

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL WADAH LIPATAN DAUN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SISWA KULINER FASE E SMK NEGERI 3 KEDIRI

Della Riswanda¹, Luthfiyah Nurlaela², Febriani Lukitasari³, Hanif Naufal Ahmi⁴

¹⁻⁴Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya.

¹della.22100@mhs.unesa.ac.id, ²luthfiyahnurlaela@unesa.ac.id,

³febrianilukitasari@unesa.ac.id, ⁴Hanifahmi@unesa.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determinate: 1) the feasibility of the material and media video tutorial leaf folding container; 2) the effectiveness of video tutorial learning media in improving students skills. This study uses the 4D Thiagarajan model which is carried out up to the third stage. The research stages include the following stages: define, design, develop. Assesment of the suitability of learning materials and media using a scale likert 1-4. The object of the research is a leaf folding video tutorial learning media. The research subject are students of SMK Negeri 3 Kediri culinary expertise program phase E. Data analysis of the effectiveness of the learning media using N-Gain. The results of this study indicate that: 1) validation by material experts obtained an average score of 88% with criteria of "Very Appropriate"; 2) validation results by media experts obtained an average score of 87% with criteria of "Very Appropriate"; 3) the results of the assessment of the effectiveness of learning media in improving students skills showed an increase as evidenced by the results pre-test of 65,44 and post test 79,94%. Analysis using N-Gain the result was 0,30 with a "Medium" criterion. Thus, the develop leaf folding video tutorial learning media is highly suitable for implementation inthe learning process and quite effective in improving student skills.

Keywords: Development, Video Tutorial, Leaf Folding, Students Skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) kelayakan materi dan media video tutorial wadah lipatan daun; 2) keefektifan media pembelajaran video tutorial dalam meningkatkan keterampilan siswa. Penelitian ini menggunakan model 4D Thiagarajan yang dilakukan hingga tahap ketiga. Tahapan penelitian meliputi tahap *define*, *design*, *develop*. Penilaian kelayakan materi dan media pembelajaran menggunakan skala *likert* 1-4. Objek penelitian berupa media pembelajaran video tutorial lipatan daun. Subjek penelitian yaitu siswa SMK Negeri 3 Kediri program keahlian kuliner fase E. Analisis data keefektifan media pembelajaran menggunakan *N-Gain*. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) validasi oleh ahli materi mendapatkan skor rata-rata 88% dengan kriteria "Sangat Layak"; 2) hasil validasi oleh ahli media mendapatkan skor rata-rata 87% dengan kriteria "Sangat Layak"; 3) hasil penilaian keefektifan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan siswa menunjukkan adanya peningkatan terbukti dari hasil *pre-test* sebesar 65,44 dan *post-*

test 72,94. Analisis menggunakan *N-Gain* mendapatkan hasil 0,30 dengan kriteria “Sedang”. Dengan demikian, media pembelajaran video tutorial lipatan daun yang dikembangkan sangat layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran dan cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Tutorial, Lipatan Daun, Keterampilan Siswa

Pendahuluan

Kurikulum mengalami perkembangan dilatar belakangi oleh perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik, Santika, (2022). Kurikulum menjadi patokan dalam pelaksanaan pembelajaran dan menjadi aspek yang berpengaruh pada keberhasilan dan ketercapaian tujuan pembelajaran, Ahmad Dhomiri et al., (2023). Kurikulum yang saat ini diterapkan pada jenjang pendidikan khususnya sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka diterapkan bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan efektif, Rahmi, (2024).

Penerapan kurikulum merdeka di SMK, guru diharapkan dapat memahami tentang teknologi dan melakukan inovasi ataupun pengembangan terhadap bahan ajar ataupun media pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran. Perkembangan teknologi pada era sekarang ini sangatlah pesat, hal ini dapat menjadi faktor bagi guru untuk mampu mudah dalam melakukan pengembangan teknologi dalam bidang pendidikan, Yanti, (2022). Salah satunya dengan melakukan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk audio maupun visual

pada jenjang pendidikan sekolah menengah kejuruan (SMK).

SMK Negeri 3 Kediri merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang menggunakan kurikulum merdeka. SMK Negeri 3 Kota Kediri memiliki beberapa program keahlian salah satunya adalah kuliner. Pada program keahlian kuliner siswa tidak hanya diajarkan materi tentang teknik memasak, akan tetapi siswa juga diajarkan tentang keterampilan menyajikan hidangan, keterampilan menghias hidangan, dan keterampilan membuat wadah hidangan.

