

Pengembangan Media Video Mata Kuliah Percetakan dan Sablon pada Program Studi Teknologi Pendidikan

Harfajri Nuari 1, Eldarni 2

¹ Harfajri Nuari 1, ² Eldarni 2

e-mail: harfajri.nuari08@gmail.com

Abstract

During Printing and Screening in practice, students are divided into groups, then explained to each group about screen printing techniques / techniques. However, at present there is still no adequate media support. So we need a media to help in the delivery of material and become a learning resource that can be used independently by students. This research aims to involve a learning video media product as a learning resource that is valid / feasible, practical and effective in accordance with the eligibility criteria of the material and media in the Printing and Screen Printing course on the KTP FIP UNP Majors.

This research is Research and Development (R&D) using Borg and Gall development model. Stages of development carried out, namely planning, initial product development, product validation, product trials, and final products. The product feasibility test was assessed by two material experts and two media experts. The product feasibility test involved 20 students 2017 generation from the Majors of KTP FIP UNP. Data collection tools in the form of interviews, documentation, assessment sheets, and questionnaires. Data analysis techniques were carried out quantitatively and qualitatively.

The product validity test results show that the product is suitable for use, based on the assessment of the expert, the product material can be categorized as "Very Appropriate", while the assessment of the developed product media expert can be categorized as "Very Appropriate". For the practicality test results obtained an assessment that can be categorized as "Very Practical". The results of the effectiveness test using the t-test can be concluded that there are significant differences in the results of the pre-test and post-test and there is an influence of learning video media on the Printing and Screen Printing subject.

Keywords: Development, learning media, video, printing and screen printing



Pengembangan Media Video Mata Kuliah Percetakan dan Sablon pada Program Studi Teknologi Pendidikan. ©2020 by Harfajri Nuari and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Fenomena Revolusi Industri 4.0 mempengaruhi dan memunculkan berbagai tuntutan di seluruh aspek kehidupan. Fenomena tersebut juga mempengaruhi aspek pendidikan yang menuntut adanya peningkatan (*upgrade*) dalam bidang pendidikan. Universitas Negeri Padang sebagai salah satu perguruan tinggi di Indonesia, berkewajiban dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan para mahasiswa-nya.

Program Studi Teknologi Pendidikan adalah salah satu Prodi di FIP UNP, pada jenjang Strata 1 (S1) memiliki beberapa kelompok mata kuliah salah satunya Mata Kuliah Bidang Keahlian (MKBK). Percetakan dan Sablon merupakan salah satunya. Memiliki bobot perkuliahan sebanyak 3 SKS, mata kuliah Percetakan dan Sablon ini membekali mahasiswa dengan kemampuan dalam memahami bahan dan alat cetak grafis, rancangan desain, pola, memahami dan pengaplikasiannya pada berbagai macam media. Penguasaan bahan, alat dan teknik cetak dalam cetak sablon ditekankan dalam mata kuliah ini. Jenis/macam bahan, karakteristik/ciri bahan, kegunaan bahan, jenis/macam alat, kegunaan alat, dan teknik merupakan materi yang dicakup pada mata kuliah ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pembina mata kuliah yaitu Ibu Novrianti, M.Pd pada tanggal 20 Agustus 2019, mata kuliah Percetakan dan Sablon memiliki materi praktek lebih banyak daripada teori sehingga membutuhkan jam perkuliahan melebihi jam perkuliahan di kelas, biasanya untuk praktek matakuliah Percetakan dan Sablon dilaksanakan di luar jam perkuliahan. Dalam praktek tersebut para mahasiswa dibagi dalam beberapa kelompok, kemudian dijelaskan kepada satu persatu kelompok tentang cara/teknik menyablon tanpa menggunakan media dalam penyampaian materi, sehingga membutuhkan waktu lebih lama dan tidak efisien.

Mencegah hal tersebut dibutuhkan sumber belajar yang mudah diakses serta mengikuti perkembangan zaman, yaitu media video, seperti video pembelajaran, video tutorial, dan lain-lain. Dengan begitu sumber belajar tersebut dapat digunakan serta dibagikan dengan mudah melalui internet.

