

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL MATERI LIPATAN SERBET SMK PUTRA ANDA BINJAI

Wahyu Hajj Ferrel¹, Siti Sutanti², Dian Agustina Dalimunthe³, Yuziah Eka Putri⁴

¹Alumni Prodi Pendidikan Tata Boga Jurusan PKK, Fakultas Teknik, Univeritas Negeri Medan, Indonesia

^{2,3,4}Prodi Prodi Pendidikan Tata Boga Jurusan PKK, Fakultas Teknik, Univeritas Negeri Medan, Indonesia

Email : wahyuhajjferrel@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Media pembelajaran video tutorial; (2) Kelayakan media pembelajaran video tutorial; (3) Pengembangan media video tutorial materi lipatan serbet (*napkin folding*). Penelitian dilaksanakan di SMK Putra Anda Binjai. Waktu penelitian pada bulan Maret 2021. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian *R&D (Research and Development)* serta model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan *Borg and Gall* kemudian metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan video menggunakan skala Likert. Pengembangan Produk ini meliputi tahapan, yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk dengan menyusun storyboard, validasi desain, validasi ahli media, validasi ahli materi, revisi produk, penilaian hasil akhir, penyebaran video tutorial lipatan serbet (*napkin folding*). Video tutorial divalidasi oleh tiga ahli materi, tiga ahli media, maka video tutorial siap untuk diterapkan kepada 46 orang siswa kelas XI sebagai sasaran produk. Untuk mendapatkan skor penilaian kualitas produk pengembangan video tutorial ini, digunakan angket sebagai alat untuk mendapatkan skor penilaian video tutorial lipatan serbet. Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan media video tutorial lipatan serbet, didapat hasil penelitian yang menyatakan bahwa video tutorial lipatan serbet (*napkin folding*) oleh tiga orang ahli materi memiliki skor presentase sebesar 93,33% dan tiga orang ahli media memiliki skor presentase sebesar 90,26%. Disimpulkan bahwa video tutorial lipatan serbet (*napkin folding*) sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah SMK Putra Anda Binjai.

Kata Kunci : media pembelajaran, video tutorial dan kelayakan

ABSTRACT

This study aims to: (1) instructional media video tutorials; (2) the feasibility of video tutorial learning media; (3) Development of video tutorial media for napkin folding material. The research was conducted at SMK Putra Anda Binjai. The research time is March 2021. The method in this study uses the R&D (Research and Development) research method and the development model used is the Borg and Gall development model then the method used to measure the feasibility of the video using a Likert scale. This product development includes stages, namely potential and problems, gathering information, product design by compiling storyboards, design validation, design revision, media expert validation, material expert validation, product revision, final result assessment, distribution of napkin folding tutorial videos. . The video tutorial was validated by three material experts, three media experts, then the video tutorial is ready to be applied to 46 students of class XI as product targets. To get a product quality assessment score for the development of this tutorial video, a questionnaire was used as a tool to get an assessment score for the napkin folding tutorial video. The result of this research is the development of napkin folding tutorial video media, the results of the study stated that the napkin folding tutorial video by three material experts had a percentage score of 93.33% and three media experts had a percentage score of 90, 26%. It was concluded that the napkin folding tutorial video was very feasible to be used as a learning medium at the SMK Putra Anda Binjai school.

Keywords: learning media, video tutorials and feasibility.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kunci terbentuknya sumber daya manusia yang kompeten dalam membangun bangsa. Melalui pendidikan, diharapkan mampu menciptakan generasi yang berguna bagi bangsa dan negara serta mampu bersaing di kancah internasional. Pendidikan merupakan faktor penunjang suatu bangsa, sehingga dijadikan sebagai tolak ukur dalam perkembangan dan kemajuan bangsa. Pendidikan juga berarti pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi, dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Oleh karena itu, sudah seharusnya pendidikan di desain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Daryanto, 2017).

Dalam penelitian ini diharapkan peneliti dapat membantu siswa untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih efektif dengan media pembelajaran video tutorial (*napkin folding*). Berdasarkan pada permasalahan yang ada penelitian ini difokuskan pada permasalahan media pendidikan yang dapat dikembangkan untuk mata pelajaran Tata Hidang pada materi lipatan serbet (*napkin folding*). Berdasarkan uraian latar belakang ini maka, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media Video Tutorial Materi Lipatan Serbet (*Napkin Folding*) SMK Putra Anda Binjai**”.

2. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti dapat meningkatkan pengetahuan dan mempraktikkan ilmu-ilmu yang didapatkan di bangku kuliah.
2. Bagi masyarakat, dapat dijadikan sebagai bahan referensi ataupun sebagai data pembandingan sesuai dengan bidang yang akan diteliti oleh penelitian lainnya.

3. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti, dosen, dan mahasiswa, dapat mengembangkan media pembelajaran yang mudah, singkat, dan menyenangkan.
4. Media pembelajaran video tutorial dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri, dan dapat disosialisasikan untuk diterapkan pada mata pelajaran lain. Sehingga siswa dapat memahami materi dengan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Kajian Teoritis

Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan. Kata media merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah merupakan arti “perantara” (Arsyad, 2017). Jadi secara umum istilah media di artikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara atau penyampai informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Media juga dapat di artikan sebagai alat bantu yang dapat di gunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rima, 2016).

2. Penelitian yang relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Diah Kusuma Ningsih, (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Lipatan Serbet (*Napkin folding*) Berbasis Adobe Flash Pada Siswa Kelas Xi Jasa Boga Di Smk N 3 Klaten” menunjukkan

bahwa validasi ahli media dengan skor 82 dan ahli materi dengan skor 55. Hasil skor tiap aspek yang diperoleh melalui analisis deskriptif adalah: a) aspek pemrograman dengan skor 25,93% dalam kategori layak, b) aspek tampilan media dengan skor 38,40% dalam kategori layak, c) aspek isi materi dengan skor 26,03% dalam kategori layak, d) aspek pembelajaran dengan skor 21,87% dalam kategori layak, sehingga media lipatan serbet (napkin folding) berbasis Adobe Flash layak digunakan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar di SMK N 3 Klaten.

Penelitian yang dilakukan oleh Irena Dwi Pangestika, (2016) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Drill Berbantuan Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Desain Busana Siswa Kelas XI SMK Negeri 8 Medan”. Menunjukkan bahwa validasi oleh untuk kelas eksperimen cenderung tinggi yaitu 100%. Dan tingkat kecenderungan hasil belajar menggambar proporsi tubuh untuk kelas kontrol cenderung tinggi 77,78%. Untuk uji normalitas data menggunakan rumus Liliefors pada taraf signifikan 0,05 dengan $dk = 34$, diperoleh data hasil belajar menggambar proporsi tubuh kelas eksperimen berdistribusi normal, karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($-0,110288 < 0,151$) dan kelas kontrol dengan $dk = 36$, berdistribusi normal karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,0296644 < 0,147$). Uji homogenitas, diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $0,25 < 1,78$. Sehingga kedua kelas penelitian memiliki varians yang sama (homogeny). Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh nilai thitung sebesar 29,60 dan t_{tabel} pada taraf signifikan 0.05 dengan $dk = 68$ sebesar 1,672. Dengan demikian $thitung > t_{tabel}$ yaitu $29,60 > 1,672$ disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Metode Drill Berbantuan Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Negeri 8 Medan.

Penelitian yang dilakukan oleh Aria Pramudito (2013), dengan judul

“Pengembangan media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran kompetensi kejuruan standar kompetensi melakukan pekerjaan dengan mesin bubut Di SMK Muhammadiyah 1 Playen”. Menunjukkan bahwa persentase skor kelayakan berdasarkan penilaian dari ahli materi 1 sebesar 76,79% termasuk dalam kategori sangat layak, sedangkan persentase skor kelayakan dari ahli materi 2 sebesar 82,14% juga termasuk dalam kategori sangat layak. Persentase skor kelayakan berdasarkan penilaian dari ahli media 1 sebesar 72,22% termasuk dalam kategori layak, sedangkan persentase kelayakan dari ahli materi 2 sebesar 80,56% termasuk dalam kategori sangat layak. Persentase skor kelayakan berdasarkan tanggapan dari 10 orang reviewer adalah 84,33% termasuk dalam kategori sangat layak. Persentase skor kelayakan berdasarkan tanggapan dari 28 orang siswa sebesar 80,18% termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian hasil persentase skor kelayakan yang di peroleh di atas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video tutorial untuk standar kompetensi melakukan pekerjaan dengan mesin bubut ini layak untuk digunakan dan di kembangkan.