Materi wadah lipatan daun merupakan materi yang mengajarkan bagaimana cara membuat wadah lipatan daun yang digunakan sebagai pembungkus makanan, terutama pada makanan Indonesia. Materi wadah lipatan daun termasuk dalam mata pelajaran dasar-dasar kuliner. Mata pelajaran dasar-dasar kuliner diajarkan kepada siswa saat kelas X di program keahlian kuliner. Pada materi lipatan daun terdapat kegiatan pembelajaran praktik. Dalam pendidikan kejuruan pembelajaran praktik merupakan komponen penting yang dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran dan dapat menekan keterampilan yang dimiliki oleh siswa.

Kegiatan pembelajaran teori dan praktek guru membutuhkan media pembelajaran yang digunakan sebagai

alat bantu untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa. Adanya media pembelajaran yang digunakan guru saat kegiatan pembelajaran merupakan faktor penting tercapainya tujuan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan materi, karakteristik siswa, dan kebutuhan siswa. Dalam kegiatan pembelajaran biasanya guru menggunakan beragam media pembelajaran dalam bentuk visual, audio, dan gabungan antara audio visual seperti video tutorial.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti saat pengenalan lingkungan persekolahan (PLP), saat pembelajaran materi lipatan daun pisang guru menggunakan metode ceramah dan menggunakan modul. Dalam modul yang digunakan guru langkah-langkah pembuatan lipatan daun hanya dijelaskan menggunakan foto juga sebelum melaksanakan praktik pembuatan wadah lipatan daun guru hanya melakukan demonstrasi singkat mengenai bagaimana cara membuat wadah lipatan daun. Hal tersebut mengakibatkan sebagian siswa belum paham mengenai detail pembuatan wadah lipatan daun pada saat praktik wadah lipatan daun dan keterampilan siswa dalam membuat wadah lipatan daun tergolong masih rendah. Selain itu, siswa cenderung cepat lupa dengan langkah-langkah yang dijelaskan oleh guru dikarenakan belum terdapat media pembelajaran yang dapat siswa pelajari secara mandiri.

Meningkatkan keterampilan siswa membuat wadah lipatan daun

penyampaian materinya tidak cukup dengan menggunakan modul saja, namun perlu didukung dengan media yang dapat memudahkan siswa untuk memahami materi tersebut. Media pembelajaran yang digunakan pada materi yang terdapat pembelajaran praktik tentunya berbeda dengan media pembelajaran yang digunakan pada materi yang hanya terdapat pembelajaran teori. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran praktik harus dapat menunjang siswa untuk dapat memahami langkah-langkah pembuatan suatu produk, Ekawati, (2021). Oleh karena itu, guru harus dapat menentukan media pembelajaran yang tepat yang digunakan untuk menunjang pembelajaran.

Media pembelajaran penting untuk dikembangkan dan diterapkan kepada siswa. Di era kemajuan seperti sekarang ini adanya pengembangan teknologi dapat dijadikan salah satu solusi untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran, Susilo, (2020). Dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk video tutorial diharapkan dapat mempermudah dan membantu siswa dalam memahami langkah-langkah pembuatan lipatan daun. Penggunaan video tutorial sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan salah satunya yaitu dapat diputar berulang kali oleh siswa, sehingga guru tidak perlu mengulang penjelasan dan jam pelajaran dapat berjalan dengan efisien.

Media pembelajaran video tutorial dipilih oleh peneliti dikarenakan media video tutorial menjelaskan tentang langkah-langkah atau proses

pembuatan suatu produk. Dengan adanya media video tutorial diharapkan keterampilan siswa dapat meningkat. Dalam proses pengembangan media pembelajaran video tutorial, peneliti menggunakan aplikasi *CapCut* dan *Canva* sebagai media utama pengeditan video tutorial. Media *CapCut* peneliti gunakan untuk menggabungkan potongan video, menyisipkan beberapa efek, menambahkan teks serta *background* agar media tampil lebih menarik. Sedangkan *canva* peneliti gunakan untuk menyusun elemen grafis.

