

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL
PADA MATA PELAJARAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN
PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG DI SMK NEGERI 1
SUMATERA BARAT**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang*



Oleh:

SILVIA ANDRA JUNIARTI

19061019

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN

DEPARTEMEN TEKNIK SIPIL FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2024

PERSETUJUAN SKRIPSI

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL PADA
MATA PELAJARAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN PERANCANGAN
INTERIOR GEDUNG DI SMK NEGERI 1 SUMATERA BARAT

Nama : Silvia Andra Juniarti
NIM : 19061019
Prodi : Pendidikan Teknik Bangunan
Departemen : Teknik Sipil
Fakultas : Teknik

Padang, 30 Januari 2024

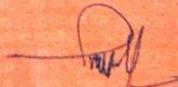
Disetujui oleh
Dosen Pembimbing



Dr. Henny Justisia, ST., MT
NIP. 19731019 199903 2 002

Mengetahui

Kepala Departemen Teknik Sipil
Fakultas Teknik UNP



Dr. Eng. Prima Yane Putri, ST., MT
NIP. 19780605 200312 2 006

PENGESAHAN SKRIPSI

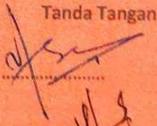
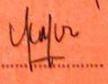
PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL PADA
MATA PELAJARAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN PERANCANGAN
INTERIOR GEDUNG DI SMK NEGERI 1 SUMATERA BARAT

Nama : Silvia Andra Juniarti
NIM : 19061019
Prodi : Pendidikan Teknik Bangunan
Departemen : Teknik Sipil
Fakultas : Teknik

Telah berhasil dipergunakan dihadapan Tim Penguji dan dinyatakan lulus sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Departemen Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang.

Padang, 30 Januari 2024

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dr. Henny Yustisia, ST.,MT	1. 
2. Anggota : Yuwalitas Gusmareta, S.Pd.,M.Pd.T	2. 
3. Anggota : Yaurnal Arbi, ST.,MT	3. 

PERSEMBAHAN

Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, Bismillahirrahmanirrahim skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan pertolongan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Cinta pertamaku dan panutanku, Ayahanda Anasrul. Orang yang paling berjasa dalam hidup penulis yang sudah banyak mengorbankan banyak tenaga dan uang. Beliau memang tidak sempat menyelesaikan bangku sekolahnya karena adanya suatu halangan. Namun, beliau mampu mendidik penulis, memberikan dukungan dan perhatian hingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai sarjana. Tanpa Ayah, Silvia bukan apa-apa. Sehat selalu Ayah.
3. Pintu surgaku, Ibunda Ade Irma Suryani yang selalu penulis panggil dengan sebutan "amai" terimakasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, dukungan, dan doa yang diberikan selama ini, yang selalu mengingatkan sholat Ketika telponan. Terimakasih juga atas nasihat yang selalu diberikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan. Sehat selalu Amai.
4. Abang terhebatku, satu-satunya laki-laki diantara 5 bersaudara, laki-laki hebat setelah Ayah, saudara Riski Ade Putra, A.Md yang sudah memberikan dorongan meski secara tidak langsung sehingga bisa ketahap ini. Semoga selalu diberikan kesehatan.
5. Adik-adikku tercinta, saudari Sintia Anggraini terimakasih sudah menjadi tempat mengadu keluh dan kesah, tetap semangat kuliahnya. Saudari Selya dan Embun Ariessyifa terimakasih sudah menjadi teman berantam ketika pulang kampung untuk menghilangkan beban membuat skripsi. Semoga selalu diberikan kesahatan.
6. Teman seperjuangan terkhusus Rimanda Pranawati, Mila Sari, Febby Delista Fadillah Indah, Wina Sabarni, dan Hilma Azkia terimakasih sudah

memberikan semangat sekaligus teman curhat yang sudah menemani keceriaan hari-hari penulis.

