

**PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN
KETERAMPILAN VOKASIONAL IT KELAS XII TUNAGRAHITA
DI SEKOLAH LUAR BIASA (SLB)**

TESIS



**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan
Gelar Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan**

**Oleh :
RINCE SELVIA NOLA
NIM. 1208896**

**PROGRAM PASCASARJANA FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2018

ABSTRACT

Rince Selvia Nola, 2018. *Developing of Video Tutorials in IT Vocational Skills Lesson at Special School 12nd Grade.*

This research was based on the absence of learning media that compatible with special needs students and reduce the student learning value in learning process of IT vokasional skill. The purpose of this research developing a valid, practical, and effective tutorial video media in IT Vocational skills lesson.

This research used 4D developing model that consist of 4 step: definition, design, development and disseminate. The data type of this research was a primary data, data was obtained directly from research subjects of media experts, students and teachers. We uesed descriptive data analysis technique by description a validity, practicality and effectivity in tutotial video media aplication.

The results showed that the validity of the developed video tutorial media is valid, either in design or content. Design validity is tested by 2 lecturers who are experts in the media field with the percentage of the average validity of product development is 90.4%. The validity of the content in the test by 2 teachers who are experts in the subject matter content of vocational IT skills with the percentage of the average validity of product development is 84,5%. Practicalities tested by 2 subject teachers and 19 students, and found that the video tutorial is very practical with the average percentage of practicality of products by teachers 83.13% and students 85.79%. Based on the result of the test given to the students after using the video tutorial media, the average of student learning result has reached KKM (Minimum Graduation Criteria) that is 84.2%, so it is inferred that the media of instruction using a video tutorial This effectively applied in learning.

Thus, it can be concluded that the video tutorial is valid, practical, and effective to be utilized as a medium of learning on the subject of vocational IT skills so as to bring impact on improving student learning outcomes.

Keywords: *Development, Video Tutorials, Vocational Skills of IT, SLB*

ABSTRAK

Rince Selvia Nola, 2018. Pengembangan Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Keterampilan Vokasional IT Kelas XII di Sekolah Luar Biasa (SLB). Tesis Pasca Sarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum adanya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak berkebutuhan khusus yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran keterampilan vokasional IT. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media video tutorial yang valid, praktis, dan efektif pada mata pelajaran keterampilan vokasional IT.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri atas 4 tahap yaitu: Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*) dan Penyebaran (*Disseminate*). Jenis data pada penelitian pengembangan media pembelajaran video tutorial ini adalah data primer, di mana data yang didapatkan langsung dari subjek penelitian yaitu dari pakar/ahli media, siswa dan guru. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif yaitu dengan mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan menggunakan media video tutorial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas media video tutorial yang dikembangkan valid, baik secara desain maupun isi. Validitas desain diuji oleh 2 orang dosen yang ahli dibidang media dengan persentase nilai rata-rata validitas pengembangan produk adalah 90,4%. validitas isi di uji oleh 2 orang guru yang ahli dibidang isi materi pembelajaran keterampilan vokasional IT dengan persentase nilai rata-rata validitas pengembangan produk adalah 84,5% . Praktikalitas diuji oleh 2 orang guru mata pelajaran dan 19 orang siswa, dan didapatkan bahwa media video tutorial ini sangat praktis dengan persentase rata-rata kepraktisan produk oleh guru 83,13% dan siswa 85,79%. Berdasarkan hasil tes yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media video tutorial, persentasi hasil belajar siswa yang telah mencapai KKM (Kriteria Kelulusan Minimal) yakni 84,2%, sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan video tutorial ini efektif diterapkan dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video tutorial ini valid, praktis, dan efektif untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran keterampilan vokasional IT sehingga membawa dampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kata kunci : Pengembangan, Video Tutorial, Keterampilan Vokasional IT, SLB

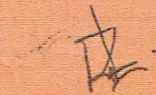
PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa
NIM
Program Studi

: Rince Selvia Nola
: 1208896
: Magister (S2) PTK

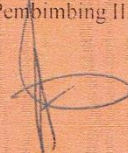
MENYETUJUI

Pembimbing I,



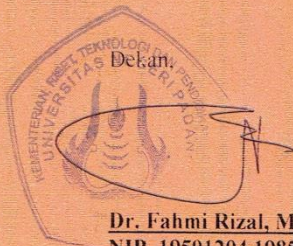
Dr. Ridwan, M.Sc.Ed.
NIP. 19520116 197903 1 002