Media video tutorial dapat meningkatkan keterampilan siswa hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan, Yuniawan, (2025) menyatakan media pembelajaran berbasis video tutorial mandi wajib terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan mandi wajib pada peserta didik tunagrahita SLBN 1 Yogyakarta hal tersebut diketahui dari peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil dari penelitian tentang pengembangan media pembelajaran video tutorial menghasilkan produk video tutorial yang dapat meningkatkan keterampilan siswa. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran video tutorial wadah lipatan daun untuk meningkatkan keterampilan siswa. Penelitian pengembangan media pembelajaran video tutorial termasuk dalam penelitian pengembangan atau *research and development*.

Penelitian pengembangan media pembelajaran video tutorial menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan,

Dorothy S. Semmel, dan Melvyn Semmel. Penelitian 4D terdiri dari empat tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D dikarenakan tahapan pada model 4D tersusun secara sederhana, mudah dipahami, dan implementasinya sistematis. Pada pelaksanaannya penelitian pengembangan ini peneliti hanya menggunakan tiga tahapan *define*, *design*, *develop* dikarenakan terdapat keterbatasan waktu.

Berdasarkan latar belakang, tujuan penelitian ini yaitu: 1) Untuk mengetahui kelayakan materi dan media video tutorial wadah lipatan daun, 2) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video tutorial dalam meningkatkan keterampilan siswa.

Metode Penelitian

Penelitian menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan model pengembangan 4D Thiagarajan. Model penelitian 4D Thiagarajan terdiri dari 4 tahapan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Dikarenakan terdapat keterbatasan waktu, penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan).

Tahap *define* dilakukan untuk menganalisis kebutuhan. Tahap ini merupakan langkah awal Tahap ini merupakan langkah awal yang penting dalam penentuan tujuan pembelajaran dan media yang akan digunakan. Pada tahap ini peneliti akan melakukan analisis beberapa analisis, yaitu:

analisis awal dan akhir (*front-end analysis*), analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran.

Tahap *design* dilakukan untuk merancang *prototype* media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan empat tahapan, yaitu penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format, dan membuat rancangan awal.

Tahap selanjutnya yaitu *develop*, pada tahap ini media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan dilakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Setelah media pembelajaran video tutorial dinyatakan layak oleh para ahli materi dan media, selanjutnya akan dilakukan uji coba terbatas kepada siswa untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video tutorial dalam meningkatkan keterampilan siswa. Uji coba terbatas dilakukan pada siswa kelas X Kuliner 2 SMK Negeri 3 Kediri. Hasil

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan tes. Data hasil validasi materi dan media dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menilai kelayakan media pembelajaran video tutorial. Hasil validasi dianalisis menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum xi}{\sum xf} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor penilaian jawaban oleh ahli

$\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi

Sumber: Sugiyono, (2013)

Kriteria hasil validasi yang digunakan sebagai acuan untuk mengukur tingkat kevalidan tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Hasil Validasi

Presentase	Keterangan
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-39%	Tidak Layak

Sumber: Yunika, (2020)

Analisis data yang digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan siswa yaitu menggunakan uji *N-Gain*. Uji *N-Gain* dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$N_{Gain} = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Peningkatan skor dapat dilihat dengan acuan *Gain* ternormalisasi yang disajikan pada Tabel 3.2

Tabel 3.2 Kriteria *Gain*

Nilai N-Gain	Interpretasi
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

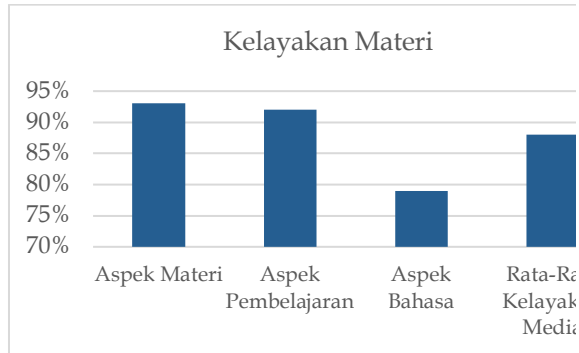
Sumber: Sukarelawan, (2024)

Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

1. Kelayakan Materi dan Media Pembelajaran Video Tutorial Lipatan Daun

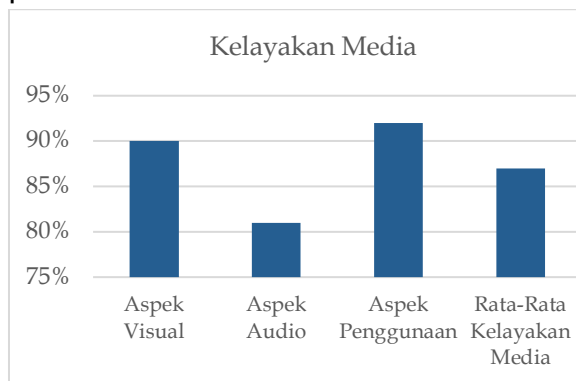
Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi pada video tutorial. Validasi materi dilakukan kepada 3 validator ahli materi. Validasi dilakukan dengan menggunakan instrumen validasi. Pemberian skor menggunakan skala *likert* 1-4. Hasil validasi materi

disajikan dengan diagram batang pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 Penilaian Kelayakan Ahli Materi

Validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media video tutorial lipatan daun. Validasi media dilakukan kepada 3 validator ahli materi. Validasi dilakukan dengan menggunakan instrumen validasi. Pemberian skor menggunakan skala *likert* 1-4. Hasil validasi media disajikan dengan diagram batang pada Gambar 4.2



Gambar 4.2 Penilaian Kelayakan Ahli Media

2. Keefektifan Media Pembelajaran Video Tutorial Dalam Meningkatkan Keterampilan Siswa

Keefektifan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan siswa dilihat dengan pemberian *pre-test* dan *post-test*

pada peserta didik. Skor *pre-test* mendapatkan nilai rata-rata 65,44 dan skor *post-test* mendapatkan nilai rata-rata 72,94.

Tabel 4.1 Hasil Analisis *N-Gain*

N	Pre-test	Post-test	N-Gain
32	65,44	72,94	0,30

Hasil analisis menggunakan *N-Gain* diperoleh skor 0,30. Berdasarkan kriteria peningkatan skor dengan acuan *Gain* ternormalisasi yang dikemukakan oleh Sukarelawan, (2024) skor 0,30 mendapatkan kriteria peningkatan “Sedang”.

Pembahasan

1. Kelayakan Materi dan Media Pembelajaran Video Tutorial Lipatan Daun

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang tersaji pada Gambar 4.1, pada setiap aspek diperoleh rata-rata. Aspek materi diperoleh nilai rata-rata 93% dengan kriteria “Sangat Layak”. Nilai rata-rata didapatkan dari penyajian materi secara runtut, materi sesuai dengan capaian pembelajaran, materi sesuai dengan kaidah keilmuan dan tingkat kemudahan materi untuk dipahami siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ritonga et al., (2022) bahwasannya penyusunan materi pada bahan ajar dan media pembelajaran secara runtut dan sistematis memudahkan siswa untuk menguasai materi. Aspek pembelajaran diperoleh nilai rata-rata 92% dengan kriteria “Sangat Layak”. Aspek pembelajaran mendapatkan rata-rata tersebut

berdasarkan kesesuaian materi pada tujuan pembelajaran dan kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik materi. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Nana Sudjana dalam Marlina, dkk (2021:60) bahwasannya kriteria media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan media pembelajaran harus mendukung isi materi yang disajikan. Aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata 79% dengan kriteria "Layak". Aspek bahasa mendapatkan kriteria "Layak" karena secara umum sudah menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah yang disyaratkan, menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami siswa. Sejalan dengan pendapat Supardi, (2020) bahasa yang digunakan dalam bahan ajar dan media pembelajaran adalah bahasa komunikatif, lugas, dan luwes. Penggunaan bahasa komunikatif memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi pada tulisan yang disampaikan pada media pembelajaran.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran video tutorial mendapatkan rata-rata 88% dengan kriteria "Sangat Layak". Kriteria tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat pada media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan. Rata-rata tersebut didapatkan dari ketiga aspek, aspek materi, aspek pembelajaran, dan aspek bahasa.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang tersaji pada Gambar 4.2,