7. Susi Lawati, S.Pd terimakasih sudah memberikan dukungan materi dan masukan untuk membantu membuat jurnal HAHHA.
8. Dosen Pembimbing, Ibu Dr. Henny Yustisia, ST., MT Terimakasih sudah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini dan menjadi orang tua kedua di kampus yang sudah sabar membimbing dan mengarahkan penulis selama penyelesaian skripsi ini. Semoga Ibu selalu dalam lindungan Allah SWT.
9. Diri sendiri, Silvia Andra Juniarti terimakasih sudah mampu berusaha keras bertahan dan berjuang sejauh ini. Terimakasih sudah mampu mengendalikan egoisnya diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tidak memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan meyakinkan sendiri bahwa semuanya akan selesai pada waktunya. Terimakasih karena sudah menyelesaikan apa yang telah dimulai, ini merupakan suatu pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis mempersembahkan skripsi ini hanya berupa ucapan terimakasih yang bisa penulis sampaikan serta do'a semoga selalu diberkahi dan diberikan kesehatan oleh Allah SWT.

“SALAM HORMAT UNTUK SEMUA PEMBACA”

MOTTO

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja Lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk mewujudkan dirimu serupa yang kau impikan , mungkin tidak akan selalu berjalan dengan lancar tapi gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan.”

(Boy Candra)

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS TEKNIK
DEPARTEMEN TEKNIK SIPIL
Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25171
Telp. (0751).7059996, FT: (0751)7055644, 445118 Fax. 7055644
E-mail: info@ft.unp.ac.id

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Silvia Andra Juniarti
NIM/TM : 19061019 / 2019
Program Studi : Pendidikan Teknik Bangunan
Departemen : Teknik Sipil
Fakultas : FT UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi/Tugas Akhir/Proyek Akhir saya dengan judul Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung & SMK N 1 Sumatera Barat

Adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan negara. Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,
Kepala Departemen Teknik Sipil

(Dr. Eng. Prima Yane Putri, ST., MT)
NIP. 19780605 200312 2 006

Saya yang menyatakan,



Silvia Andra Juniarti

BIODATA

A. Data Diri

Nama : Silvia Andra Juniari
Tempat /tanggal lahir : Kampung Akat/ 22 Juni 2001
Agama : Islam
Jenis Kelamin : Perempuan
Golongan Darah : -
Anak Ke : 2
Jumlah Saudara : 5
Nama Ayah : Anasrul
Nama Ibu : Ade Irma Suyani
Alamat : Kampung Akat, Kelurahan Kambang Utara,
Kecamatan Lengayang, Kabupaten Pesisir Selatan
Email : silviaandra226@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

SD : SDN 43 Ganting Kubang
SMP : SMP Negeri 6 Satap Lengayang
SMA/SMK Sederajat : SMK Negeri 1 Sumatera Barat

C. Skripsi

Judul : Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Video
Tutorial Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung Di SMK Negeri 1 Sumatera Barat
Tanggal Sidang : 30 Januari 2024

ABSTRAK

Silvia Andra Juniarti, 2023. Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung Di SMK Negeri 1 Sumatera Barat.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemui yaitu belum adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) atau *Research and development*. Model pengembangan ini mengacu pada model pengembangan (DDD-E) dengan 4 tahapan yaitu *Decide, Design, Development, Evaluate*.

Subjek penelitian ini yaitu ahli media, ahli materi dan peserta didik kelas XII Kompetensi Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Sumatera Barat sebanyak 30 orang siswa. Instrument penelitian ini berupa lembar validasi untuk mendapatkan data validasi produk, dan angket responden siswa untuk mendapatkann hasil uji praktikalitas produk.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas materi berada dalam kategori sangat valid dengan tingkat pencapaian 88,4%. Validitas media dengan tingkat pencapaian 90,65% dalam kategori sangat valid dan uji praktikalitas dengan tingkat pencapaian 89,53% dengan kategori sangat praktis. Kesimpulan pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan valid dengan praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung kelas XII Kompetensi Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Sumatera Barat.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung

ABSTRACT

Silvia Andra Juniarti, 2023. Creation of Learning Media Based on Video Tutorials On Software Application Subjects And Building Interior Design In SMK Negeri 1 Sumatera Barat.

This research was motivated by the problem encountered, namely the lack of use of media in the learning process of Software Applications and Building Interior Design. This research uses the type of research and development (R&D). This development model refers to the development model (DDD-E) with 4 stages, namely Decide, Design, Development, Evaluate.