Pembimbing II,



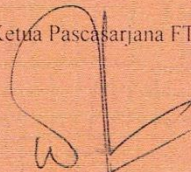
Drs. Syahril, ST., MSCE., Ph.D.
NIP. 19640506 198903 1 002

PENGESAHAN



Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T.
NIP. 19591204 198503 1 004

Ketua Pascasarjana FT,



Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed.
NIP. 19520812 197710 1 001

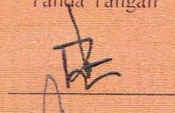
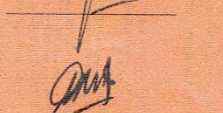
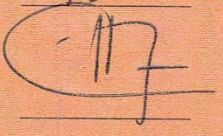
**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS**

TESIS

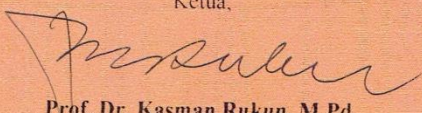
Mahasiswa : Rince Selvia Nola
NIM : 1208896

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis

Program Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Program Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
Tanggal : 14 Februari 2018

No.	Nama	Tanda Tangan
1	<u>Dr. Ridwan, M.Sc.Ed.</u> (Ketua)	
2	<u>Drs. Svahril, ST., MSCE., Ph.D.</u> (Sekretaris)	
3	<u>Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed.</u> (Anggota)	
4	<u>Dr. Usmeldi, M.Pd.</u> (Anggota)	
5	<u>Dr. Hendri, M.T.</u> (Anggota)	

Padang, 14 Februari 2018
Program Studi Magister (S2) Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Ketua,


Prof. Dr. Kasman Rukun, M.Pd.
NIP. 19550921 198303 1 004

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul **“Pengembangan Video Tutorial pada Mata Pelajaran Keterampilan Vokasional IT Kelas XII Tunagrahita di Sekolah Luar Biasa (SLB)”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang, maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri dan arahan tim pembimbing serta kontributor.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 14 Februari 2018

Saya yang menyatakan,



Rince Selvia Nola
NIM. 1208896

KATA PENGANTAR

Puji syukur Peneliti kirimkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul Pengembangan Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Keterampilan Vokasional IT Kelas XII Tunagrahita Semester I di Sekolah Luar Biasa (SLB). Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi peneliti pada Program Studi Pendidikan Teknologi Kejuruan Konsentrasi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Magister Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Dalam penelitian tesis ini Peneliti banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini Peneliti menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Ridwan, M.Sc.Ed dan Drs. Syahril, ST., MSCE., Ph.D selaku dosen pembimbing I dan Pembimbing II yang telah memberi arahan dan bimbingan sehingga tesis ini dapat diselesaikan.
2. Dr. Usmeldi, M.Pd dan Dr. Hendri, M.T selaku dosen penguji yang memberikan petunjuk dan pengarahan untuk memperbaiki tesis ini.
3. Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Prof. Dr. Nizwardi jalinus, M.Ed selaku Ketua Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang dan penguji.
5. Prof. Dr. Kasman Rukun, M.Pd selaku Ketua Program Studi Magister (S2) Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.
6. Suamiku tercinta, dr. Haris Pemuda yang senantiasa memberikan doa, semangat, pengertian dan kasih sayangnya sehingga tesis ini dapat diselesaikan.
7. Buah hatiku Shanum Eibhlin Haris yang mau bekerjasama dan mengerti sampai terselesaikannya tesis ini.

8. Kedua Orang Tua tercinta, Bapak Tamrin dan Ibu Yulesmi. Terimakasih atas kesabarannya, do'a yang tak pernah henti, semangat, kasih sayang yang diberikan selama ini.
9. Ketiga adikku tersayang, Randa, Veby dan Reren yang telah memberikan do'a, dukungan dan bantuan.
10. Iryandi, S.Pd selaku kepala SLBN Limo Kaum dan Nofriyenti, S.Pd selaku kepala SLBN Linggo Sari Baganti yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian disekolah yang dipimpinnya.
11. Rekan-rekan guru mata pelajaran Keterampilan Vokasional IT yang telah membantu dalam menyelesaikan tesis ini.
12. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Teknologi Kejuruan yang saling membantu dalam menyelesaikan tesis ini.

Peneliti menyadari bahwa tesis ini masih banyak mempunyai kekurangan. Karena itu saran dan kritikan yang membangun dari semua pihak atau pembaca yang budiman sangat peneliti butuhkan untuk kesempurnaan tesis yang akan datang.