3. Desain Pengembangan

Penelitian Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media belajar yang dapat menunjang proses pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis video tutorial, produk ini akan dikembangkan menjadi suatu media pembelajaran pada materi lipatan serbet (*napkin folding*). Oleh karena itu peneliti akan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development (R&D)*.

Sugiyono (2017) menyampaikan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan

produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian pengembangan terdapat tiga hal yang menjadi tujuan utama yaitu menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi produk. Menemukan dilakukan di awal penelitian untuk menemukan pengetahuan tentang dasar suatu hal. Mengembangkan bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan yang telah diperoleh dari penelitian awal, dapat sebuah produk-produk tertentu. Memvalidasi produk dilakukan sebagai upaya untuk menguji efektivitas dan produk-produk hasil pengembangannya.

4. Model Pengembangan

Borg and Gall (2003) mengemukakan sepuluh langkah dalam R&D yang dikembangkan oleh *staff teacher education program at for west laboratory for educational research and development*, dalam artian *mini courses* yang bertujuan meningkatkan keterampilan guru pada kelas spesifik. Dalam model tersebut terdiri atas sepuluh langkah yang meliputi:

1. **Research and information collecting**
Penelitian dan pengumpulan informasi, meliputi analisis kebutuhan *review literature*, penelitian dalam skala kecil dan persiapan membuat laporan yang terkini.
2. **Planning**
Melakukan perencanaan, yang meliputi pendefinisian keterampilan yang harus dipelajari, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji coba kelayakan.
3. **Develop preliminary form a product**
Mengembangkan produk awal yang meliputi penyusunan materi pembelajaran penyusunan buku pegangan, dan instrument evaluasi.

4. **Preliminary fiels testing**
Pengujian lapangan awal, pengumpulan data dengan wawancara, observasi, kuisioner dan hasilnya dianalisis.
5. **Main product revision**
Melakukan revisi produk utama terhadap produk didasarkan pada saran dan uji coba.
6. **Main field testing**
Melakukan uji coba lapangan utama, kemudian hasil data dianalisis.
7. **Operasional product revision**
Melakukan revisi terhadap produk yang siap dioperasionalkan, berdasarkan saran-saran dari uji coba.
8. **Operasional field testing**
Melakukan uji coba lapangan operasional, data wawancara, observasi, dan kuisioner dikumpulkan dan dianalisis.
9. **Final product revision**
Revisi produk akhir, berdasarkan saran dan uji lapangan.
10. **Dissemination and implementation**
Bekerjasama dengan penerbit untuk melakukan distribusi secara komersial, memonitoring produk yang telah didistribusikan guna membantu kendali mutu.

C. METODOLOGI PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMK Putra Anda Binjai yang beralamat di Jl. WR. Mongonsidi No. 22, Satria Kec. Binjai Kota, Kota Binjai, Sumatera Utara Kode Pos. 20712, dan di Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.

2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dan Objek pada penelitian ini yaitu tiga ahli materi: satu ahli materi dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan dan dua ahli materi dari SMK Putra Anda Binjai. tiga ahli media: dua ahli media dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan, dan satu ahli media dari SMK Putra Anda Binjai. Dengan objek penelitian yaitu produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran berbasis video tutorial lipatan serbet (*Napkin Folding*).

a. Metode Pengembangan Produk

Penelitian ini menggunakan metode jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018). Penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Sukmadinata, 2017). Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut. Menurut (Borg & Gall, 2015) penelitian pengembangan adalah penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan.

Dalam penelitian dan pengembangan dibutuhkan sepuluh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan. Tahapan penelitian dan pengembangannya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah Pengembangan

b. Teknik Analisis Data

Data angket yang terkumpul dari ahli materi, ahli media, mahasiswa, guru, dan siswa dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Rumus yang digunakan adalah:

$$\text{Skor empiris} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

Skala pengukuran dalam penelitian ini mengacu pada skala likert (*Likert Scale*), dimana masing-masing dibuat dengan menggunakan skala 1-5 kategori jawaban, yang masing-masing jawaban diberi skor atau bobot yaitu banyaknya skor antara 1 sampai 5, dengan rincian seperti tertulis pada tabel 1 berikut ini (Sugiyono, 2018):

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Nilai	Kriteria	Presentase
5	Sangat Layak	90% - 100%
4	Layak	70% - 89%
3	Cukup layak	50% - 69%
2	Kurang Layak	30% - 49%
1	Sangat Tidak Layak	0% - 29%

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi lipatan serbet (*Napkin Folding*). Maksud dari pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk menguji kelayakan melalui uji validasi yang akan dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi. Penelitian pengembangan ini dilakukan di SMK Putra Anda Binjai dan di Universitas Negeri Medan.

Media pembelajaran pada pengembangan ini berbasis tentang tutorial cara melipat lipatan serbet (*Napkin Folding*) yang tersusun menjadi sebuah video. Sesuai dengan judul penelitian ini yaitu pengembangan media video tutorial materi lipatan serbet (*Napkin Folding*) yang mana tampilannya akan berbentuk video.

Tampilan-tampilan pada produk pengembangan media ini didesain semenarik mungkin agar membuat pengguna tertarik menggunakan produk media pembelajaran dan memudahkan pengguna untuk memahami isi materi yang disampaikan.

Langkah-langkah yang digunakan untuk mengetahui topik yang akan di jadikan materi media pembelajaran hingga validitas, yaitu dengan menganalisis kebutuhan yakni yang berasal dari potensi dan masalah yang ditemukan di sekolah, mengumpulkan informasi, mendesain produk, merevisi produk, memperbaiki desain dan memvalidasi desain. Hasil penelitian pengembangan media video tutorial materi lipatan serbet (*Napkin Folding*) di uraikan berturut-turut dalam bentuk tabel, grafik, dan deskripsi berikut:

2. Deskripsi Revisi Produk

Setelah media pembelajaran video tutorial lipatan serbet (*Napkin Folding*) dibuat menjadi produk awal pengembang

n, selanjutnya direvisi oleh ahli materi dan ahli media. Pada pengembangan media pembelajaran video tutorial lipatan serbet (*Napkin Folding*) direvisi oleh enam validator yaitu: tiga validator ahli materi diantaranya dosen dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan yaitu Ibu Dra. Nikmat Akmal, M.Pd, Ibu Silvia Kartika Jindan, S.Pd, dan Bapak Hafifuddin Harahap. S.Pd selaku Guru Boga mata pelajaran tatahidang di SMK Putra Anda Binjai. Validasi juga dilakukan oleh tiga validator ahli media dua diantaranya yaitu dosen dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan Ibu Prof.Dr. Dina Ampera, M.Si, Bapak Adi Widarma, M. Kom dan Bapak Wahyu Eka Nugraha, S.Kom selaku guru mata pelajaran Teknik Komputer Jaringan SMK Putra Anda Binjai. Adapun kritik, saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut:

3. Revisi Produk oleh Ahli Materi

Catatan perbaikan dari ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.2 pada tahap ini, peneliti merevisi media pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi.

Tabel 2. Saran Perbaikan Ahli Materi

Ahli Materi	Saran Perbaikan	Hasil Perbaikan
Dra. Nikmat Akmal, M.Pd	Memperbaiki angket Validitas Ahli Materi	Angket validitas ahli materi telah di perbaiki sesuai saran
	Memperlambat durasi video	Durasi video telah di perlambat sesuai saran
Silvia Kartika Jindan, S.Pd	Dalam napkin folding banyak sekali nama-nama yang berbeda. Tetapi bentuk napkin hampir sama. Tolong cari referensi dari beberapa sumber kajian untuk nama berbeda tetapi bentuknya sama	Jenis lipatan sudah mengikuti referensi, sesuai saran
Hafifuddin Harahap. S.Pd	Tambahkan fungsi lipatan napkin pada video	Fungsi-fungsi lipatan napkin sudah di tambahkan sesuai saran

4. Revisi Produk oleh Ahli Media

Catatan perbaikan dari ahli media dapat dilihat pada tabel 4.3 pada tahap ini, peneliti merevisi media pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media.

