama proses penulisan skripsi
11. Teman terdekat peneliti yang tidak dapat disebutkan satu persatu

**PERANCANGAN VIDEO TUTORIAL
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING
JURUSAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN
SMKN 6 BEKASI**

Muhamad Aldo Setiadi Putra
NIM 1704332

ABSTRAK

Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran praktik seperti Aplikasi Perangkat Lunak dan Informasi Bangunan (APLIG) menurun selama pembelajaran daring berlangsung di SMKN 6 Bekasi. Pembelajaran praktik yang dilaksanakan selama pembelajaran daring memerlukan media pembelajaran yang tepat agar peserta didik tetap merasakan pendampingan dari guru sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotoriknya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang video tutorial sebagai media pembelajaran daring untuk jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) dan mengukur perubahan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan video tutorial sebagai media pembelajaran daring. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) untuk merancang produk menggunakan model pengembangan ADDIE dan didukung dengan metode penelitian quasi eksperimen kuantitatif dengan desain penelitian *the non-equivalent group design* untuk mengukur hasil belajar peserta didik dengan membaginya ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok kontrol sebanyak 30 partisipan dan kelompok eksperimen sebanyak 30 partisipan. Penelitian ini menemukan bahwa media pembelajaran video tutorial dapat dirancang menggunakan model ADDIE dengan bantuan perangkat lunak Bandicam, Filmora, dan Sound Recorder. Video tutorial dinilai “sangat layak” oleh ahli materi dan ahli media dengan skor penilaian sebesar 93,75% untuk kelayakan materi dan 84,79% untuk kelayakan media. Penemuan selanjutnya dari penelitian ini yaitu terdapat perubahan hasil belajar peserta didik berupa peningkatan dengan skor *standard gain* sebesar 0,52 untuk kuesioner kognitif dan 0,58 untuk tes keterampilan psikomotorik sehingga termasuk dalam kategori “Sedang”.

Kata Kunci: Perancangan, Pembelajaran Daring, Video Tutorial, ADDIE, *Standard Gain*.

**PERANCANGAN VIDEO TUTORIAL
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING
JURUSAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN
SMKN 6 BEKASI**

Muhamad Aldo Setiadi Putra
NIM 1704332

ABSTRACT

Students' learning outcomes on practical subjects such as Building Interior and Software Applications (APLIG) is declining during online learning at SMKN 6 Bekasi. Practical lessons during online learning needs a proper learning media in order to give students a sense of accompaniment from their teachers so that their cognitive and psychomotor abilities can improve appropriately. This research intends to design a tutorial video as an online learning media for Modelling Design and Building Information (DPIB) major and measure changes in students' learning outcomes before and after using tutorial video as an online learning media. This research uses research and development method to design the product using ADDIE method and supported by quantitative quasi-experimental method with non-equivalent group design to measure students' learning outcomes by dividing them into two groups of 30 participants each on control's group and experiment's group. The research found that tutorial video as a learning media can be designed by using ADDIE method and also softwares such as Bandicam, Filmora, and Sound Recorder. Tutorial video as a learning media receives a "very decent" valuation by material and media experts with 93,75% material valuation score and 84,79% media valuation score. The research also found that there are changes in students' learning outcomes in a form of improvement with a standard gain score in the amount of 0,52 for cognitive questionnaire and 0,58 for psychomotor skills test therefore classified as "Mediun".

Keywords: Design, Online Learning, Tutorial Video, ADDIE, Standar Gain.

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan Skripsi	i
Pernyataan Tentang Keaslian Skripsi dan Pernyataan Bebas Plagiarisme	ii
Ucapan Terima Kasih	iii
Abstrak	v
Daftar Isi	vii
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar	x
Daftar Diagram	xi
Daftar Lampiran	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Batasan masalah	3
1.4. Rumusan Masalah	3
1.5. Tujuan Penelitian	3
1.6. Manfaat Penelitian	4
1.7. Struktur Organisasi Skripsi	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1. Pembelajaran Daring	6
2.2. Hasil Belajar.....	6
2.2.1. Ranah Kognitif.....	7
2.2.2. Ranah Afektif.....	7
2.2.3. Ranah Psikomotorik.....	7
2.3. Media Pembelajaran.....	8
2.3.1. Video Pembelajaran Tutorial	9
2.3.2. Kriteria Video Pembelajaran.....	10
2.4. Penelitian Terdahulu	11
2.5. Kerangka Berpikir.....	15