Akhirnya hanya Allah SWT sebagai pembalas kebaikan dan kepada-Nya peneliti mengaturkan do'a tulus dan ikhlas semoga apa yang telah didedikasikan untuk tesis ini memperoleh balasan berkah yang berlipat ganda. Amin.

Padang, Januari 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS	iv
PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Spesifikasi Produk Pengembangan	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
G. Defenisi Operasional	10
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teoritis	12
1. Hakikat Pembelajaran	12
2. Karakteristik Anak Berkebutuhan Khusus.....	14
3. Anak Tunagrahita.....	19
4. Media Pembelajaran	33
5. Video Tutorial	35
6. Tujuan Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran	38
7. Kelebihan Video dalam Pembelajaran.....	41
8. Kriteria Video untuk Pembelajaran.....	42

9. Pengembangan Media Video Tutorial	43
10. Validitas, Praktikalitas dan Efektivitas	49
B. Penelitian yang Relevan	52
C. Kerangka Konseptual	55
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	56
B. Prosedur Pengembangan	56
C. Uji Coba Produk.....	65
D. Subjek Uji Coba	65
E. Jenis Data	66
F. Instrumen Pengumpul Data	66
G. Teknik Analisis Data	69
BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Penyajian Data Uji Coba	73
B. Pembahasan	85
C. Keterbatasan Penelitian	91
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	92
B. Implikasi	93
C. Saran	93
DAFTAR RUJUKAN	94
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1. Persentase Nilai Ulangan Akhir Semester Siswa Kelas XII Tunagrahita Semester I TP. 2016/2017	5
2.1. Klasifikasi Berdasarkan Hasil Tes Kecerdasan.....	20
2.2. Kompetensi Dasar dan Indikator	44
3.1. Kisi-kisi Instrumen Lembaran Validasi Desain media	60
3.2. Kisi-kisi Instrumen Lembaran Validasi Isi	61
3.3. Kisi-kisi Instrumen Lembaran Praktikalitas untuk Guru	62
3.4. Kisi-kisi Instrumen Lembaran Praktikalitas untuk Siswa.....	62
3.5. Ringkasan Validitas Item Tes	68
3.6. Kategori Validitas Media Pembelajaran Video Tutorial.....	70
3.7. Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran Video Tutorial	71
4.1. Hasil Analisis Kurikulum.....	74
4.2. Hasil Revisi Ahli	80
4.3. Revisi Media Pembelajaran Video Tutorial	81
4.4. Hasil Validasi Media.....	81
4.5. Rekapitulasi Hasil Validasi Media.....	81
4.6. Data Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Menurut Respon Guru.....	82
4.7. Tabel Hasil Praktikalitas Siswa.....	83
4.8. Rekapitulasi Praktikalitas Berdasarkan Respon Siswa	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	40
2.2. Kerangka konseptual	55
3.1. Rancangan Umum <i>Prototype</i> Media Video Tutorial	58
3.2. Prosedur Pengembangan Media Video Tutorial	64
4.1. Rancangan Menu Utama	77
4.2. Rancangan Menu Materi	77
4.3. Rancangan Menu Petunjuk	78
4.4. Rancangan <i>Actionscript LoadMovie Num</i>	79
4.5. Rancangan <i>Actionscript Fullscreen</i>	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	96
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	100
3. Angket Validasi Desain Pengembangan Media Video Tutorial	134
4. Hasil Uji Validitas Desain Pengembangan Media Video Tutorial Tahap 1.....	136
5. Hasil Uji Validitas Desain Pengembangan Media Video Tutorial Tahap 2.....	140
6. Angket Validasi Isi	142
7. Hasil Uji Validitas Isi.....	143
8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Media	147
9. Angket Respons Praktisi/Guru.....	149
10. Hasil Uji Praktikalitas Media Video Tutorial pada Guru	152
11. Angket Respons Siswa.....	154
12. Hasil Uji Praktikalitas Media Video Tutorial pada Siswa	157
13. Hasil Uji Efektivitas Pengembangan Media Video Tutorial	159
14. Hasil Perhitungan Validitas Isi Item Tes	161
15. Soal Ujian Prektek Siswa	164
16. Format Penilaian Untuk Kerja	166
17. Revisi Produk.....	175
18. Tampilan Media Video Tutorial	178
19. Surat Izin Penelitian	182
20. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	183

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) Negara Republik Indonesia Tahun 1945 menyatakan bahwa salah satu tujuan negara Republik Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan hak asasi setiap warga negara Indonesia dan untuk itu setiap warga negara Indonesia berhak memperoleh pendidikan yang bermutu sesuai dengan bakat dan minat tanpa memandang status sosial, ras, etnis, agama, dan gender. Hak asasi setiap warga negara Indonesia untuk mendapatkan pendidikan di amanatkan UUD 1945 mengenai pentingnya pendidikan bagi seluruh warga negara sebagaimana diatur dalam Pasal 28C Ayat 1 perubahan II 18 Agustus 2000 bahwa, “ Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia”.