Tabel 3. Data Saran Perbaikan Ahli Media

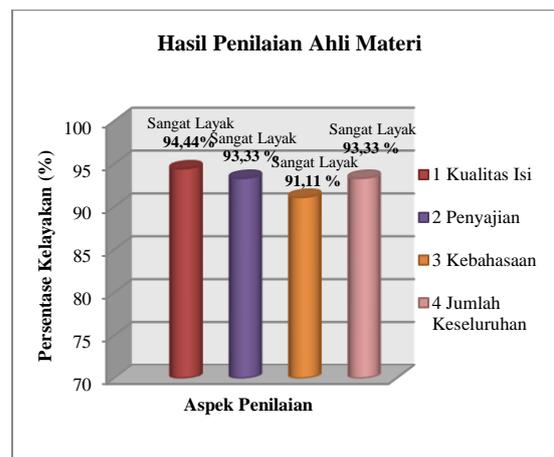
Ahli Media	Saran Perbaikan	Hasil Perbaikan
Prof. Dr. Dina Ampera, M.Si	Latar background agar di bedakan dengan warna taks.	Latar background sudah di perbaiki sesuai saran
Adi Widarma, M. Kom	Pemilihan warna teks dengan backgroud kurang kontras sehingga kurang jelas terbaca, dan sesuaikan ukuran huruf	Warna teks, backgroud, dan ukuran huruf sudah di perbaiki sesuai saran
	Kualitas suara dan musik harus di sesuaikan dengan volum musik, ketika ada suara berbicara	Volume musik sudah di perbaiki sesuai saran
Wahyu Eka Nugraha, S.Kom	Penjelasan cara melipat serbet agar di perlambat	Penjelasan cara melipat sudah di perbaiki sesuai saran

5. Deskripsi Perbaikan Desain

Pada tahap perbaikan, saran dan masukan dari tiga validator ahli materi dan tiga validator ahli media selanjutnya dijadikan acuan penulis untuk memperbaiki i desain media pembelajaran berbasis video tutorial materi lipatan serbet (*Napkin Folding*). Berikut desain final produk media video tutorial yang dibuat oleh peneliti berdasarkan kritik, saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media, dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Skala Persentase Validasi

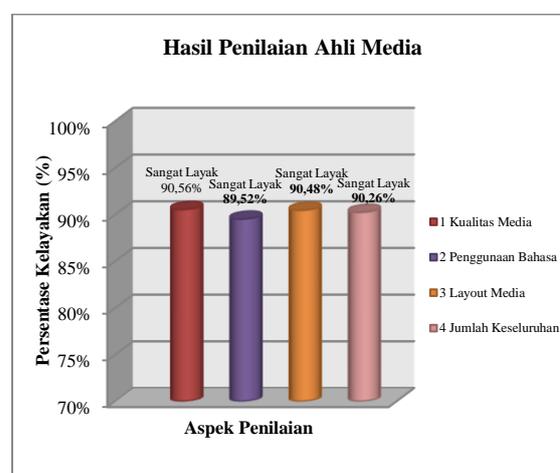
Nilai	Kriteria	Presentase
5	Sangat Layak	90% - 100%
4	Layak	70% - 89%
3	Cukup layak	50% - 69%
2	Kurang Layak	30% - 49%
1	Sangat Tidak Layak	0% - 29%



Gambar 2. Grafik Hasil Penilaian Ahli Materi

Tabel 5. Hasil Skor Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Frekuensi					Bobot	Butir	Bobot Max	%
		1	2	3	4	5				
1	Kualitas Media	0	0	2	13	21	163	12	180	90,56
2	Penggunaan Bahasa	0	0	0	11	10	94	7	105	89,52
3	Layout Media	0	0	1	8	12	95	7	105	90,48
Jumlah Keseluruhan		0	0	3	32	43	352	26	390	90,26



Gambar 3. Grafik Hasil Penilaian Ahli Media

6. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video yang sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran jenjang SMK. Pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis video tutorial materi lipatan serbet (*Napkin Folding*). Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi guru

dan juga siswa dalam melakukan pembelajaran. Berikut implementasi yang diharapkan:

F. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, dan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video tutorial lipatan serbet (*napkin folding*), dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Hasil validasi dari ahli materi berdasarkan aspek-aspek penilaian seperti aspek kualitas isi, aspek penyajian dan aspek kebahasaan maka didapat hasil validasi dari ketiga ahli materi yang menunjukkan bahwa hasil dari media pembelajaran video tutorial menurut ahli materi 1 kategori sangat layak dengan Skor rata-rata respon terhadap media pembelajaran video tutorial lipatan serbet adalah 95,38%, hasil validasi dari ahli materi 2, berkategori sangat layak dengan Skor rata-rata respon terhadap media pembelajaran video tutorial lipatan serbet adalah 93,85%, dan hasil validasi dari ahli materi 3, berkategori sangat layak dengan Skor rata-rata respon terhadap media pembelajaran video tutorial lipatan serbet adalah 90,77%.
- b. Hasil validasi dari ahli media berdasarkan aspek-aspek penilaian seperti aspek kualitas media, aspek penggunaan bahasa dan aspek layout media maka didapat hasil validasi dari kedua ahli media yang menunjukkan bahwa hasil dari media pembelajaran video tutorial menurut ahli media 1 kategori layak dengan Skor rata-rata respon terhadap media pembelajaran video tutorial lipatan serbet adalah 81,54%, hasil validasi dari ahli media 2, berkategori sangat layak dengan Skor rata-rata respon

terhadap penggunaan video tutorial adalah 94,62%, dan hasil validasi dari ahli media 3, berkategori sangat layak dengan Skor rata-rata respon terhadap penggunaan video tutorial adalah 94,62%.

- c. Hasil total validasi video tutorial lipatan serbet (*Napkin Folding*) dari enam ahli yaitu tiga ahli materi dan tiga ahli media memiliki hasil validasi oleh ahli materi memiliki skor presentase sebesar 93,33%, dan oleh ahli media memiliki skor presentase sebesar 90,26%. Dari keseluruhan hasil rekapitulasi angket pada tahap validasi produk memiliki kriteria "Sangat Layak".

2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka berikut adalah beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan.

- a. Penggunaan media pembelajaran video tutorial lipatan serbet (*napkin folding*) ini adalah alat untuk membantu dalam proses penyampaian materi pembelajaran, yang dapat menarik minat siswa dan memudahkan siswa dalam belajar sehingga peran guru dalam hal ini sangat diperlukan sebagai fasilitator.
- b. Pada saat proses pembelajaran materi lipatan serbet (*napkin folding*) di harapkan guru untuk lebih memanfaatkan media video tutorial sebagai salah satu alat bantu pada saat mengajar, sehingga proses penyampaian materi pembelajaran tidak hanya dengan lisan atau menggunakan buku teks saja yang dapat membuat siswa cepat merasa bosan, jika di barengin dengan media pembelajaran yang lebih menarik, diharapkan mampu memberi umpan balik yang lebih baik.

- c. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran serupa, diharapkan membuat jenis-jenis lipatan yang lebih banyak dan menarik, serta menambah materi-materi lain yang belum tercakup dalam penelitian ini.

REFERENSI

- Abdul, Gafur 2012. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta : PT. Rineka Cipta
- Ajeng, Wind. 2014. *Forensic Accounting*. Jakarta: Dunia Cerdas
- Arifin, Zainal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran Bandung : PT Remaja Rosdakarya*
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Baharuddin, I. 2014. *Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial Sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sma Negeri 1 Bajo*. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 2(2):2339-0794.
- Borg & Gall, 2015. *Education Research, New York : Ally And Bacon*.
- Chaer, Abdul Dan Agustinas Leonie. 2014. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Daryanto, Karim Syaiful. 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Gava Media.
- KBBI. 2020. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) [Online]: Available At: [Http://kbbi.web.id/tutorial](http://kbbi.web.id/tutorial) [Diakses 12 September 2020]*
- Muthiah. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pembuatan Rok Suai Kelas Xi Tata Busana Di Smk Negeri 1 Ngawen*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ningsih, Kusuma Diah. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Lipatan*
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prof. Dr. Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Smaldino, S. E, Lowther, D. L, Russell, J. D. 2011. *Instructional Technology And Media For Learning Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar (Terjemahan Edisi Kesembilan)*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sutomo, Budi. 2009. *The Simple Art Of Napkin Folding*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Syahid, Rosyidi Ahmad. 2017. *Cara Melipat Napkin Dengan Mudah*. Jakarta. Studi Pariwisata.