Tujuan penelitian yang dilaksanakan yaitu membuat sebuah media yang dapat dijadikan sumber belajar bagi para penggunanya khususnya pada mahasiswa yang melaksanakan perkuliahan Percetakan dan Sablon. Pembuatan video tentunya dibutuhkan berbagai perangkat dan aplikasi agar video dapat diedit dan digabungkan sehingga layak untuk ditonton.

Adobe Premiere Pro CS6 dipilih sebagai aplikasi utama pada pembuatan media video ini. *Adobe Premiere Pro* merupakan piranti lunak pengeditan video terdepan untuk film, TV, dan web (*Adobe Inc*, 2019). *Adobe Premiere* ialah salah satu aplikasi pengolah video yang sangat populer yang merupakan aplikasi keluaran *Adobe Inc*. Kelengkapan fasilitas dan kemudahan dalam penggunaan, menjadikan aplikasi ini banyak dipakai oleh para editor video dari pemula hingga profesional, karena aplikasi ini benar-benar membantu serta memudahkan pengguna dalam menyelesaikan pekerjaan. Selain menggunakan *Adobe Premiere Pro CS6*, juga digunakan beberapa aplikasi lain untuk membantu dalam pembuatan media video pembelajaran tersebut. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dilaksanakan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Video Mata Kuliah Percetakan dan Sablon pada Program Studi Teknologi Pendidikan" ..

Metode Pengembangan

Jenis penelitiannya ini adalah *Research and Development (R & D)*. Metode penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk membuat produk, serta menguji efektifitas dari produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2017).

Model Pengembangan

Model pengembangan merupakan landasan untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Dalam penelitian ini, digunakan model yang dikemukakan oleh *Borg dan Gall*. *Borg dan Gall* dalam Emzir (2012: 270) "juga menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk dimungkinkan membatasi langkah penelitian". Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti menyederhanakan langkah tersebut sesuai dengan kebutuhan peneliti menjadi lima langkah, yaitu:

1. Tahap Perencanaan
Tahap perencanaan ini dilaksanakan dalam dua langkah yaitu observasi lapangan dan studi pendahuluan. Tahap pertama observasi lapangan dilakukan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Observasi ini berguna untuk mengidentifikasi kebutuhan mahasiswa. Media video ini ditujukan untuk mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, tahun masuk 2017. Langkah kedua yang dilakukan adalah studi pendahuluan berguna untuk mengidentifikasi *learning outcomes*, pokok bahasan dan mengumpulkan materi mata kuliah Percetakan dan Sablon.
 2. Tahap Pengembangan Produk Awal
 - a. Membuat *Storyboard*, yaitu visualisasi berupa gambar beserta penjelasan lain yang mendukung mengenai media yang akan dirancang.
 - b. Membuat Naskah Video, yaitu naskah video mencakup keseluruhan dari video yang akan dibuat. Naskah video terdiri dari identitas program (topik, sasaran, tujuan program, durasi waktu, sinopsis dan *treatment*).
 - c. Pra Produksi, yaitu kegiatan yang meliputi pemilihan pemain/*talent*, tempat dan alat yang dibutuhkan. Kemudian memulai pembuatan media video berdasarkan naskah yang telah dirancang.
 - d. Produksi, yaitu pada tahap ini dilakukan pembuatan media video, mulai dari pengambilan gambar (*shooting*), hingga media video telah jadi dan siap melanjutkan pada tahap validasi.
-

3. Tahap Validasi Produk
Tahapan Validasi pada pengembangan media video pembelajaran ini melibatkan 2 (dua) orang pakar materi yaitu dosen Jurusan KTP FIP UNP, sedangkan pakar media adalah 2 (dua) orang dosen Jurusan KTP FIP UNP.
4. Tahap Uji Coba
Uji coba media video pembelajaran yang dilakukan, melibatkan 20 orang mahasiswa Jurusan KTP FIP UNP tahun masuk 2017.
5. Tahap Produk Akhir
Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini yaitu menghasilkan produk yang layak berupa media video pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa dalam proses perkuliahan pada mata kuliah Percetakan dan Sablon.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah angket validasi pakar media, angket validasi pakar materi dan angket praktikalitas. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis validitas, praktikalitas dan efektivitas dari media video pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil Pengembangan dan Pembahasan

A. Hasil Pengembangan

1. Deskripsi Data Validitas

a. Validasi Pakar Materi

Data validasi materi dari media video pembelajaran ini diperoleh dari dua orang pakar materi yang merupakan dosen Jurusan KTP FIP UNP, yaitu Ibu Dra. Ida Murni Saan, M.Pd dan Ibu Novrianti M.Pd. Penilaian materi juga dilakukan dengan mengisi angket penilaian yang telah diberikan, sehingga pakar dapat memberikan komentar dan masukan, baik lisan maupun tulisan.

Penilaian materi mencakup aspek kebenaran konsep, kedalaman materi, kelengkapan materi, dan keterbacaan. Hasil penilaian dari pakar materi secara keseluruhan didapatkan skor rata-rata 4,50 dengan persentase 90% dari pakar materi I dan skor rata-rata 4,63 dengan persentase 92,5% dari pakar materi II. Berdasarkan persentase tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media video pembelajaran dapat dikategorikan "Sangat Valid/Layak".

b. Validasi Pakar Media

Data validasi media dari media video pembelajaran ini diperoleh dari dua orang pakar media yang merupakan tenaga pengajar dari Jurusan KTP FIP UNP, yaitu Bapak Nofri Hendri, M.Pd dan Bapak Dedi Supendra, S.Pd., M.A. Penilaian media juga dilakukan dengan mengisi angket penilaian yang telah diberikan, sehingga pakar dapat memberikan komentar dan masukan, baik lisan maupun tulisan.

Penilaian media mencakup segi tampilan media, unsur media, kemudahan penggunaan/akses media, dan unsur pendukung media. Hasil penilaian dari pakar media secara keseluruhan didapatkan skor rata-rata 4,88 dengan persentase 97,5% dari pakar media I dan skor rata-rata 4,55 dengan persentase 91,0% dari pakar media II. Merujuk pada hasil persentase penilaian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa media video pembelajaran dapat dikategorikan "Sangat Valid/Layak".

2. Deskripsi Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan kepada mahasiswa Jurusan KTP FIP UNP tahun masuk 2017, dengan jumlah 20 orang. Hasil perolehan uji pratikalitas mencakup aspek tampilan, penyajian materi, dan kemanfaatan. Uji praktikalitas ini dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana penilaian mahasiswa terhadap media video yang telah dikembangkan. Data didapatkan dari hasil angket penilaian media oleh mahasiswa.

Secara keseluruhan, tingkat praktikalitas dari hasil uji coba kepada mahasiswa, diperoleh skor rata-rata total sebesar 4,46 dengan persentase 89,20%, dari persentase tersebut dapat dikategorikan "Sangat Praktis".

3. Deskripsi Uji efektivitas

Uji efektivitas dilakukan kepada mahasiswa Jurusan KTP FIP UNP tahun masuk 2017, dengan jumlah 20 orang. Uji efektivitas ini dilakukan untuk mengetahui jika terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji efektivitas ini didapat dari perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* yang kemudian dihitung *t*-hitungnya, kemudian hasil perhitungan dibandingkan dengan *t*-tabel.

Hasil perhitungan menunjukkan *t*-hitung lebih besar dari *t*-tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari media video pembelajaran terhadap mata kuliah Percetakan dan Sablon.

B. Pembahasan

Media video merupakan bagian dari media audio visual. Menurut Eldarni (Eldarni, 2014), video ialah suatu teknologi yang menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar yang bergerak. Media video dapat merangsang indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan sehingga dapat memberikan pengguna perasaan/sensasi seperti berada di dalam video atau di tempat yang ditampilkan oleh video tersebut, dengan begitu media video dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik. Seperti yang disebutkan dalam jurnal (Eldarni & Novrianti, 2015) bahwa media menjadi penyalur pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan emosional.