Begitu pentingnya pendidikan sebagai tonggak dasar kemajuan sesuatu bangsa dalam memajukan sumber daya manusia dan kemajuan pembangunan nasional. Hal ini diatur dan diamanatkan dalam dasar negara UUD 1945 dan perundang - undangan yang berlaku di Indonesia. Salah satunya tertera dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berbagai upaya untuk perbaikan mutu pendidikan telah dilakukan oleh pemerintah antara lain dengan jalan melengkapi sarana dan prasarana,

meningkatkan kualitas tenaga pengajar, serta penyempurnaan kurikulum yang menekankan pada pengembangan aspek-aspek yang bermuara pada peningkatan dan pengembangan kecakapan hidup (*Life Skill*) yang diwujudkan melalui pencapaian kompetensi siswa untuk dapat menyesuaikan diri, dan berhasil di masa yang akan datang. Saat ini upaya peningkatan mutu pendidikan nasional terus dilakukan tak terkecuali pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus pada satuan pendidikan Sekolah Luar Biasa (SLB). Mereka juga dibekali pendidikan dengan Undang-undang yang melindunginya yaitu UUD No.20 tahun 2003 bahwa setiap Anak Berkebutuhan Khusus wajib menerima pendidikan yang layak. Hal ini juga sesuai dengan tujuan utama pendidikan bagi Anak Berkebutuhan Khusus yaitu agar kepribadian, sosial, dan keterampilan komunikasi mereka dapat berkembang secara optimal sebagai bekal kemandirian dan keberhasilan untuk hidup bersama dalam masyarakat.

Kurikulum yang dipakai di Sekolah Luar Biasa (SLB) saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Kurikulum ini dikembangkan dengan landasan filosofis yang memberikan dasar bagi pengembangan seluruh potensi peserta didik berkebutuhan khusus untuk menjadi manusia Indonesia yang berkualitas sebagaimana tercantum dalam tujuan pendidikan. hal ini sejalan dengan struktur kurikulum 2013 yang lebih menekankan aspek kelompok mata pelajaran kemandirian seperti mata pelajaran keterampilan yang bertujuan untuk membantu peserta didik agar mampu mengatasi segala komponen kelemahan yang menghambat dirinya karena kurang atau tidak berfungsinya komponen lain yang memungkinkan, sehingga perkembangan dan pertumbuhannya tetap berlangsung secara optimal sesuai dengan jenis kelainannya masing-masing.

Gayuh Trisanti Dewi (2014:3) menyatakan bahwa anak yang mempunyai batasan dalam kemampuan akademik sangat penting diberikan keterampilan vokasional sebagai bekal untuk dapat berusaha hidup mandiri dan berguna untuk mengembangkan sumber daya manusia berkualitas dan siap untuk menghadapi berbagai tuntutan hidup yang fokus utamanya adalah membentuk pribadi siswa yang mandiri dalam mempersiapkan diri memasuki dunia kerja. Melakukan peningkatan pemberian kecakapan hidup dalam pembelajaran keterampilan adalah salah satu upaya pemerintah untuk memperbaiki kualitas pendidikan di sekolah luar biasa.

Salah satu keterampilan vokasional yang bisa dikembangkan untuk anak berkebutuhan khusus adalah keterampilan vokasional IT (*Information Teknologi/teknologi informasi*). Teknologi dan informasi tidak hanya dimonopoli oleh orang normal, melainkan semua orang termasuk anak berkebutuhan khusus. Penguasaan teknologi dan informasi bagi anak berkebutuhan khusus cenderung sebagai media aksesibilitas untuk mengurangi keterbatasan/kekurangan yang dimiliki anak yang bersangkutan sekaligus bekal keterampilan hidup. Penguasaan teknologi dan informasi bagi anak berkebutuhan khusus dapat menepiskan rasa rendah diri dan meningkatkan citra dirinya. Persepsi negatif masyarakat terhadap anak berkebutuhan khusus diharapkan berubah sehingga masyarakat memiliki sikap yang positif dan pada gilirannya pada anak berkebutuhan khusus dapat diterima di dunia kerja. Terhadap anak yang berminat atau berkesempatan untuk sekolah lebih lanjut, maka keterampilan ini sebagai bekal untuk mempermudah penguasaan informasi dan teknologi lebih lanjut, serta mempermudah menguasai ilmu pengetahuan lain.