BAB III METODE PENELITIAN	17
3.1. Desain Penelitian.....	17
3.2. Partisipan Penelitian.....	17
3.3. Waktu dan Tempat Penelitian	18
3.4. Prosedur Penelitian.....	19
3.4.1. <i>Analyze</i>	19
3.4.2. <i>Design</i>	19
3.4.3. <i>Development</i>	20
3.4.4. <i>Implementation</i>	20
3.4.5. <i>Evaluation</i>	20
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.5.1. Lembar Validasi	21
3.6. Instrumen Penelitian.....	21
3.6.1. <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i>	21
3.6.2. Lembar Validasi Materi	22
3.6.3. Lembar Validasi Media.....	22
3.7. Teknik Analisis Data.....	23
3.7.1. Data proses pengembangan produk	23
3.7.2. Data penilaian kelayakan produk.....	23
3.7.3. Data hasil belajar peserta didik	24
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	27
4.1. Deskripsi Hasil Penelitian.....	27
4.1.1. <i>Analyze</i>	27
4.1.2. <i>Design</i>	29
4.1.3. <i>Development</i>	31
4.1.4. <i>Implementation</i>	45
4.1.5. <i>Evaluation</i>	49
4.2. Pembahasan.....	53
4.2.1. Pengembangan Produk.....	53

4.2.2. Validasi Desain	54
4.2.3. Uji Coba Produk.....	55
4.2.4. Perubahan Hasil Belajar Peserta didik	55
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	57
5.1. Simpulan	57
5.2. Implikasi.....	57
5.3. Rekomendasi	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu	11
Tabel 3.1. Pembagian Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	18
Tabel 3.2. Kisi-kisi kuesioner <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	21
Tabel 3.3. Kisi-kisi Pengujian Validasi Materi.....	22
Tabel 3.4. Skala Likert	22
Tabel 3.5. Kisi-kisi Pengujian Validasi Media	22
Tabel 3.6. Skala Likert	23
Tabel 3.7. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	24
Tabel 3.8. Pengambilan Keputusan Uji t	25
Tabel 3.9. Kriteria Penilaian	25
Tabel 3.10. Kriteria Penilaian <i>Standard Gain</i>	26
Tabel 4.1. Hasil Validasi Ahli Media.....	40
Tabel 4.2. Hasil Validasi Ahli Materi	42
Tabel 4.3. Masukan dan Saran Ahli Media dan Ahli Materi	43
Tabel 4.4. Hasil Revisi Produk	44
Tabel 4.5. Uji Validitas Kuesioner Tes Kognitif	47
Tabel 4.6. Hasil Uji t-Test Kuesioner Kognitif Kelas Kontrol	49
Tabel 4.7. Hasil Uji t-Test Kuesioner Kognitif Kelas Eksperimen.....	50
Tabel 4.8. Perubahan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelompok kontrol ...	51
Tabel 4.9. Perubahan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas Eksperimen ...	52
Tabel 4.10. Perubahan Hasil Belajar Psikomotorik Peserta Didik Kelompok Kontrol	52
Tabel 4.11. Perubahan Hasil Belajar Psikomotorik Peserta Didik Kelas Eksperimen	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Suasana Belajar Laboratorium Komputer DPIB SMKN 6 Bekasi ..	28
Gambar 4.2 Potongan Segmen 1 dari <i>Storyboard</i> Video Tutorial	30
Gambar 4.3. Tampilan Menu Utama Bandicam	32
Gambar 4.4. Tampilan Menu <i>Recording Settings</i> Bandicam.....	33
Gambar 4.5. Tampilan Layar ketika Proses Rekaman Berlangsung.....	34
Gambar 4.6. Tampilan Utama Sound Recorder	35
Gambar 4.7. Tampilan Utama Software Filmora.....	36
Gambar 4.8. Tampilan Layar Adobe Photoshop.....	37
Gambar 4.9. Tampilan Panel Audio dan Video Track Filmora	37
Gambar 4.10. Tampilan menu Upload Videos pada platform Youtube	38
Gambar 4.11. Tampilan Pengaturan Video pada platform Youtube.....	39
Gambar 4.12. Tampilan Video Tutorial pada Platform Youtube.....	40
Gambar 4.13. Google Form <i>Post-test</i>	46
Gambar 4.14. Tampilan Folder Google Drive Tes Psikomotorik.....	47
Gambar 4.15. Laman Video Tutorial yang Diakses oleh Kelompok Eksperimen	49
Gambar 4.16. Tampilan Media Presentasi Kelompok Kontrol.....	49