pada setiap aspek diperoleh rata-rata. Aspek visual memperoleh nilai rata-rata 90% dengan kriteria "Sangat Layak". Kriteria "Sangat Layak" diperoleh dari tampilan video menarik, kualitas gambar dan video yang disajikan tidak buram dan tidak pecah, pemilihan font yang sesuai, dan pemilihan warna yang sesuai. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Bates dalam Batubara & Batubara, (2020) tentang prinsip multimedia dalam membuat video tutorial yaitu kualitas gambar, teks, dan video dalam video tutorial harus memiliki standar kualitas tinggi. Aspek audio memperoleh nilai rata-rata 81% dengan kriteria "Sangat Layak". Kriteria "Sangat Layak" diperoleh dari aspek audio yang disajikan dapat terdengar dengan jelas oleh audiens dan penggunaan backsound yang sesuai agar tidak mengganggu konsentrasi siswa. sejalan dengan pendapat Audio Robert Mayer dalam Suryani, (2018) pada prinsip multimedia yang digunakan sebagai acuan pembuatan video tutorial, suara dalam video tutorial menggunakan suara asli manusia. Audio atau suara harus jelas agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan. Aspek penggunaan memperoleh nilai rata-rata 92% dengan kriteria "Sangat Layak". Kriteria "Sangat Layak" diperoleh dari kemudahan video tutorial saat dioperasikan dan video dapat diakses menggunakan perangkat *handphone* dan laptop. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Cheppy Riyana dalam Khairani (2019)

tentang karakteristik video tutorial yang dapat digunakan secara individual dan dapat diakses oleh siswa secara individual baik di rumah maupun di sekolah.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwasanya dari ahli media mendapatkan nilai rata-rata 87% dengan kriteria "Sangat Layak". Kriteria tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan layak untuk digunakan dan diuji coba secara terbatas kepada siswa. Rata-rata tersebut didapatkan dari ketiga aspek, aspek visual, aspek audio, dan aspek penggunaan.

2. Keefektifan Media Pembelajaran Video Tutorial Dalam Meningkatkan Keterampilan Siswa

Keefektifan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan siswa dilihat dengan pemberian *pre-test* dan *post-test* pada peserta didik. *Pre-test* diberikan sebelum video tutorial ditayangkan, sedangkan *post-test* diberikan sesudah video tutorial ditayangkan. Peserta didik diberikan 15 soal *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk pilihan ganda. *Pre-test* dan *post-test* dikerjakan melalui *google form*. Setelah skor *pre-test* dan *post-test* didapatkan, untuk mengetahui keefektifan video tutorial dalam meningkatkan keterampilan siswa skor *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan *N-Gain*.

Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Skor *pre-test* mendapatkan nilai rata-rata 65,44

yang berarti belum memenuhi KKM yang telah ditetapkan sekolah. Setelah media pembelajaran video tutorial diberikan kepada siswa skor *post-test* mendapatkan nilai rata-rata 72,94. Namun, rata-rata hasil *post-test* tersebut juga masih berada dibawah nilai KKM yang ditetapkan sekolah sehingga secara keseluruhan peningkatan belum sepenuhnya tercapai.

Keefektifan media pembelajaran video tutorial dalam meningkatkan keterampilan siswa diukur menggunakan analisis *N-Gain* yang diperoleh dari data *pre-test* dan *post-test*. Hasil analisis menggunakan *N-Gain* diperoleh skor 0,30. Berdasarkan kriteria peningkatan skor dengan acuan *Gain* ternormalisasi yang dikemukakan oleh Sukarelawan, (2024) skor 0,30 mendapatkan kriteria peningkatan "Sedang". Kriteria peningkatan "Sedang" menunjukkan bahwasannya adanya peningkatan keterampilan siswa namun, peningkatan yang diperoleh belum maksimal. Peningkatan keterampilan siswa belum maksimal dikarenakan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi seperti faktor kemampuan tingkat pemahaman siswa yang berbeda, kondisi sekitar kelas yang dapat mempengaruhi konsentrasi siswa saat pembelajaran dan keterbatasan waktu dalam pembelajaran. Untuk memahami langkah-langkah membuat lipatan daun membutuhkan waktu yang cukup lama. Pada saat pelaksanaan *post-test* beberapa siswa terburu-buru

dalam menyelesaikan *post-test* dikarenakan waktu pembelajaran sudah berakhir. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Widyatun dalam Yuliana, (2021) yang menyatakan bahwasannya adanya faktor yang dapat mempengaruhi peningkatan keterampilan siswa diantaranya faktor motivasi, keahlian dan pengalaman.