Keterampilan vokasional IT yang dikembangkan untuk anak berkebutuhan khusus tidak terkecuali pada anak Tunagrahita. Anak tunagrahita memiliki hambatan dalam menjalankan hidupnya, hambatan yang mereka miliki lebih besar dibandingkan dengan yang lainnya. Para tunagrahita mengalami hambatan dalam tingkah laku dan penyesuaian diri. Semua gangguan tersebut berlangsung atau terjadi pada masa

perkembangannya. Walaupun demikian bukan berarti mereka tidak dapat memiliki keterampilan vokasional. Keterampilan vokasional yang diberikan kepada Anak Tunagrahita melalui latihan bertahap dan kontiniu.

Menurut Budi Gunawan (2011) anak gangguan intelektual (Tunagrahita) adalah anak yang secara nyata mengalami hambatan dan keterbelakangan perkembangan mental-intelektual di bawah rata-rata sehingga mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Jadi dapat dikatakan bahwa anak tunagrahita merupakan salah satu jenis anak berkebutuhan Khusus yang memiliki kelemahan pada kognitifnya dan memiliki intelegensi di bawah rata-rata. Tunagrahita dibagi menjadi 3 yaitu tunagrahita ringan, tunagrahita sedang dan tunagrahita berat. Bagi anak yang tergolong tunagrahita ringan atau yang disebut juga mampu didik masih bisa dibekali dengan keterampilan vokasional yang memadai sesuai dengan taraf kemampuan mereka. Hal ini sangat berguna untuk menunjang kehidupan mereka nanti, dengan latihan yang tekun oleh bimbingan seorang guru yang profesional, media yang sesuai dan metode yang tepat akan mampu membuat anak ini menguasai keterampilan yang diajarkan serta dapat menghasilkan (bernilai jual).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah dan guru SLB Negeri yang berada dalam naungan Provinsi Sumatera Barat khususnya Sekolah Luar Biasa (SLB) yang menerima bantuan guru keterampilan vokasional IT menyebutkan bahwa pembelajaran keterampilan vokasional IT di SLB baru dilaksanakan setelah mendapatkan guru bantuan keterampilan vokasional IT dari dinas pendidikan Provinsi Sumatera Barat tahun 2014. Hal ini menyebabkan belum adanya pengembangan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan anak berkebutuhan khusus yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran keterampilan vokasional IT. Data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1. Persentase Nilai Ulangan Akhir Semester Siswa Kelas XII Tunagrahita Semester I TP. 2016/2017

No	Nama Sekolah	Jumlah	Nilai < 75 (KKM)		Nilai > 75 (KKM)	
			Jumlah	Rata-rata	Jumlah	Persentase
1.	SLB Limo Kaum	8	4	50%	4	50%
2.	SLB Linggo Sari Baganti	10	6	60%	4	40%
	Jumlah	18	10	55,6%	8	44,4%

Sumber : Guru Mata Pelajaran Keterampilan Vokasional IT

Berdasarkan tabel 1.1. persentase kelulusan siswa pada mata pelajaran keterampilan vokasional IT diketahui masih rendah. Hal ini terlihat dari persentase nilai Ulangan Akhir Semester siswa didapat 44,4 % atau 8 dari 18 siswa yang melewati batas kriteria ketuntasan minimum (KKM). Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa mengalami penurunan, seperti kurangnya pemahaman siswa dalam memahami materi dikarenakan belum adanya media yang efektif untuk pembelajaran anak berkebutuhan khusus.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran baru sebatas memberikan pelajaran dengan mempraktekkan langsung materi tersebut, hal ini menyebabkan guru harus sering mengulang kembali materi tersebut karena penerimaan setiap siswa terhadap materi siswa tidak sama, akibatnya penggunaan waktu yang ada tidak efektif dan materi yang disampaikan tidak mencapai tujuan yang diinginkan. Media pembelajaran lain yang digunakan dalam pembelajaran saat ini yaitu buku teks TIK SMA. Rahadi (2010:8) menyatakan bahwa buku teks bukan merupakan bahan belajar yang terprogram, lebih menekankan sajian materi ajar, menekankan fungsi penyajian materi/ informasi, cakupan materi lebih luas/umum, pembaca cenderung pasif dan tidak memperhatikan kebutuhan siswa yang berkebutuhan khusus. Hal ini tidak sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga menyulitkan siswa dalam belajar keterampilan vokasional IT. Pembelajaran yang masih konvensional ini yang membuat menurunnya motivasi belajar siswa. Peranan media sangat dibutuhkan guna tercapainya tujuan pembelajaran keterampilan vokasional IT. Media yang