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2.1. Kerangka Berpikir.....	15
Diagram 2.2. Alur Penelitian	16
Diagram 3.1. Diagram ADDIE	19

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Surat Izin Penelitian	63
LAMPIRAN 2 Silabus Mata Pelajaran	64
LAMPIRAN 3 Lembar Uji Validasi Ahli Materi	71
LAMPIRAN 4 Lembar Uji Validasi Ahli Media 1	75
LAMPIRAN 5 Lembar Uji Validasi Ahli Media 2	79
LAMPIRAN 6 Daftar Peserta Didik Kelas XII DPIB 1 & 2	83
LAMPIRAN 7 Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	85
LAMPIRAN 8 Tampilan Kuesioner Kognitif	92
LAMPIRAN 9 Hasil Kuesioner Kognitif	101
LAMPIRAN 10 Tampilan Tes Psikomotorik	103
LAMPIRAN 11 Hasil Tes Psikomotorik	105
LAMPIRAN 12 Media Presentasi Kelompok Kontrol	113
LAMPIRAN 13 <i>Storyboard</i> Video Tutorial	120
LAMPIRAN 14 Naskah Video Tutorial	121
LAMPIRAN 15 Tampilan Video Tutorial	126

DAFTAR PUSTAKA

Buku, Jurnal, Skripsi dan Tesis

- Al Firdaus, I. (2010). *Buku Lengkap Tuntunan Menjadi Kameraman Profesional*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Anderson, Lorin W. & Krathwohl, David R. (2010). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran edisi revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asni, H. A. N., & Suhartini, R. (2019). Pengembangan Video Tutorial Bias Cut Dress Berbasis Instagram. *Jurnal Tata Busana*, 8(3).
- Aziz, F., Nurjanah, F., & Sari, D. P. (2017). Aktualisasi TTB (Teori Taksonomi Bloom) Melalui Drama Kepahlawanan Guna Penanaman Pendidikan Karakter Pada Peserta Didik. *FKIP e-PROCEEDING*, 715-724
- Darmawan, I. P. A., & Sujoko, E. (2013). Revisi Taksonomi Pembelajaran Benjamin S. Bloom. *Satya Widya*, 29(1), 30-39.
- Daulay, Melwin Syafrizal. (2007). *Mengenal Hardware-Software dan Pengelolaan Instalasi Komputer*. Yogyakarta: Andi.
- Dimiyati. & Mudjiono. (2006) *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Efendi, A., Sumarni, S., & Efendi, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Mekanika Tanah. *Indonesian Journal Of Civil Engineering Education*, 1(1).
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Progam SPSS (Edisi VIII)*.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Munir, D., & IT, M. (2009). *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Pressman, Roger S. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi*, Yogyakarta: Andi
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. P3AI UPI. Jakarta.

- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdikarya
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Susanti, S. (2013). Taksonomi bloom (ranah kognitif, afektif, dan psikomotor) serta identifikasi permasalahan pendidikan di indonesia.
- Sutrisno, S., Pratama, A., & Rani, H. A. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial untuk Meningkatkan Keterampilan pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi Siswa Jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Tonjong. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 2(2), 1-6.
- Tafonao, Talizaro. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2, No.2. Yogyakarta:STT KADESI
- Utari R. (2012). Taksonomi Bloom: Apa dan bagaimana menggunakannya? *Pusdiklat KNPk*, 1–13.
- Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan Video tutorial dalam pembelajaran sistem pengapian di SMK. *Jurnal Taman Vokasi* Vol, 6(1).
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: Rineka.

Dokumen

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2012
tentang Penyelenggaraan Pendidikan JarakJauh pada Perguruan Tinggi.

Surat Edaran Kemendikbud No. 4 Tahun 2020. Pelaksanaan Kebijakan
Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Viru Disease Covid
19.