



Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO TUTORIAL UNTUK MENINGKATKAN KINERJA SISWA SMK

Rubiyati¹⁾, Luthfiyah Nurlaela²⁾, dan Tri Rijanto³⁾

^{1,2,3)}Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Negeri Surabaya

¹⁾rubiyati.20010@mhs.unesa.ac.id, ²⁾luthfiyahnurlaela@unesa.ac.id, ³⁾tririjanto@unesa.ac.id

Histori artikel

Received:
16 Februari 2022

Accepted:
24 Maret 2022

Published:
25 Maret 2022

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan video tutorial dalam meningkatkan hasil belajar kinerja siswa SMK. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Quasi Experiment*. Rancangan penelitian yang dilakukan yakni *Posttest only control group design*. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik di Jurusan Tata Kecantikan kelas XII di SMKN 8 Surabaya. Subjek penelitian merupakan peserta didik kelas XI KC1 sebagai subjek kelas eksperimen 2 sebanyak 30 orang dan peserta didik dari kelas XI KC2 sebagai subjek kelas Eksperimen 1 sebanyak 33 orang. Data hasil belajar diperoleh melalui lembar penilaian kinerja peserta didik. Efektifitas pemanfaatan media video dilakukan dengan mengolah data yang diperoleh dari field trial evaluation, kemudian dilakukan analisis data dengan menggunakan uji t. Pengolahan data tersebut untuk mengetahui tanggapan peserta didik apakah ada perbedaan pembelajaran penataan sanggul kreatif antara kelompok pembelajaran dengan menggunakan media video tutorial dengan kelompok yang menggunakan media *powerpoint*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang dicapai antara peserta didik yang diajar dengan media *powerpoint* dan video tutorial. kelas eksperimen 1 yang menggunakan media *powerpoint* memiliki rerata yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media video tutorial. Dengan hipotesis yang ada maka dapat disimpulkan bahwa video tutorial yang digunakan efektif dalam penerapannya.

Kata-kata Kunci: video tutorial, media *powerpoint*, kinerja siswa SMK

*Corresponding author: Rubiyati (rubiyati.20010@mhs.unesa.ac.id)

Abstract. This study aims to determine how effective the use of video tutorials is in improving the learning outcomes of vocational students' performance. This type of research is a Quasi Experiment research. The research design carried out is the Posttest only control group design. The subjects in this study were students in the XII class of Beauty Cosmetology Department at SMKN 8 Surabaya. The research subjects were students from class XI KC1 as subjects of experimental class 2 as many as 30 people and students from class XI KC2 as subjects of experiment class 1 as many as 33 people. Learning outcomes data obtained through student performance assessment sheets. The effectiveness of the use of video media is carried out by processing the data obtained from the field trial evaluation, then data analysis is carried out using the t test. The data processing is to find out the responses of students whether there are differences in learning creative bun arrangement between learning groups using video tutorial media and groups using powerpoint media. The results showed that there were differences in learning outcomes achieved between students who were taught using powerpoint and video tutorials. experimental class 1 that uses powerpoint media has a lower average than the class that uses video tutorial media. With the existing hypothesis, it can be concluded that the video tutorial used is effective in its application.

Keywords: video tutorials, powerpoint media, performance, vocational students

Latar Belakang

Pendidikan berperan penting untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas baik melalui pendidikan formal maupun non formal (Utomo dan Ratnawati, 2018). Karena pendidikan dapat mempersiapkan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal yang mampu bersaing secara sehat sekaligus memiliki rasa kebersamaan dengan sesama manusia. Pada era teknologi informasi saat ini, banyak informasi yang dapat diakses dalam berbagai bentuk dengan kurun waktu yang relatif cepat. Kemajuan teknologi telah memberikan beberapa kelebihan karena dapat digunakan hampir dalam semua bidang kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan utamanya saat proses pembelajaran. Seiring dengan semakin pesatnya perkembangan media informasi dan komunikasi, tanpa disadari dapat mengakibatkan pergeseran peran guru. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi dalam proses pembelajaran.