dimaksud adalah media yang mampu mendukung dan mempermudah penyampaian materi ajar sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Media pembelajaran yang digunakan pada pendidikan anak tunagrahita tidak berbeda dengan siswa media yang digunakan pada pendidikan anak biasa. Hanya saja pendidikan pada anak tunagrahita membutuhkan media seperti alat bantu belajar yang lebih banyak mengingat keterbatasan kecerdasan intelektualnya.

Guru sudah seharusnya dituntut untuk merancang dan mengembangkan perangkat pembelajaran, berupa media yang dapat membantu siswa maupun guru dalam proses pembelajaran, namun pada pelaksanaannya ternyata guru belum mampu mengembangkan media yang dapat berfungsi sebagai sumber belajar. Guru belum mempunyai inisiatif dalam mengembangkan media yang sesuai dengan materi keterampilan vokasional IT itu sendiri. Kegiatan pembelajaran di sekolah SLB bisa berlangsung seperti sekolah biasanya namun pendekatan yang digunakan adalah pendekatan individual. Hal ini karena perbedaan kemampuan siswa yang sangat kontras antara siswa yang satu dengan siswa yang lain.

Hal ini sejalan dengan hasil diskusi peneliti dengan beberapa guru keterampilan Vokasional IT dan guru yang memiliki latar belakang pendidikan luar biasa tentang analisis kebutuhan sumber belajar siswa berkebutuhan khusus menyatakan bahwa sumber belajar yang dipakai saat ini belum memperhatikan kebutuhan anak berkebutuhan khusus dan tidak sesuai dengan tujuan akhir pembelajaran keterampilan vokasional IT di SLB . Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa berkebutuhan khusus yang menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi siswa pada saat pembelajaran keterampilan, sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dan efektivitas serta efisiensi pembelajaran dapat ditingkatkan. Untuk itu perlu adanya upaya perancangan dan pengembangan pembelajaran melalui pengembangan media

pembelajaran salah satunya dengan menggunakan video tutorial untuk mencapai keberhasilan belajar.

Sadiman (2005:74) menyatakan bahwa video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, suara dan gambar sekaligus, semakin lama semakin populer dalam masyarakat, pesan disajikan bisa bersifat fakta, bersifat informasi edukatif maupun instruksional. Penggunaan media pembelajaran video tutorial sangat mempermudah dan membantu guru dalam menyampaikan materi. Video tutorial mampu memperlihatkan gambar bergerak dan diintegrasikan dengan unsur-unsur suara. Video tutorial menampilkan informasi dan pengetahuan dalam sebuah tayangan yang realistik selain itu juga mampu memperlihatkan peristiwa atau objek yang direkam secara nyata sehingga memberikan pengalaman yang nyata dan efektif bagi siswa.

Penggunaan media video tutorial ini sangat membantu dan mempermudah siswa maupun guru dalam pembelajaran keterampilan, karena media video tutorial ini memberikan penayangan materi secara bertahap dan beruntun serta dapat disesuaikan dengan kemampuan anak tunagrahita. Media video tutorial juga dapat di ulang berkali kali di sekolah ataupun di rumah saat siswa merasa kurang paham dengan materi sehingga materi yang ditampilkan dapat diingat dalam jangka waktu yang lama. Penggunaan video tutorial ini dalam pembelajaran dapat digunakan secara individu.