Media video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro CS6* pada mata kuliah Percetakan dan Sablon ini nantinya akan dinilai kelayakannya sebelum diuji cobakan kepada pengguna. Uji kelayakan ini melibatkan pakar materi dan pakar media, yang akan menguji keseluruhan aspek dalam media tersebut baik dari aspek materi maupun media, aspek materi meliputi: kebenaran konsep, kedalaman materi, kelengkapan materi, dan keterbacaan. Sedangkan aspek media mencakup: tampilan, unsur media, kemudahan penggunaan/akses media, dan unsur pendukung media. Untuk itu digunakan instrumen pengumpul data berupa lembar penilaian dan angket/kuesioner dengan menggunakan skala likert respon lima poin, dengan skor maksimal yang dapat diberikan adalah 5 dan skor minimal 1.

Hasil skor rata-rata produk media video pembelajaran ini oleh pakar materi I adalah 4,50 dengan persentase 90% dan dari pakar materi II yaitu 4,63 dengan persentase 92,5%, dari skor tersebut dapat dikategorikan materi dalam media berada pada kategori "Sangat Valid/Layak". Selanjutnya dari pakar media diperoleh skor rata-rata dari pakar media I yaitu 4,88 dengan persentase 97,5% dan pakar media II yaitu 4,55 dengan persentase 91%, dari skor tersebut media dapat dikategorikan "Sangat Layak". Sedangkan uji praktikalitas menunjukkan bahwa produk media video pembelajaran ini mendapat respon positif dari pengguna/mahasiswa dengan memperoleh skor rata-rata total 4,46 dengan persentase 89,20% dengan kriteria "Sangat Praktis". Selanjutnya pada uji efektivitas dengan melakukan perbandingan hasil dari *pre-test* dan *post-test*, lalu hasil tersebut dianalisis menggunakan uji-*t* maka didapatkan *t*-hitung sebesar 10,47. Selanjutnya dicari nilai *t*-tabel dengan $df = N-1 = 20-1 = 19$ dengan $\alpha 0,05$ maka nilai dari *t*-tabel adalah 2,093. Maka dari hasil tersebut dapat diketahui *t*-hitung lebih besar dari *t*-tabel ($10,47 > 2,093$). Jadi kesimpulannya yaitu terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil *pre-test* dan *post-test*. Maka terdapat pengaruh dari media video pembelajaran terhadap mata kuliah Percetakan dan Sablon.

Berdasarkan hasil uji kelayakan, kepraktisan dan keefektifan yang telah dilakukan maka media video pembelajaran ini layak/valid, praktis dan efektif untuk digunakan.

Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan tentang penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Media video yang telah dikembangkan, secara keseluruhan dinilai oleh para pakar. Hasil uji validitas yang dinilai oleh pakar materi, diperoleh rata-rata sebesar 4,50 dari pakar materi I dan 4,63 dari pakar materi II, mendapat kriteria "Sangat Valid/Layak". Hasil penilaian dari pakar media memperoleh rata-rata sebesar 4,88 dari pakar media I dan 4,55 dari pakar media II, mendapat kriteria "Sangat Valid/Layak".
2. Hasil uji praktikalitas memperoleh skor rata-rata total 4,46 dengan persentase 89,20% dan dikriteriakan "Sangat Praktis" berdasarkan persentase tersebut. Aspek dalam uji praktikalitas mencakup aspek tampilan, penyajian materi, dan kemanfaatan.

-
3. Hasil uji efektivitas memperoleh t -hitung sebesar 10,47. Selanjutnya dicari nilai t -tabel dengan $df = N-1 = 20-1 = 19$ dengan α 0,05 maka nilai t -tabel adalah 2,093. Maka dari hasil tersebut dapat diketahui t -hitung lebih besar dari t -tabel ($10,47 > 2,093$). Jadi, kesimpulannya yaitu terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil *pre-test* dan *post-test*. Maka media video pembelajaran yang dikembangkan berpengaruh terhadap mata kuliah Percetakan dan Sablon.

Daftar Rujukan

- Adobe Inc. (2019). *Adobe premiere pro*. <https://www.adobe.com/sea/products/premiere.html#x> (diakses pada 30/01/2020)
- Eldarni, Ida Murni Saan dan Fetri Yeni J. (2014). *Media video*. Padang: UNP Press.
- Eldarni, & Novrianti. (2015). Pengembangan Computer Based Testing (CBT) Dalam Mata Kuliah Keahlian dan Keilmuan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *XV*(2), 100–108.
- Emzir. (2012). *Metodologi penelitian pendidikan kuantitatif dan kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.