Dalam kehidupan sehari-hari, informasi merupakan kebutuhan penting dalam kehidupan bersosial. Informasi pada umumnya dikemas ke dalam beberapa tipe media baik media cetak, media elektronik maupun media digital. Saat ini, informasi umumnya disajikan dalam bentuk elektronik dan media digital (Winahyu dan Djono, 2018). Dalam perspektif sosial, media cetak terlalu mahal dan sering tidak terjangkau, ketika menggunakan smartphone atau komputer yang didasarkan pada harga yang murah dan mudah diakses. Oleh karena itu, kini banyak media yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan suatu pembelajaran di kelas.

Munculnya media pembelajaran baru secara drastis dapat mengubah cara komunikasi dan penyebaran informasi di antara manusia. Komunikasi dan informasi merupakan elemen penting yang membentuk suatu pembelajaran, terlepas dari apakah seseorang memandang pembelajaran sebagai perolehan pengetahuan dan partisipasi yang memiliki makna dalam

suatu kelompok atau komunitas atau penciptaan pengetahuan (Paavola, Lipponen dan Hakkarainen, 2004). Akibatnya, banyak pendidik yang dianjurkan untuk melakukan perubahan dan berperan sebagai agen revolusioner dalam pengajaran dan pembelajaran yang didukung oleh media dan teknologi pembelajaran baru. Singkatnya media dan teknologi pembelajaran baru saat ini dapat menciptakan ruang belajar baru yang menentang praktik pendidikan tradisional (Lin, Chen dan Chai, 2015).

Berdasarkan kecenderungan (*trend*) saat ini dalam proses pembelajaran, peserta didik umumnya menggunakan media elektronik untuk mengakses sumber belajar misalnya youtube. Meskipun dalam abad 21 peran media dalam pembelajaran memiliki keunggulan dan kelebihan dalam pemenuhan kebutuhan informasi peserta didik dalam pembelajaran, peran guru masih diperlukan untuk mengontrol literatur media yang digunakan. Guru memiliki kewenangan dalam mengontrol peserta didik di sekolah. Guru harus memfasilitasi penjelasan dan pemahaman kepada peserta didik terhadap tujuan dan hasil pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana ataupun instrumen yang mendorong efektifitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran, ketika peserta didik saat ini harus belajar tanpa tatap muka karena pandemi COVID 19. Penggunaan media pembelajaran yang adaptif dan berkualitas adalah salah satu cara untuk mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Batubara dan Batubara, 2020).

Pendidikan SMK adalah pendidikan yang berorientasi pada kecakapan untuk hidup, tidak mengubah sistem pendidikan yang ada dan juga tidak untuk mereduksi pendidikan hanya sebagai latihan kerja. Pada sekolah kejuruan akan efektif jika peserta didik diajar dengan materi, alat, mesin, dan tugas-tugas yang sama atau tiruan di mana peserta didik nantinya akan menerapkan ilmunya di masyarakat. Pada penelitian terdahulu pengembangan video tutorial dalam pembelajaran dibuktikan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan memperoleh penilaian hasil belajar baik secara teori maupun praktik (Nisa' dan Agung, 2014; Herawati, 2015; Huda dkk., 2015; Prasetyo dan Nurhayati, 2015). Hal tersebut didukung kembali melalui hasil penelitian (Williyana, dkk, 2018) yang menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki nilai guna dan validitas yang diberi label layak berdasarkan hasil validasi ahli dan respon peserta didik sebagai pengguna. Oleh karenanya, aspek yang mempunyai peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di dalam metode pembelajaran SMK adalah media pembelajaran. Dalam pembelajaran praktik, jika menggunakan media pembelajaran instruksional seperti video tutorial akan memotivasi dan memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran jika dibandingkan dengan membaca buku atau mendengarkan penjelasan secara verbal dari guru (Ardian, Wahida dan Kurniadi, 2020). Media pembelajaran seperti video tutorial dapat menjadi faktor penting bagi peserta didik dalam berpartisipasi dalam pembelajaran dan

meningkatkan minat dalam menerima pembelajaran. Hal ini karena media pembelajaran dapat menyampaikan pesan pemberi informasi (guru) kepada penerima (peserta didik) untuk menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, atau keinginan peserta didik dalam menerima proses pembelajaran (Pardimin dan Widodo, 2017).

Khususnya dalam masa pandemi, mata pelajaran yang berbasis praktik tentu tidak mudah diajarkan tanpa melakukan tatap muka. Dengan media video diharapkan peserta didik dapat mengulang materi yang telah diajarkan baik di sekolah maupun di rumah sesuai dengan kehendaknya sehingga apabila lupa atau belum mengerti mengenai teknik yang telah diajarkan, maka peserta didik dapat melihat kembali videonya di rumah. Dengan demikian video dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri. Khususnya dalam bidang pendidikan tata kecantikan rambut, hingga saat ini belum banyak pendidik dalam kelas formal dan ekstrakurikuler yang mencoba untuk mendesain video tutorial yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran tata rias rambut (Wijaya and Suhartiningsih, (2021); Lutfiati, Megasari and Puspitorini, (2021). Media pembelajaran yang tersedia dalam situs internet kebanyakan berasal dari komunitas atau lembaga kursus yang bernaung dalam pendidikan informasi yang selalu mencoba mengembangkan material baru tanpa adanya tahapan spesifik dari penataan sanggul, baik mulai persiapan hingga berkemas (Pribadi dan Dwiyanti, (2015); Rakhmadian dan Fandyansari, (2019); Ritonga dan Darlius, (2020); Yunika dan Saleh, (2020). Karena pada umumnya video tutorial dibuat langsung pada kegiatan penataan. Pendidik dalam sekolah formal harusnya dapat lebih terbuka terhadap pemanfaatan atau penggunaan internet yang difasilitasi oleh sekolah.

Berlandaskan hal tersebut, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa pandemi saat ini, pendidik harus meningkatkan kualitas pengajaran mereka yakni dengan mendorong sebanyak mungkin pembelajaran peserta didik melalui media yang inovatif. Terdapat beberapa media inovatif yang dapat dimanfaatkan guru yakni seperti media *powerpoint* dan video tutorial. Keduanya memiliki keunggulan yang tentunya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berlandaskan hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana perbandingan hasil belajar siswa yang diajar dengan media *powerpoint* dan video tutorial.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Quasi Experiment*. Rancangan penelitian yang dilakukan yakni *Posttest only control group design*. Adapun desain penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian *Posttest Only Control Group Design*

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Kelas yang menggunakan media <i>powerpoint</i>	X_1	O_1
Kelas yang menggunakan media video tutorial	X_2	O_2

Keterangan:

- X_1 : Perlakuan pada kelompok eksperimen berupa pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* berbasis DI
- X_2 : Perlakuan pada kelompok eksperimen berupa pembelajaran dengan menggunakan media video tutorial berbasis DI
- O_1 : *Posttest* pada kelompok Kelas yang menggunakan media *powerpoint*
- O_2 : *Posttest* pada kelompok Kelas yang menggunakan media video tutorial

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik di Jurusan Tata Kecantikan kelas XII di SMKN 8 Surabaya. Subjek penelitian merupakan peserta didik kelas XI KC1 sebanyak 30 orang dan peserta didik dari kelas XI KC2 sebanyak 33 orang. Dengan menggunakan materi yang sama kedua kelas diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda. Kelas XI KC2 menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint*. Sedangkan kelas XI KC1 menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media video tutorial.

Teknik pengumpulan data melalui pemberian tes hasil belajar psikomotorik berupa lembar penilaian kinerja peserta didik. Efektifitas pemanfaatan media video dilakukan dengan mengolah data yang diperoleh dari *field trial evaluation*.

Data dianalisis secara statistik dengan menggunakan *Software SPSS versi 21*. Uji yang dilakukan menggunakan uji t. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara penilaian kinerja yang ditunjukkan selama pembelajaran pada kedua kelas, maka dilakukan uji coba secara inferensial. Untuk menentukan jenis pengujian maka dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas. Jika uji prasyarat menunjukkan bahwa data yang digunakan memenuhi asumsi pengujian. Analisis dapat dilanjutkan dengan memilih uji parametrik yakni uji *Independent t test* untuk menguji apakah terdapat perbedaan kinerja antar kelompok yang menerapkan media pembelajaran yang berbeda.

Hasil dan Pembahasan

Hasil belajar peserta didik aspek kinerja diperoleh melalui lembar penilaian kinerja yang dikembangkan. Hasil rekapitulasi nilai kinerja peserta didik selama ujicoba pada kelas yang menerapkan media *powerpoint* dan kelas yang menerapkan pembelajaran dengan menggunakan video tutorial disajikan secara ringkas pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil rekapitulasi penilaian kinerja peserta didik

No	Kelas Media <i>Powerpoint</i>	Kategori	Kelas Medio Video Tutorial	Kategori
1	76	Terampil	82	Sangat Terampil
2	80	Sangat Terampil	91	Sangat Terampil
3	74	Terampil	85	Sangat Terampil
4	78	Terampil	86	Sangat Terampil
5	78	Terampil	90	Sangat Terampil
6	75	Terampil	83	Sangat Terampil
7	80	Sangat Terampil	84	Sangat Terampil
8	83	Sangat Terampil	92	Sangat Terampil
9	76	Terampil	82	Sangat Terampil
10	75	Terampil	85	Sangat Terampil
11	79	Terampil	84	Sangat Terampil
12	74	Terampil	90	Sangat Terampil
13	80	Sangat Terampil	83	Sangat Terampil
14	78	Terampil	80	Sangat Terampil
15	82	Sangat Terampil	90	Sangat Terampil
16	79	Terampil	88	Sangat Terampil
17	78	Terampil	90	Sangat Terampil
18	82	Sangat Terampil	86	Sangat Terampil
19	76	Terampil	87	Sangat Terampil
20	80	Sangat Terampil	92	Sangat Terampil
21	80	Sangat Terampil	90	Sangat Terampil
22	87	Sangat Terampil	88	Sangat Terampil
23	74	Terampil	80	Sangat Terampil
24	78	Terampil	90	Sangat Terampil
25	76	Terampil	84	Sangat Terampil
26	74	Terampil	85	Sangat Terampil
27	78	Terampil	84	Sangat Terampil
28	85	Sangat Terampil	95	Sangat Terampil
29	79	Terampil	85	Sangat Terampil
30	79	Terampil	90	Sangat Terampil
31	85	Sangat Terampil		
32	80	Sangat Terampil		
33	82	Sangat Terampil		
Rata-rata	78,79		86,70	

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan sebaran data penilaian kinerja tiap peserta didik. Secara berturut-turut untuk kelas yang menerapkan pembelajaran dengan media *powerpoint* dan kelas yang menerapkan pembelajaran dengan media video tutorial berturut-turut sebesar 78,79 dan 86,70.

Hasil uji prasyarat disajikan dalam Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3 Uji normalitas hasil penilaian kinerja

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelompok	<i>Powerpoint</i>	0,146	33	0,071	0,947	33	0,110
	Video Tutorial	0,172	30	0,024	0,957	30	0,259
<i>a. Lilliefors Significance Correction</i>							

Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil uji *Shapiro Wilk* dan *Lilliefors*. Nilai signifikansi *Shapiro Wilk* pada kelas yang menggunakan media *powerpoint* sebesar 0,110 lebih dari 0,05 dan pada kelas yang menggunakan media video tutorial sebesar 0,259 lebih dari 0,05. Karena nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian kinerja siswa untuk kedua kelompok kelas berdistribusi normal berdasarkan uji *Shapiro wilk*.

Tabel 4 Uji homogenitas data penilaian kinerja

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Kinerja	<i>Based on Mean</i>	1,937	1	61	0,169
	<i>Based on Median</i>	1,550	1	61	0,218
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	1,550	1	61,000	0,218
	<i>Based on trimmed mean</i>	1,896	1	61	0,174

Tabel 4 menunjukkan hasil uji homogenitas dengan metode *Levene's test*. Nilai *Levene's* ditunjukkan pada baris nilai *based on mean*, yaitu 1,937 dengan nilai signifikansi sebesar 0,169 di mana lebih dari 0,05 yang artinya bahwa terdapat kesamaan varians antara kelas Eksperimen 1 dan eksperimen atau homogen.

Berdasarkan hasil output uji prasyarat menunjukkan bahwa data yang digunakan memenuhi asumsi pengujian. Sehingga selanjutnya dapat dipilih uji parametrik yakni uji *Independent t test* untuk menguji apakah terdapat perbedaan kinerja antar kelompok yang menerapkan media pembelajaran yang berbeda. Hasil analisis uji parametrik yang dimaksud dijabarkan dalam Tabel 5.

Tabel 5 Uji *independent t test* kinerja peserta didik

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai Kinerja	Equal variances assumed	1,937	0,169	-8,750	61	0,000	-7,912	0,904	-9,720	-6,104
	Equal variances not assumed			-8,692	57,878	0,000	-7,912	0,910	-9,734	-6,090

Berdasarkan Tabel 5 diketahui bahwa nilai *Sig. Levene's test for equality of variance* sebesar 0,169 lebih dari 0,05 maka dapat diartikan bahwa varians data antara kelompok kelas yang menerapkan *powerpoint* dan kelas yang menerapkan media video tutorial adalah homogen atau sama. Sehingga penafsiran hasil uji berpedoman pada nilai yang terdapat dalam Tabel "*Equal variances assumed*" diketahui nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000 kurang dari 0,05; maka sebagaimana dasar dalam pengambilan keputusan dalam uji t sampel bebas disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan (nyata) antara rata-rata penilaian kinerja pada peserta didik yang diajar dengan media *powerpoint* dan video tutorial. Besarnya perbedaan mean kedua kelas ditunjukkan pada kolom Mean difference yaitu sebesar -7,912. Karena bernilai negatif, maka berarti kelas yang menggunakan media *powerpoint* memiliki rerata yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media video tutorial.

Pembahasan

Memahami karakteristik kompetensi yang diharapkan dicapai dan model pembelajaran yang sesuai perlu memadukan model pengajaran langsung dengan media pembelajaran berbasis TIK berupa video tutorial yang diharapkan dapat memotivasi peserta didik dan meningkatkan kompetensi peserta didik dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran langsung dianggap sesuai digunakan mengingat karakteristiknya sebagai model pembelajaran dalam meningkatkan kompetensi peserta didik kejuruan yang menekankan output kompetensi sebagai hasil belajar. Model pembelajaran langsung (*direct instruction*) adalah suatu model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah

demis selangkah (Damanik dan Bukit, 2013; Falentina, 2017; Maarif, 2020; Supartini, 2021). Model pembelajaran langsung dirancang secara khusus untuk mengembangkan belajar peserta didik tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah (Supartini, 2021). Landasan teoritik model pembelajaran langsung adalah teori belajar sosial, yang juga disebut belajar melalui observasi, atau disebut teori pemodelan tingkah laku (Safputri, dkk., 2016; Yanti, 2019). Model *direct instruction* merupakan model pembelajaran yang baik untuk mengajarkan tentang aturan, prosedur, keterampilan dasar, khususnya peserta didik peserta didik yang masih muda, sehingga model pembelajaran langsung sangat sesuai diterapkan dalam mengajarkan teknik penataan sanggul kreatif pola asimetris (Supartini, 2021).

Kelebihan model *direct instruction* dapat melatih peserta didik untuk mandiri dan bertanggungjawab serta dapat mengembangkan pengetahuan prosedural (pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu) secara terstruktur dengan baik (Haryanti dkk., 2018; Kusumawati, 2016; Usman, 2014). Karakteristik model *direct instruction*, yaitu: (1) adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada peserta didik termasuk prosedur penilaian hasil belajar; (2) adanya sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran; (3) sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil (Damanik & Bukit, 2013; Falentina, 2017; Maarif dkk., 2020). Adapun salah satu kelebihan dari model pengajaran langsung adalah model pengajaran langsung yang menekankan kegiatan mendengar (misalnya ceramah), dan mengamati (misalnya demonstrasi) dapat membantu peserta didik yang cocok dengan cara-cara ini. Akan tetapi, model pembelajaran langsung juga memiliki kekurangan, salah satunya adalah peserta didik hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, sulit bagi peserta didik untuk mengembangkan ketrampilan sosial dan interpersonal mereka. Selain itu, karena guru merupakan pusat dalam cara penyampaian materi, maka kesuksesan pembelajaran ini bergantung pada guru. Jika guru tidak tampak siap berpengetahuan, percaya diri, antusias dan terstruktur, peserta didik dapat menjadi bosan, teralihkan perhatiannya, dan pembelajaran akan terhambat. Demonstrasi sangat bergantung pada keterampilan pengamatan peserta didik. Namun, banyak peserta didik bukanlah merupakan pengamat yang baik sehingga dapat melewati hal-hal yang dimaksudkan oleh guru (Sudrajad, 2009). Dengan kondisi pandemi saat ini, kendala tersebut akan sangat dominan dalam pembelajaran. Ditambah lagi dengan kenyataan bahwa hanya beberapa peserta didik yang membeli modul dari sumber lain sebagai penunjang model pengajaran langsung.

Oleh karena itu, melalui video tutorial sebagai *center* dalam pembelajaran akan menutupi kelemahan tersebut. Karena melalui video tutorial dapat meningkatkan minat

peserta didik dalam belajar serta dapat diakses di manapun dan kapanpun. Melalui demonstrasi dalam video tutorial akan meminimalisir kejadian di mana peserta didik melewatkan hal-hal penting yang disampaikan guru secara tatap muka, karena video tutorial dapat dibuka berulang serta dapat menjelaskan hal-hal abstrak dan memberi gambaran yanaga realistik. Selain itu video tutorial tersebut akan menjadi sumber belajar yang tentunya senantiasa mengikuti perkembangan jaman dan memberi daya tarik sendiri bagi peserta didik untuk mempelajarinya, sehingga peserta didik dapat mengkonstruksi pemahamannya melalui media dan dapat belajar secara maksimal. Pelaksanaan praktikum melalui video tutorial dapat meminimalisir ketergantungan pada ruang dan waktu karena dapat dilaksanakan dalam beberapa kelas dalam waktu yang bersamaan. Di samping itu, dapat memberikan kontribusi yang positif tentang pelaksanaan praktikum virtual melalui multimedia berbasis video tutorial yang dikembangkan, dan membantu meningkatkan efisiensi dan efektivitas kegiatan pembelajaran.

Penggunaan video tutorial efektif digunakan sebagai media pembelajaran berbasis praktek karena dapat menampilkan suatu prosedur sehingga dapat mempengaruhi kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik yang dirangkai dalam satu proses praktek (Khurniawan & Alkibzi, 2019). Dalam kegiatan praktek, anak didik tidak hanya dapat melakukan suatu kegiatan tetapi juga diperlukan pengetahuan yang merupakan ruang lingkup dari kognitif untuk melakukan sesuatu tindakan sehingga dapat memunculkan sikap kemudian anak didik dapat mempraktekkan (Wijaya dan Suhartiningsih, 2021). Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan Liao, Chen dan Shih, (2019) bahwa video intruksional dapat memberikan latar belakang pengetahuan yang diperlukan oleh anak didik. Video dapat membantu keterampilan psikomotorik anak didik karena video memberikan demonstrasi visual yang memungkinkan anak didik untuk melakukan kinerja. Dengan adanya video tutorial, anak didik dapat menjeda, mundur, dan memutar kembali untuk mengakomodasi kebutuhan belajar mereka. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian (Forbes., 2016) yang menunjukkan bahwa penggunaan video memberikan dampak yang menjanjikan dan relevan dalam meningkatkan kualitas pendidikan keterampilan.

Kesimpulan

Efektivitas penggunaan video tutorial ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar kinerja, yang memiliki perbedaan rata-rata antara kelas yang menggunakan media tutorial dengan kelas yang menggunakan media *powerpoint*. Dari hasil hipotesis menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar yang dicapai antara peserta didik yang diajar dengan media *powerpoint* dan video tutorial. Di mana nilai sig untk semua nilai analisis hasil belajar lebih dari 0,05. Secara umum dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen 1 yang

menggunakan media *powerpoint* memiliki rerata yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media video tutorial. Dengan hipotesis yang ada maka dapat disimpulkan bahwa video tutorial yang digunakan efektif dalam penerapannya.

Daftar Pustaka

- Ardian, A., Wahida, A., & Kurniadi, E. (2020). *Tutorial Video as Learning Media in Art and Culture Extracurricular at SMA N 3 Boyolali*. 421(Icalc 2019), 1–7.
- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 21. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>
- Damanik, D. P., & Bukit, N. (2013). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Dan Sikap Ilmiah Pada Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Pembelajaran Inquiry Training (It) Dan Direct Instruction (Di). *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1), 16–24. <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpf>
- Falentina, U. (2017). Memanfaatkan Metode Kerja Kelompok dalam Model Direct Instruction Untuk Mengoptimalkan Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas 8 Semester I Tahun Pelajaran 2015/2016 DI SMPN 8 Bintan. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 5(2), 131. <https://doi.org/10.25273/jipm.v5i2.1176>
- Forbes, H., Oprescu, F. I., Downer, T., Phillips, N. M., McTier, L., Lord, B., Barr, N., Alla, K., Bright, P., Dayton, J., Simbag, V., & Visser, I. (2016). Use of videos to support teaching and learning of clinical skills in nursing education: A review. In *Nurse Education Today* (Vol. 42). <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2016.04.010>
- Khurniawan, A. W., & Alkibzi, M. (2019). EVALUASI PELAKSANAAN PENDIDIKAN JARAK JAUH DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. *Vocational Education Policy, White Paper*, 1 Nomor 13(January).
- Liao, C. W., Chen, C. H., & Shih, S. J. (2019). The interactivity of video and collaboration for learning achievement, intrinsic motivation, cognitive load, and behavior patterns in a digital game-based learning environment. *Computers and Education*, 133. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.01.013>
- Lin, T.-B., Chen, V., & Chai, C. S. (2015). *Emerging Practices and Issues of New Media and Learning*. https://doi.org/10.1007/978-981-287-326-2_1
- Lutfiati, D., Megasari, D. S., & Puspitorini, A. (2021). Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Penataan Sanggul Gala Di Smkn 8 Surabaya. *Journal of Vocational and Technical Education*, 10, 103–113. [file:///D:/Downloads/43669-Article Text-73099-1-10-20211206 \(1\).pdf](file:///D:/Downloads/43669-Article%20Text-73099-1-10-20211206%20(1).pdf)
- Maarif, M. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Direct Instruction Untuk Meningkatkan Keterampilan Membatik Pada Siswa Sekolah Dasar Di Sanggar Batik Cikadu. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(1), 151–158. <https://doi.org/10.33578/pjr.v4i1.7894>
- Paavola, S., Lipponen, L., & Hakkarainen, K. (2004). Models of Innovative Knowledge Communities and Three Metaphors of Learning. *Review of Educational Research*, 74(4), 557–576. <https://doi.org/10.3102/00346543074004557>
- Pardimin, & Widodo, S. A. (2017). Development comic based problem solving in geometry. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 12(3).
- Pribadi, I. S., & Dwiyantri, S. (2015). *Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Dalam Tutorial Tata Rias Koreksi Mata Sipit*. 04, 1–5.

- Rakhmadian, M., & Fandyansari, M. W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Matakuliah Aplikasi Komputer Untuk Pembelajaran Bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi IKIP Budi Utomo Malang. *Efektor*, 6(2), 193–201.
- Ritonga, A. M., Syofii, I., & Darlius. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Praktikum Mata Kuliah Korosi Dan Teknik. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Volume*, 7(Mei).
- Safputri, E. I., Zainuddin, Z., & Mastuang, M. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Pada Materi Ajar Usaha dan Energi Dengan Metode Problem Posing Dalam Setting Model Pengajaran Langsung Pada Siswa Kelas XI SMAN 4 Banjarmasin. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(2), 91. <https://doi.org/10.20527/bipf.v4i2.1032>
- Supartini, K. W. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Direct Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Food And Beverage Pada Kompetensi Menerapkan Tehnik Platting dan Garnish. *Journal of Education Action Research*, 5(2), 194–199. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i2.33340>
- Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Sistem Pengapian Di Smk. *Taman Vokasi*, 6(1), 68. <https://doi.org/10.30738/jtvok.v6i1.2839>
- Wijaya, F. V., & Suhartiningsih. (2021). Video Tutorial Sanggul Cepol Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Journal of Vocational and Technical Education*, 3(1), 9–17. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/JVTE/article/view/12719>
- Winahyu, R. A. E., S, L. A., & Djono, D. (2018). The Media Literacy in the 21st Century: The Role of Teacher in Historical Learning. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(4), 363. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v5i4.324>
- Yanti, W. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X Ipa 1 Sma Negeri 15 Kota Takengon Tahun Pelajaran 2018-2019. *BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi Dan Kependidikan*, 7(2), 115. <https://doi.org/10.22373/biotik.v7i2.5652>
- Yunika, E., Iriani, T., & Saleh, R. (2020). Pengembangan Media Video Tutorial Berbasis Animasi Menggunakan 4D Untuk Mata Kuliah Praktik Batu Beton the Development of Animation Based Video Tutorial. *SNITT-Politeknik Negeri Balikpapan*, 299–306.