Selain itu kehadiran media pembelajaran menggunakan video tutorial dapat membantu mengatasi permasalahan kurangnya media pembelajaran sebagai sumber belajar yang ada di sekolah dan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran keterampilan vokasional IT. Dari permasalahan pembelajaran ini, sangat diperlukan kehadiran media pembelajaran menggunakan video tutorial yang dapat membangkitkan motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran menggunakan video tutorial keterampilan vokasional IT pada materi membuat sebuah produk

menggunakan *Adobe Photoshop* yang dapat digunakan untuk membantu siswa agar terampil dalam membuat desain yang menghasilkan suatu produk menggunakan *Adobe Photoshop*, untuk itu dilakukan penelitian tentang Pengembangan Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Keterampilan Vokasional IT Kelas XII Tunagrahita di Sekolah Luar Biasa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran menggunakan video tutorial pada mata pelajaran Keterampilan Vokasional IT?
2. Bagaimana validitas, praktikalitas, efektivitas media pembelajaran menggunakan video tutorial yang dikembangkan pada mata pelajaran Keterampilan Vokasional IT?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran menggunakan video tutorial pada mata pelajaran Keterampilan Vokasional IT.
2. Mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran menggunakan video tutorial Keterampilan Vokasional IT di SLB Negeri Provinsi Sumatera Barat.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dan pengembangan secara praktis adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Meningkatkan jiwa kreatif guru dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan video tutorial.

- b. Menambahkan wawasan bagi guru sebagai salah satu bahan ajar yang bisa digunakan dalam pembelajaran keterampilan vokasional IT.
- 2. Bagi Siswa
 - a. Menambah pengalaman kepada siswa dalam pembelajaran keterampilan vokasional IT.
 - b. Memberi pengaruh positif bagi perkembangan keterampilan siswa.
- 3. Bagi Sekolah
 - a. Memberikan sumber belajar dalam rangka perbaikan mutu pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Media video tutorial ini memuat menu utama, menu materi berupa video dan disertakan petunjuk penggunaan media.
2. Materi dalam video tutorial ini di perjelas menggunakan suara dan teks agar mempermudah siswa untuk memahami materi yang disajikan.
3. Video tutorial ini dilengkapi dengan musik pengiring untuk setiap video sehingga membuat siswa tidak bosan dan mampu menarik perhatian serta minat belajar siswa.
4. Media pembelajaran menggunakan video tutorial disajikan dalam bentuk media interaktif yang dalam perancangannya menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*, dan *Mirillis Action*.
5. Video tutorial ini berbentuk sebuah file yang bisa di jalankan di PC/Laptop.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dari pengembangan media pembelajaran menggunakan video tutorial ini adalah :

- a. Anak berkebutuhan khusus dalam pembelajaran ini adalah siswa tunagrahita ringan yang mampu didik dan yang sudah bisa membaca dengan baik.
- b. Guru yang mengajarkan materi ajar merupakan guru keterampilan vokasional IT yang paham dengan anak berkebutuhan khusus.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dari pengembangan modul pembelajaran ini adalah :

- a. Media pembelajaran menggunakan video tutorial keterampilan vokasional IT dikembangkan terdiri atas materi pembelajaran *Adobe Photoshop* dibatasi pada materi yang berkaitan dengan tujuan akhir pembelajaran yaitu terampil dalam mendesain dan membuat produk.
- b. Materi yang diberikan disesuaikan dengan kemampuan anak berkebutuhan khusus dan belum setara dengan kemampuan anak normal.

G. Definisi Operasional

- 1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan sesuatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.
- 2. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.
- 3. Video tutorial adalah menampilkan informasi dan pengetahuan dalam sebuah tayangan yang realistik selain itu juga mampu memperlihatkan peristiwa atau objek yang direkam secara nyata sehingga memberikan pengalaman yang nyata dan efektif bagi siswa
- 4. Keterampilan vokasional adalah keterampilan yang berhubungan dengan model, prinsip, dan prosedur dalam mengerjakan sesuatu tugas. Artinya

terampil menciptakan produk sesuai dengan konsep, prinsip, prosedur, serta media yang disediakan.