Beberapa hal yang menyebabkan media pembelajaran video tutorial lipatan daun belum maksimal dalam meningkatkan keterampilan siswa yaitu kurangnya interaksi secara interaktif kepada siswa dan kurangnya penjelasan mengenai detail-detail kecil dalam membuat lipatan daun. Menurut pendapat Cheppy Riyana dalam Khairani (2019), Video tutorial harus akrab dengan pemakainya dan mampu menciptakan interaksi antara pengguna dengan media pembelajaran. Video tutorial juga harus menunjukkan kejelasan pesan agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Keefektifan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan siswa tidak cukup kuat apabila hanya diukur menggunakan *pre-test* dan *post test*. Penggunaan *pre-test* dan *post test* karena adanya keterbatasan waktu dan jam pembelajaran yang tidak memungkinkan untuk dilaksanakan praktik. Keterampilan siswa meningkat akan tetapi belum sepenuhnya menggambarkan performa praktik secara langsung. Peneliti menyadari bahwasannya pada penelitian ini yang diukur

merupakan pemahaman prosedural, bukan performa praktik secara penuh.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kelayakan dan keefektifan terhadap media pembelajaran video tutorial lipatan daun dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil validasi ahli materi dari keseluruhan aspek mendapatkan nilai rata-rata 88% dengan kriteria "Sangat Layak". Hasil validasi media dari keseluruhan aspek mendapatkan nilai rata-rata 87% dengan kriteria "Sangat Layak".
2. Keefektifan media pembelajaran dilakukan pada uji coba terbatas kepada peserta didik melalui *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* mendapatkan nilai rata-rata 65,44 sedangkan *post-test* mendapatkan nilai rata-rata 72,94. Berdasarkan keefektifan media pembelajaran video tutorial dalam meningkatkan keterampilan siswa yang menggunakan *N-Gain* mendapatkan hasil 0,30 dengan kriteria "Sedang".

Daftar Pustaka

- Ahmad Dhomiri, Junedi Junedi, & Mukh Nursikin. (2023). Konsep Dasar dan Peranan Serta Fungsi Kurikulum dalam Pendidikan. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 118–128.
<https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v3i1.972>
- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial untuk Mendukung Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Virus

- Corona. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>
- Ekawati, R., Permata, E., Fatkhurrohman, M., Irwanto, I., & Afridah, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Trainer Kit Teknik Digital Berbasis Cooperative Learning Approach*. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(2), 180-193. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i2.7486>
- Khairani, M. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*.
- Marlina, M. P., Wahab, A., Susidamaiyanti, M. P., Ramadana, M. P. I., Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E. & Ramdhayani, E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Rahmi, R., Siraj, S., & Murtadlo, M. (2024). Respon *Stakeholder* Satuan Pendidikan dalam Menjalankan Kurikulum Merdeka. *Research and Development Journal of Education*, 10(2), 751-767. <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v10i2.25116>
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Santika, I. G. N., et al. (2022). Analisis Perubahan Kurikulum Ditinjau dari Kurikulum Sebagai Suatu Ide. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 694–700. <https://doi.org/10.37081/ed.v10i3.3690>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Yogyakarta: Suryacahya.
- Supardi. (2020). *Landasan Pengembangan Bahan Ajar*. Mataram: Sanabil
- Suryani, Nunuk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susilo, A. A., & Sofiarini, A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79-93. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Yanti, D. (2022). *Student Management STAI Rakha Amuntai Student Tasks Based on Library Research and Public Field Research*. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 1(3), 252-256. <https://felifa.net/index.php/INJOE/>

[article/view/125](#)

- Yuliana, R., & Yanuari, S. W. (2021).
Pengaruh Pembelajaran
Kewirausahaan Dan Keterampilan
Produktif Terhadap Karakter
Kewirausahaan Pada Siswa Kelas
XI Tkro Smkn 2
Tulungagung. *OIKOS: Jurnal
Kajian Pendidikan Ekonomi dan
Ilmu Ekonomi*, 5(1), 51-62.
<https://doi.org/10.23969/oikos.v5i1.3078>
- Yuniawan, A. T., & Susilo, M. J. (2024).
Pengembangan Media
Pembelajaran Video Tutorial
Berbasis Simulasi untuk
Meningkatkan Keterampilan Mandi
Wajib bagi Penyandang
Tunagrahita. *Ideguru: Jurnal Karya
Ilmiah Guru*, 10(1), 475-482.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1559>
- Yunika, E., Iriani, T., & Saleh, R. (2020).
Pengembangan Media Video
Tutorial Berbasis Animasi
Menggunakan 4D untuk Mata
Kuliah Praktik Batu Beton. *Jurnal
Prosiding Snitt Poltekba*, 4, 299–
306.