The subjects of this research were media experts, material experts and class This research instrument is in the form of a validation sheet to obtain product validation data, and a student respondent questionnaire to obtain product practicality test results.

The research results show that the validity of the material is in the very valid category with an achievement level of 88.4%. Media validity with an achievement level of 90.65% in the very valid category and practicality test with an achievement level of 89.53% in the very practical category. The conclusion of this research is that the learning media developed is valid and practical for use in the learning process of Software Applications and Building Interior Design for class.

Keyword: Learning Media, Software Applications and Building Interior Design.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar. Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknik Bangunan di Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Skripsi ini berjudul "Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung Di SMK Negeri 1 Sumatera Barat".

Pada penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Henny Yustisia, ST., MT., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Jonni Madrizal, M.M selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA).
3. Ibu Yuwalitas Gusmareta, S.Pd., M.Pd. T., selaku Dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran agar skripsi ini menjadi lebih baik.
4. Bapak Yaumal Arbi, ST., MT., selaku Dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran agar skripsi ini menjadi lebih baik.
5. Ibu Nidal Zuwida, S.Pd., M.Pd. T., selaku Dosen validator angket skripsi yang telah memvalidasi dan memberikan masukan mengenai instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian.
6. Bapak Drs. Revian Body, MSA., dan Ibu Fani Keprila Prima, S. Pd., M. Pd. T., selaku validator ahli media yang telah memberikan banyak masukan agar tercipta produk yang baik pada proses pembuatan produk.
7. Bapak Ramadhani Rahmatullah, S.Pd., M.Pd dan Ibu Desmawati, S.Pd., selaku validator ahli materi yang telah memberikan masukan agar tercipta produk yang baik pada proses pembuatan produk.
8. Ibu Dr. Eka Prima Yane Putri., S.T., M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Sipil FT UNP.

9. Bapak/Ibu dosen beserta seluruh staff pengajar dan karyawan Jurusan Teknik Sipil FT UNP.
10. Kepala sekolah, guru serta staff SMKN 1 Sumatera Barat yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
11. Seluruh siswa/siswi kelas XII Desain Permodelan Informasi dan Bangunann SMKN 1 Sumatera Barat yang telah membantu dalam mengisi angket penelitian penulis.
12. Rekan-rakan mahasiswa yang telah memberikan semangat kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan pada penulisan skripsi ini, untuk itu diharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun untuk menyempurnakan skripsi ini.

Padang, 30 Januari 2024

Silvia Andra Juniarti

NIM. 19061019

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	
PERSEMBAHAN	
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	
BIODATA	
ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Media Pembelajaran.....	9
2. Video Tutorial.....	17
3. Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.....	20
4. Gambar Potongan.....	22
B. Penelitian Relevan.....	23

C. Kerangka Berpikir	25
D. Hipotesis Penelitian.....	26
BAB III. METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian	28
C. Subjek Penelitian.....	28
D. Prosedur Penelitian	29
E. Teknik Pengumpulan Data	31
F. Instrumen Penelitian.....	32
G. Teknik Analisis Data	36
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Deskripsi Penelitian.....	38
B. Hasil Penelitian.....	39
C. Pembahasan.....	52
BAB V. PENUTUP	56
A. Kesimpulan.....	56
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN	61

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Persentase Hasil Ulangan Siswa Kelas XI DPIB Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG) Materi Menggambar Potongan Memanjang Melintang	4
Tabel 2. Kriteria Penilaian Pembelajaran Berdasarkan Kualitas	15
Tabel 3. Kriteria skor item pada angket menggunakan skala <i>likert</i>	32
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media	32
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi.....	34
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas untuk Siswa	34
Tabel 7. Pedoman Penilaian Skor.....	37
Tabel 8. Pedoman Penilaian Skor Praktikalitas	37
Tabel 9. Hasil Penelitian oleh Ahli Media 1	43
Tabel 10. Hasil Penelitian oleh Ahli Media 2.....	44
Tabel 11. Hasil Penelitian oleh Ahli Materi	51
Tabel 12. Penilaian Praktikalitas	52

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Konseptual.....	26
Gambar 2. Aplikasi Screen Recorder.....	41
Gambar 3. Tampilan sebelum revisi penambahan judul/cover diawal video	45
Gambar 4. Tampilan sesudah direvisi	45
Gambar 5. Tampilan sebelum revisi penambahan intro diawal video	46
Gambar 6. Tampilan sesudah direvisi	46
Gambar 7. Tampilan sebelum revisi penambahan <i>subtitle</i> pada video	47
Gambar 8. Tampilan sesudah direvisi	47
Gambar 9. Tampilan sebelum revisi penambahan penjelasan gambar	48
Gambar 10. Tampilan sesudah direvisi	48
Gambar 11. Tampilan sebelum revisi penjelasan mengenai menggambar rangka kuda-kuda.....	49
Gambar 12. Tampilan sesudah direvisi	49
Gambar 13. Tampilan sebelum revisi pembagian video gambar potongan A-A dan potongan B-B.....	50
Gambar 14. Tampilan sesudah direvisi	50

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Tugas Pembimbing	61
Lampiran 2. Lembar Bimbingan Proposal Penelitian	62
Lampiran 3. Surat Undangan Seminar	63
Lampiran 4. Surat Tugas Validator Angket.....	64
Lampiran 5. Lembar Bimbingan Validasi Angket	67
Lampiran 6. Lembar Penilaian Instrumen Penelitian.....	68
Lampiran 7. Surat Tugas Validasi Media	74
Lampiran 8. Surat Tugas Validasi Materi	76
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian	78
Lampiran 10. Lembar Hasil Penilaian Ahli Media	79
Lampiran 11. Lembar Hasil Penilaian Ahli Materi.....	85
Lampiran 12. Lembar Hasil Penilaian Praktikalitas	91
Lampiran 13. <i>Storyboard</i>	103
Lampiran 14. Rekapitulasi Ahli Media	115
Lampiran 15. Rekapitulasi Ahli Materi.....	116
Lampiran 16. Rekapitulasi Uji Praktikalitas.....	118
Lampiran 17. Nilai Hasil Ulangan Siswa Kelas XI DPIB Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG) Materi Menggambar Potongan Memanjang dan Melintang.	120
Lampiran 18. Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG).....	121
Lampiran 19. Materi Kelas XI DPIB Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG)	123
Lampiran 20. Dokumentasi	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana untuk memajukan semua bidang kehidupan manusia di Indonesia, baik dalam bidang ekonomi, sosial, teknologi, keamanan, keterampilan, berakhlak mulia, kesejahteraan, budaya dan kejayaan bangsa (Ilham 2019). Pendidikan merupakan aktivitas yang dikerjakan dengan sadar guna memperbaharui sikap seseorang. Misi nasional bangsa Indonesia yang termuat didalam UUD Negara Republik Indonesia tahun 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendapat tujuan nasional guna mencerdaskan kehidupan bangsa ialah menggunakan pendidikan. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka peningkatan mutu Pendidikan suatu hal yang sangat penting bagi pembangunan berkelanjutan di segala aspek kehidupan bangsa. Sistem pendidikan nasional senantiasa harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi baik ditingkat lokal, nasional maupun global.

Pendidikan berperan penting untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas baik melalui pendidikan formal maupun non formal (Utomo dan Ratnawati, 2018). Pendidikan dapat mempersiapkan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal yang mampu bersaing secara sehat sekaligus memiliki rasa kebersamaan dengan sesama manusia. Salah satu proses yang membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) adalah dengan cara pendidikan bisa membantu dalam proses pembentukan Sumber Daya Manusia (SDM), membantu pembentukan keahlian dimana hal tersebut sangat dibutuhkan dalam dunia industri nantinya dan juga bisa membantu dalam proses mewujudkan potensi diri manusia yang lebih baik dan juga berkualitas.

Di era globalisasi tuntunan untuk memenuhi lapangan dunia kerja bukanlah hal yang mudah, dimana semuanya dituntut bekerja dengan

cepat dan tepat, demikian juga dengan perkembangan teknologi komputer yang berkembang dengan sangat cepat. Berkaitan dengan itu, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan formal yang berorientasi mempersiapkan siswa menjadi tenaga kerja siap pakai yang dituntut untuk mempersiapkan lulusan yang berkualitas dan memiliki daya saing dengan orientasi dunia industri.

Satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTS atau yang diakui sama/setara disebut Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) (UU Nomor 20 Tahun 2013, Pasal 18 ayat 31). Pada sekolah menengah kejuruan mementingkan kemampuan serta pengembangan peserta didik dalam menghadapi pekerjaan dan mengutamakan kesiapan memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. Pendidikan kejuruan juga merupakan tempat pengembangan bakat, dasar keterampilan serta kebiasaan yang mengarah pada latihan keterampilan.

Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan keterampilan siswa. Keterampilan dapat tercapai dari sistem pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif sangat ditentukan oleh metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas.

SMK Negeri 1 Sumatera Barat merupakan salah satu SMK yang ada di Sumatera Barat, khususnya di Kota Padang. SMK Negeri 1 Sumatera Barat memiliki beberapa bidang keahlian, salah satunya yaitu bidang keahlian Desain Informasi dan Informasi Bangunan (DPIB). Pada program keahlian DPIB melaksanakan serangkaian kegiatan belajar yang meliputi beberapa mata pelajaran salah satunya yaitu Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG).

Mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG) adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang aplikasi perangkat lunak yang digunakan dalam membuat perencanaan sebuah bangunan. Aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran adalah AutoCAD. Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa terutamanya kelas XI. Namun pada kenyataannya kompetensi siswa dalam mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung masih kurang, sehingga banyak siswa yang kesulitan untuk memahami mata pelajaran ini dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran APLPIG yang relatif rendah. Kurangnya kompetensi siswa ini disebabkan oleh banyak hal mulai dari metode mengajar dan media yang digunakan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama melaksanakan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) SMK Negeri 1 Sumatera Barat, Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG) tentang proses pembelajaran pada mata pelajaran tersebut. Peneliti menemukan beberapa permasalahan seperti kurangnya fasilitas pembelajaran, metode mengajar guru masih menggunakan metode ceramah, dan siswa belum mampu untuk belajar mandiri di rumah untuk mengulang pelajaran yang diberikan oleh guru karena kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Selain itu, peneliti juga melaksanakan observasi ulang di SMK Negeri 1 Sumatera Barat. Dalam hal ini, peneliti melakukan wawancara dengan siswa yang belajar mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG) mengenai kesulitan menggambar potongan memanjang dan melintang. Dari hasil wawancara tersebut terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan disaat menggambar

menggunakan perangkat lunak terutama pada materi menggambar potongan memanjang dan melintang.

Dari data yang diperoleh di SMK Negeri 1 Sumatera Barat pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG), diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG) masih relatif rendah, dan siswa belum mencapai nilai KKM (kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 75 yang telah ditetapkan oleh sekolah. Berikut adalah data nilai ulangan siswa yang peneliti dapatkan pada materi menggambar potongan memanjang dan melintang kelas XI Kompetensi Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) yang dapat dilihat pada Lampiran 1. Selain itu, berikut adalah data nilai persentase ulangan siswa pada materi menggambar potongan memanjang dan melintang yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Persentase Hasil Ulangan Siswa Kelas XI DPIB Materi Menggambar Potongan Memanjang dan Melintang

Tahun Ajaran	Kelas	Jumlah Siswa	≥ KKM		< KKM	
			Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
2021/2022	XI DPIB	30	12	40%	18	60%

Sumber: Guru Mata Pelajaran APLPIG

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa persentase nilai keberhasilan dari hasil belajar siswa dibawah 50%. Dapat diketahui bahwa masih ada siswa yang belum bisa mencapai nilai ketuntasan hasil belajarnya dan ada juga yang sudah mencapai nilai ketuntasan hasil belajarnya. Rendahnya hasil belajar siswa yang merupakan suatu permasalahan yang harus diteliti.

Untuk menyikapi permasalahan diatas, perlu dilakukan evaluasi belajar oleh pendidik agar nantinya hasil belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, ada beberapa alternatif pendekatan yang bisa dilakukan salah satunya menggunakan

media pembelajaran dimana proses belajar mengajar akan berjalan secara efektif, dan efisien apabila didukung dengan tersedianya media pembelajaran yang menunjang. Penyediaan media pembelajaran sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik secara optimal. Potensi peserta didik akan lebih tergali apabila dibantu dengan media yang mendukung dalam proses interaksi pembelajaran.

Salah satu faktor keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media, dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar (Haryanti eta Suwerda 2022). Menciptakan proses belajar mengajar yang baik memerlukan cara dan strategi tertentu. Pemilihan metode dan media yang tepat dimaksud supaya siswa dapat menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dengan baik. Penggunaan metode dan media pembelajaran di dalam kelas diinginkan bisa memiliki pengaruh untuk nilai siswa yang meningkat.

Menurut Hamid dkk, (2020) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Abi Hamid, Mustofa 2020).

Media pembelajaran begitu banyak macamnya dan salah satunya yaitu media pembelajaran video. Menurut Warsita (2011:119) “terdapat dalam” (Khomsyatun & Sulistia, 2022), media video merupakan perpaduan antara media audio dan visual yang digunakan secara bersamaan untuk memberikan materi pembelajaran. Media video sebagai penyampaian materi ajar akan memudahkan seorang guru dalam proses belajar (Khomsyatun, S. H., & Sulistia 2022).

Menanggapi masalah di atas, peneliti bermaksud untuk meneliti bagaimana cara untuk meningkatkan nilai peserta didik pada mata pelajaran APLPIG dengan memakai media pembelajaran berbasis Video Tutorial. Penggunaan Video Tutorial adalah salah satu solusi untuk membuat siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Penggunaan video memudahkan pendidik untuk tidak menjelaskan materi secara berulang-ulang dan diharapkan siswa termotivasi pada pembelajaran karena peserta didik bisa dimanapun memutar video yang telah diberikan.

Perannya sebagai alat untuk menyampaikan pesan yang dapat membantu efektifitas dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang efektif digunakan adalah media video tutorial. Media ini tidak hanya dapat dilihat, tetapi juga dapat didengar. Media video tutorial dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi yang disampaikan selangkah demi selangkah.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penelitian ini akan mengkaji tentang **“Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Metode mengajar guru masih menggunakan metode ceramah.
2. Belum adanya media video yang digunakan pada proses pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.
3. Siswa mengalami kesulitan untuk membayangkan atau mengkhayalkan bentuk suatu bangunan yang akan Digambar.

C. Batasan Masalah

Melihat luasnya permasalahan yang dijabarkan, agar mempertegas penelitian maka penelitian dibatasi untuk pengembangan dengan

melakukan perancangan dan pembuatan video tutorial guna mendukung pembelajaran mata pelajaran AutoCAD siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Sumatera Barat. Pada media pembelajaran ini dibatasi pada kompetensi dasar dari silabus SMK yaitu Gambar Kontruksi Bangunan (gambar potongan), karena menggambar konstruksi bangunan adalah materi lanjutan pada mata pelajaran AutoCAD kelas XI.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah dapat dirumuskan masalah:

1. Bagaimana pembuatan media pembelajaran berbasis video tutorial pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG) materi menggambar potongan memanjang dan melintang?
2. Apakah produk media pembelajaran berbasis video tutorial yang dibuat layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan pembuatan media pembelajaran berbasis video tutorial pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG).
2. Mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis video tutorial pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG).

F. Manfaat Penelitian

Setelah dilaksanakan penelitian ini, peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan antara lain:

1. Bagi guru, media pembelajaran berbasis video tutorial AutoCAD sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik dan diharapkan

akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, tanpa harus takut terkendala kurangnya waktu belajar siswa di sekolah.

2. Bagi siswa, media pembelajaran berbasis video tutorial AutoCAD sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik serta dapat merangsang siswa untuk mandiri dalam melakukan pembelajaran di sekolah ataupun di rumah.
3. Bagi penulis, sebagai informasi/pengetahuan pribadi bagi penulis dalam hal pembuatan media pembelajaran berbasis video.