5. Keterampilan vokasional IT adalah keterampilan yang berhubungan dengan teknologi informasi di mana tujuan akhirnya siswa terampil dalam bidang IT sesuai dengan tingkat kebutuhannya.
6. Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat kemampuan instrumen untuk mengukur apa yang akan diukur.
7. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan yang berkaitan dengan manfaat yang didapat, kemudian dalam penggunaan dan kesesuaian dengan waktu.
8. Efektivitas adalah tingkat keampuhan media video tutorial atau dampak positif yang ditimbulkan oleh video tutorial sepanjang penggunaan dalam pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil pengembangan dari penelitian ini adalah media video tutorial pada materi membuat sebuah produk dengan *adobe Photoshop* menggunakan aplikasi *Mirillis Action* dan *adobe flash cs6*. Media video tutorial ini dapat dipakai menggunakan komputer atau laptop. Untuk menggunakan media ini siswa tidak perlu menginstal program *flash* terlebih dahulu karena file utama disajikan dalam bentuk ekstensi (.exe)
2. Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran video tutorial Keterampilan Vokasional IT kelas XII Tunagrahita yang valid, praktis dan efektif.
 - a. Video tutorial yang dikembangkan dikatakan valid setelah divalidasi oleh 2 orang dosen yang ahli dibidang media sebagai validator desain media dan 2 orang guru vokasional IT untuk validasi isi/materi. Hasil penilaian untuk validasi desain media dinyatakan valid dan hasil penilaian untuk validasi materi juga dinyatakan valid oleh validator. Hasil validasi desain diperoleh 90,4% dengan kategori valid, sedangkan untuk validasi isi diperoleh 84,5% dengan kategori valid.
 - b. Video tutorial yang dikembangkan dapat dikatakan praktis setelah diujicobakan pada guru mata pelajaran dan 19 orang siswa. Pada tahap uji kepraktisan respon guru/praktisi diperoleh persentase rata-rata 83,12% dengan kategori sangat praktis, dan hasil respon siswa diperoleh persentase rata-rata 85,79% dengan kategori sangat praktis.. Hasil penilaian guru dan siswa terhadap praktikalitas media pembelajaran ini menyatakan bahwa video tutorial yang dikembangkan pada kategori sangat praktis.

- c. Video tutorial ini telah melalui tahapan uji efektivitas melalui tes hasil belajar siswa. pada tahap uji efektifitas diperoleh jumlah siswa yang mencapai nilai tuntas 84,2%, dengan hasil uji efektivitas menyatakan bahwa video tutorial ini dalam kategori efektif.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan peneliti pada penelitian pengembangan media video tutorial yang layak dan telah teruji. Adapun implikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru yang melaksanakan pembelajaran menggunakan video tutorial perlu diberikan pelatihan tentang bagaimana cara menggunakan video tutorial, bagaimana mengembangkan video tutorial agar bisa membuat media pembelajaran.
2. Melengkapi sarana prasarana untuk pembelajaran seperti labor komputer , *infocus* dan laptop.

C. Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada kesimpulan serta implikasi hasil penelitian, berikut ini diajikan beberpa saran yaitu:

1. Disarankan kepada guru agar memberi motivasi kepada siswa untuk belajar mandiri dengan menggunakan media video tutorial, karena siswa akan mendapatkan informasi yang mereka inginkan melalui produk ini dan mereka juga tidak terlalu tergantung pada kehadiran guru dalam upaya meningkatkan hasil belajarnya
2. Disarankan kepada peneliti lain agar melakukan pengembangan hal yang serupa pada materi pembelajaran, baik mata pelajaran Keterampilan Vokasional IT maupun pembelajaran lainnya.
3. Bagi peneliti selanjutnya, media video tutorial pada mata pelajaran Keterampilan Vokasional IT bisa diujicobakan pada jumlah subjek uji coba yang lebih besar sehingga keterpakaian media video tutorial ini jauh lebih luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfirdaus, Iqra'. 2010. *Buku Lengkap Tuntunan menjadi Kameraman Profesional*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Anjarsari, Ruly. D. 2014. Pengembangan Media Video Tutorial Mewarna untuk Anak Kelompok B di TK Alam Qurrota A'yun Ceria Malang. *Tesis*. Malang : Universitas Malang.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dewi, Gayuh Trisanti. 2014. Implementasi Pengembangan Diri Kecakapan Vokasional Produktif Kriya Kayu Anak Tunagrahita SMPLB di SLB Negeri Sragen. *Tesis*. Surakarta: Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret.
- Hanson, J. 1987. *Understanding Video Application, Impact, and Theory*. California: SAGE Publications, Inc.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ilmi, Kanzul. A.H. 2017. Pengembangan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Video Tutorial Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas XI SMK Empat Lima Surakarta Tahun 2017. *Tesis*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret.
- Labuda, Fitri. 2017. Pengembangan Video Tutorial Desain Karakter Anak Bermuatan Budaya Lokal GGI Pada Pembelajaran Berbasis Blended Learning. *Tesis*. Malang: Universitas Malang.
- Nasution. 2008. *Berbagi Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nuzuliana, Ade Hadiati., Bakri, Fauzi., Budi, Esmar. 2015. *Pengembangan Video Pembelajaran Fisika Pada Materi Fluida Statis DI SMA*. Volume IV.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006.
- Peraturan Pemerintah No.32 Tahun 2013 pasal 1 ayat 19.
- _____. Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan.