**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TUTORIAL UNTUK MENINGKATKAN
KONSENTRASI DAN PRESTASI BELAJAR**

(Studi Pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital SMK Jurusan Multimedia Di Bengkulu)

Marlina¹⁾, Alexon²⁾

¹⁾SMKN 1 Kota Bengkulu, ²⁾Universitas Bengkulu

¹⁾marlinayumna@gmail.com, ²⁾alexon@unib.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menggunakan media video pembelajaran tutorial yang diterapkan dengan menggunakan *Program Camtasia* untuk meningkatkan konsentrasi dan prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Komposisi Foto Digital jurusan Multimedia di Bengkulu dan untuk menguji efektivitas media. Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa di SMKS 4 PGRI Kota Bengkulu, SMKS 1 Pembangunan Kota Bengkulu, dan SMKN 1 Kota Bengkulu. Metode penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (R & D) yang diterapkan tiga langkah: Model Pengembangan, Prosedur Pengembangan, dan Uji Coba Produk. Hasil penelitian ini adalah mengembangkan dan menggunakan media video pembelajaran dengan *Program Camtasia* untuk mengakomodasi visual, audio, dan animasi, dan hasil penelitian ini membuktikan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan dan digunakan, sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan prestasi dan konsentrasi belajar siswa.

Kata Kunci : media video pembelajaran, komposisi foto digital

**DEVELOPMENT OF VIDEO MEDIA TUTORIAL LEARNING TO IMPROVE LEARNING
CONCENTRATION AND ACHIEVEMENT**

***(Study on Digital Photo Composition Subjects of Vocational Multimedia
Programs in Bengkulu)***

Marlina¹⁾, Alexon²⁾

¹⁾SMKN 1 Kota Bengkulu, ²⁾Universitas Bengkulu

¹⁾marlinayumna@gmail.com, ³⁾alexon@unib.ac.id

Abstract

The purpose of this study to *develop and use tutorial learning video media that was implemented using the Camtasia Software to improve student concentration and learning achievement, especially in the Digital Photo Composition subject in the Multimedia department in Bengkulu and to test the effectiveness of the media. The subjects of this study were teachers and students at the SMKS 4 PGRI Kota Bengkulu, SMKS 1 Pembangunan Kota Bengkulu, dan SMKN 1 Kota Bengkulu. This research method is Research and Development (R & D) which is implemented in three steps: Development Model, Development Procedure, and Product Trial. The results of this study are developing and using learning video media with the Camtasia Software to accommodate visual, audio, and animation, and the results of this study prove that learning video media that are developed and very effective in improving students' achievement and learning concentration.*

Keywords: *learning video media, digital photo composition*

PENDAHULUAN

Teknologi adalah perkembangan alat bantu untuk memudahkan pekerjaan manusia. Teknologi juga sebagai alat untuk pemanfaatan pengetahuan dan ilmu pengetahuan. Teknologi pun memasuki berbagai bidang dalam kehidupan manusia untuk meningkatkan efektifitas suatu produksi ataupun kegiatan untuk penggunaannya. Dunia pendidikan pun tidak luput dari integrasi teknologi dalam rangka efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Teknologi dalam bidang pendidikan juga harus dapat dikembangkan dengan baik demi terwujudnya kehidupan bangsa yang cerdas yang tertuang dalam UUD 1945.

Bangsa yang cerdas berarti mengarah pada sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas berakar pada kualitas pendidikan yang juga berkualitas. Karena hakikatnya untuk mengembangkan diri manusia membutuhkan pendidikan agar dapat menjadi manusia yang berkualitas dan berguna bagi masyarakat bangsa dan negara.

Teknologi merupakan salah satu pemecahan masalah dalam dunia pendidikan, karena dapat menembus batas ruang dan waktu. Integrasinya pun makin kuat pada masa globalisasi teknologi dapat menjadi sarana penyelenggaraan pendidikan di Indonesia yang sangat memiliki berbagai pulau yang berjauhan dan terpisah-pisah serta ragam budaya. Pemecahan masalah tersebut merupakan salah satu kepentingan dari teknologi pendidikan.

Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan, tapi dikarenakan kekayaan Indonesia yang memiliki berbagai daerah hal tersebut membuat masih adanya daerah-daerah yang belum tersentuh pendidikan. Sangat diperlukan pembentukan sumber-sumber belajar agar masyarakat Indonesia yang belum

terjangkau pendidikan merasakan bagaimana pembelajaran. Disinilah peran penting Teknologi Pendidikan.

Guru memegang peranan yang penting didalam proses pendidikan. Salah satu kode etik yang harus dimiliki oleh seorang guru adalah ia harus mampu menggunakan alat atau media pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar dikenal adanya hasil belajar, dimana hasil belajar merupakan salah satu alat tolak ukur sejauh mana tingkat pemahaman siswa dalam memahami suatu materi. Tidak dapat dipungkiri lagi dalam setiap proses pembelajaran terjadi hambatan dalam proses pembelajaran

Berdasarkan pengamatan peneliti pada waktu observasi, guru kurang optimal dalam memanfaatkan maupun memberdayakan sumber pembelajaran yang ada, yaitu guru hanya menyajikan materi dengan konvensional dan diisi dengan materi-materi saja. Guru masih mendominasi proses pembelajaran sedang siswa masih nampak pasif.

Mata pelajaran Komposisi Foto Digital merupakan salah satu mata pelajaran yang idealnya membutuhkan banyak media pembelajaran. Hal tersebut sebagai penunjang keberhasilan penyampaian materi kepada siswa, mengingat demikian luasnya kajian fotografi dipelajari dalam Komposisi Foto Digital. Untuk menjelaskan materi pada kompetensi dasar tertentu, diperlukan media pembelajaran yang spesifik pula. Pemanfaatan media yang tepat dan baik diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Untuk itu diperlukan media pembelajaran Komposisi Foto Digital yang kontekstual, inovatif, dan menarik.

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media yang artinya perantara antara

pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan menurut Azhar Arsyad (2011: 3). Hamidjojo dan Latuheru (Azhar

Arsyad, 2011: 4) mengemukakan bahwa media sebagai bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyam-paikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai pada penerima yang dituju.

Media menempati posisi yang strategis dalam rangka mewujudkan proses belajar yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar siswa yang optimal pula. Hasil belajar yang optimal juga merupakan salah satu cerminan hasil pendidikan yang berkualitas (Sarwiko, 2010). Dalam era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat ini, profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya, maupun pendidikan. Agar pendidikan tidak tertinggal perlu adanya penyesuaian terutama yang berkaitan dengan faktor-faktor pengajaran di sekolah. Salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh guru, sehingga mereka dapat menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara baik.

Untuk itu media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak bias dipungkiri keadaannya. Keberadaan media sangat membantu tugas guru dalam menyam-paikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media pelajaran sulit untuk

dipahami oleh peserta didik terutama bahan pelajaran yang sangat kompleks dan rumit.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Ada kalanya penerima pesan (siswa) benar dalam menafsirkan pesan yang disampaikan oleh guru, tetapi ada kalanya mereka salah dalam menafsirkannya. Ada beberapa faktor yang menjadi penghambat atau penghalang proses komunikasi, diantaranya hambatan psikologis, hambatan kultural, dan hambatan lingkungan.

Seiring dengan berkembangnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mengharuskan dunia pendidikan untuk menerapkan pembelajaran berbasis komputer. Guru harus dapat menciptakan suatu pelajaran yang berpotensi membuat suasana belajar mandiri, serta membawa kelas bagaikan magnet yang mampu menarik siswa untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan, salah satunya dengan memanfaatkan video pembelajaran.

Media pendidikan diperlukan untuk membantu guru dalam menumbuhkan pemahaman siswa terhadap materi. Sementara itu, seiring dengan pesatnya perkembangan media informasi dan komunikasi, baik perangkat keras (*Hardware*) maupun perangkat lunak (*Software*), akan membawa perubahan bergesernya peranan guru, termasuk guru sebagai penyampai pesan atau informasi. Guru tidak bisa lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi bagi kegiatan pembelajaran para siswanya. Akan tetapi siswa dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber, salah satunya adalah dari Video Pembelajaran. Penggunaan Video pembelajaran ini adalah sebagai alat bantu media bukan sepenuhnya

mengganti peran guru dalam mengajar.

Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh banyak hal yang sangat kompleks, yaitu siswa, sekolah, keluarga, dan lingkungan masyarakat. Untuk pengaruh untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Bahan ajar yang dimaksud bisa berupa tertulis maupun bahan ajar berbasis multimedia. Bahan ajar ini digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran dalam pembelajaran di kelas. Namun pembelajaran yang dilakukan di kelas belum sesuai yang diharapkan karena disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang menyebabkan kondisi tersebut karena guru kurang memaksimalkan media dalam proses pembelajaran, akibat media pembelajaran yang kurang efektif yang menyebabkan siswa memahami materi dengan menghafal fakta-fakta bukan dari hasil menemukan serta membangun diri pengetahuanya.

Dalam kurikulum 2013 ini, salah satu kompetensi guru yang harus ditingkatkan adalah kemampuan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dan sumber bahan belajar yang digunakan oleh guru dalam membantu menyampaikan materi pelajaran masih kurang bervariasi, yang masih menggunakan buku dari beberapa penerbit, lembar kerja siswa (LKS) dan sebuah papan tulis. Maka perlu dicari metode dan media pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran ketika guru menerangkan di depan kelas misalnya dengan media teknologi audio visual berbasis multimedia. Media pendukung bahan ajar guru berbasis multimedia merupakan media bahan ajar guru yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Media ini mempermudah guru menyampaikan

materi pelajaran yang sulit dipahami secara nyata oleh siswa terfokus pada satu topik pelajaran, serta kemasannya praktis digunakan untuk menjelaskan materi.

METODE

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang mengembangkan media pembelajaran interaktif. Penelitian Pendidikan dan pengembangan (*R&D*) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.

Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan Menurut Sugiyono (2007: 298) dalam Emzir (2014:271) langkah-langkah penelitian dan pengembangan meliputi : Identifikasi masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba perbaikan, (9) revisi produk tahap akhir dan (10) produksi masal. Studi pendahuluan dilakukan pada sekolah sasaran ujicoba terbatas yang mengindikasikan kebutuhan akan media pembelajaran video tutorial sebagai alternatif media untuk pelajaran Komposisi Foto Digital untuk meningkatkan prestasi dan konsentrasi siswa. Sekolah Peserta didik merupakan sampel penelitian. Dalam penelitian ini ada 4 kelompok yang dilibatkan yaitu peserta didik SMKS 1 Pembangunan, SMKS 4 PGRI, SMKN 1 Kota Bengkulu Kelas XI Mm1, SMKN 1 Kota

Bengkulu Kelas XI Mm2. Uji coba skala terbatas ini dilaksanakan di SMKN 1 Kota Bengkulu di kelas XI Mm1 Uji coba skala Luas ini dilaksanakan di tiga SMK Jurusan Multimedia, secara berurutan dengan katagori berdasarkan nilai UN Nasional, peneliti mengkategorikan SMK yang nilai UN kecil sebagai kategori kurang, yang kategori kurang yaitu SMKS 4 PGRI Kota Bengkulu, kategori sedang yaitu SMKS 1 Pembangunan Kota Bengkulu. Dan kategori baik yaitu SMKN 1 Kota Bengkulu.

Data-data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui: Angket (kuesioner) merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya terhadap responden), Observasi dilakukan dengan mengisi lembar observasi dan mengamati secara langsung keadaan pembelajaran, keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran video tutorial untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian.

Untuk mengetahui tingkat signifikan penggunaan media yang dikembangkan terhadap kemampuan prestasi dan konsentrasi ini diukur dengan menggunakan *t-test* yaitu hasil *pre-test* dan *post-test* terhadap materi yang disajikan dengan menggunakan media yang dikembangkan ini.

Setelah melalui tahapan uji produk awal langkah berikutnya dalam penelitian pengembangan adalah uji coba dengan skala terbatas. Uji coba skala terbatas ini dilaksanakan di SMKN 1 Kota Bengkulu di kelas XI Mm1.

Pada saat pelaksanaan uji coba terlihat antusias siswa cukup tinggi. Pada awal pertemuan peneliti menyampaikan maksud dan tujuan dari penelitian yaitu menguji cobakan media yang dikembangkan. Tampak siswa begitu bersemangat dengan penelitian ini dan mereka juga antusias dengan penampilan media pembelajaran menggunakan

komputer ini.

Sebelum uji coba dilakukan, telah dilaksanakan *pre-test* untuk melihat kemampuan awal siswa. Selanjutnya pembelajaran dilaksanakan oleh guru kelas bersangkutan yang sebelumnya sudah peneliti berikan pembekalan mengenai cara menggunakan media yang dikembangkan. Pembelajaran berlangsung tanpa ada permasalahan berarti. Guru melaksanakan pembelajaran dengan panduan Rencana Kegiatan Harian yang sudah dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Video Tutorial

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan observasi terhadap proses pembelajaran di kelas XI mm1, SMKN 1 Kota Bengkulu, berdasarkan hasil observasi sistem pembelajaran yang diterapkan di SMKN 1 Kota Bengkulu siswa belajar di kelas dengan menggunakan laptop masing-masing, siswa menyimak materi yang diberikan guru, namun terkadang konsentrasi terganggu dikarenakan ada siswa lain yang mengajak berbincang-bincang, sehingga membuat kegaduhan dan guru menegur, terkadang guru tersebut harus kembali mengulang materi, ketika ditanya kembali materi yang telah dipelajari siswa sering lupa dengan materi tersebut.

Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan observasi terhadap proses pembelajaran di SMKS 4 PGRI, Peneliti mencoba melakukan pendekatan dengan cara memperkenalkan diri terlebih dahulu, disertai dengan pendekatan dengan siswa. Sistem pembelajaran dilakukan di lab Komputer posisi Lab seperti pada umumnya sebuah lab, guru mengajar di depan, namun masih juga ada gangguan kecil siswa ada yang tidak memperhatikan guru ketika memberi materi, siswa tersebut ada yang menjahili kawannya dan guru menegur, ketika

ditanya siswa tidak dapat mengulang materi tersebut.

Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan observasi terhadap proses pembelajaran di SMKS 1 Pembangunan Kota Bengkulu, peneliti mencoba melakukan pendekatan dengan cara memperkenalkan diri terlebih dahulu, disertai dengan pendekatan dengan siswa. Sistem pembelajaran dilakukan di lab multimedia dengan desain ruangan disamping dinding ada background motif dan bangku kayu panjang seperti studio, di tengah ruangan terdapat 2 meja panjang, guru memberi materi di tengah sehingga leluasa bergerak siswa duduk saling berhadapan, namun masih juga ada gangguan kecil siswa ada yang tidak memperhatikan guru ketika memberi materi, siswa tersebut ada yang menjahili kawannya dan guru menegur, ketika ditanya siswa tidak dapat mengulang materi tersebut.

Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan observasi terhadap proses pembelajaran di SMKN 1 Kota Bengkulu. Sistem pembelajaran dilakukan di kelas, ruangan kelas yang luas menyebabkan guru harus lebih keras volume suaranya, media Laptop harus menggunakan speaker tambahan, namun masih juga ada gangguan kecil siswa ada yang tidak memperhatikan guru ketika memberi materi, siswa tersebut ada yang menjahili kawannya dan guru menegur, ketika ditanya siswa tidak dapat mengulang materi tersebut.

Siswa pada umumnya memiliki kemampuan yang luar biasa akan tetapi berkembang atau tidak tergantung dengan cara bagaimana merangsang dan mengembangkan kemampuan tersebut. Selain dengan adanya keluhan bosan dengan pemakaian komputer yang bergantian terdapat keluhan terhadap konsentrasi siswa pada pemakaian media yang bersifat presentasi dengan meng-

gunakan aplikasi power point. Maka dengan media pembelajaran video tutorial ini adalah merupakan alternatif bagi guru agar hal tersebut dapat diatasi.

Pembelajaran produktif multimedia perlu didukung sebuah sistem yang dapat meningkatkan prestasi dan konsentrasi siswa bagaimanapun kondisinya. Sistem yang baru ini salah satu diakomodir dengan pengembangan media pembelajaran video tutorial untuk guru. Hal ini mengaplikasikan *software Camtasia* beserta perangkat pendukungnya. Pengaplikasian ini dikembangkan seoptimal mungkin dibuat dalam bentuk sederhana baik penggunaannya maupun pembuatannya sehingga siapapun dapat memanfaatkannya untuk pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengidentifikasian masalah terdapat masalah-masalah sebagai berikut: (a)Tujuh puluh lima persen (75%) guru belum bisa mengembangkan dan menggunakan komputer sebagai media pembelajaran video tutorial untuk meningkatkan prestasi dan konsentrasi siswa dalam mata pelajaran komposisi foto digital (b)Pembelajaran Komposisi Foto Digital masih menggunakan media PowerPoint untuk presentasinya (c) Kreativitas guru dalam mengajar masih kurang berkembang karena penggunaan media pembelajaran yang statis.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di didapatkan hasil dari ketiga kelompok tersebut belum pernah menggunakan media pembelajaran video tutorial sebagai alat bantu untuk belajar dalam meningkatkan prestasi dan meningkatkan konsentrasi siswa, padahal sarana yang ada di sekolah sudah cukup, selama ini guru masih menggunakan media power point. Sehingga kemampuan pemahaman materi tidak dapat ditingkatkan dengan optimal, hal tersebut dikarenakan 75% guru hanya menggunakan media power point.

Berdasarkan studi tentang penggunaan media power point. 85% siswa tidak dapat berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran, siswa cepat bosan dengan penyajian pelajaran yang disampaikan oleh guru kelas. Dari kondisi di atas menunjukkan bahwa dari sisi peserta didik terdapat permasalahan dalam kemampuan prestasi dan konsentrasi yang hanya dengan satu media saja sehingga butuh media pembelajaran yang tepat untuk mengakomodir solusinya.

Perangkat lunak yang akan dibuat sistemnya ini adalah perangkat lunak media pembelajaran video tutorial bagi siswa SMK jurusan multimedia dengan mata pelajaran Komposisi Fotografi Digital. Untuk sampel produk yang dibuat diangkat tema tentang Alat bantu Fotografi. mengganti layar hijau dengan menggunakan software Photoshop Media pembelajaran yang dibuat ini dilengkapi dengan penjelasan materi macam-macam alat bantu fotografi Tampilan selanjutnya yaitu materi alat bantu fotografi background, selanjutnya diteruskan dengan video tutorial mengganti background dengan adobe Photoshop CS

Berdasarkan uraian hasil uji coba baik uji coba skala terbatas maupun uji coba skala besar di atas pemakaian media yang dikembangkan ini dapat membantu meningkatkan kemampuan prestasi dan konsentrasi siswa. Di samping itu juga penggunaan media yang dikembangkan ini dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar karena mereka mempunyai kesempatan untuk mencoba, meniru, menggunakan media ini untuk menunjang prestasi belajar mereka.

Hal ini sejalan dengan pendapat Miarso (2004:08) berpendapat bahwa "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat

mendorong terjadinya proses belajar". Pengembangan media ini mengkomodir kemampuan prestasi dan konsentrasi siswa dengan tema pembelajaran tentang Alat Bantu Fotografi, Mengganti Background, sehingga media yang dikembangkan ini dapat mengkomodir pencapaian tujuan pembelajaran.

Pencapaian tujuan pembelajaran yang disampaikan dalam persentase capaian keberhasilan menunjukkan pemanfaatan media ini menjadi alternatif untuk peningkatan hasil belajar siswa dengan peningkatan persentase capaian tujuan pembelajaran.

Para guru yang terlibat dalam penelitian ini juga merasakan manfaat yang besar dengan pengembangan media ini. Guru terbantu dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar siswa, dalam hal kemampuan prestasi dan konsentrasi siswa.

Menurut Hurlock (2001: 23) ada empat aspek yang tergolong di dalam kemampuan berprestasi siswa antara lain: Mende-ngarkan, Berbicara, Membaca dan Menulis. Sedangkan konsentrasi dirumuskan menurut pendapat beberapa ahli adalah (1) Perhatian tidak menyebar. (2) Semua pikiran terarah ke satu fokus.(3) Tidak terpengaruh oleh hal-hal lain yang tidak ada hubungannya dengan proses belajar. (4) Antusias belajar tinggi. (5) Mampu memusatkan perhatian dalam waktu lama. Rumusan indikator di atas adalah merupakan acuan peneliti dalam penilaian pada aspek konsentrasi.

Untuk media yang dikembangkan ini kesemuanya diakomodir dalam bentuk sajian multimedia. Tahapan sajian pertama yaitu salam pembuka, selanjutnya siswa-siswa diajak. Dari pelaksanaan penelitian ini peneliti merasakan antusias guru cukup besar untuk dapat diberikan pelatihan pembuatan media ini karena mereka merasakan kemanfaatannya sangat membantu proses pembelajaran.

Dari sisi pengembangan media yang memanfaatkan *video tutorial* sebagai salah satu aplikasi untuk pembuatan media pembelajaran, media yang dikembangkan ini telah memberikan salah satu kontribusi untuk pemanfaatan aplikasi ini karena pemanfaatan aplikasi dimaksud untuk pembelajaran prestasi dan konsentrasi untuk tingkat SMK masih sedikit sekali. Pengembangan aplikasi terkait media ini sejalan dengan pemanfaatan beberapa kelebihan aplikasi ini yaitu yang memiliki keunggulan, siswa tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran karena berinteraksi langsung dengan media, materi yang ditampilkan dilengkapi dengan gambar dan tutorial sehingga dapat meningkatkan ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran dengan pengembangan fungsi berupa penampil teks dan suara.

Pengembangan media yang dilakukan dalam penelitian ini mendukung keunggulan yang dimiliki dalam pembelajaran memanfaatkan multimedia terkait pemanfaatan teknologi informasi dan komputer untuk pembelajaran. Keunggulan dimaksud sebagaimana dalam Ashyar (2011: 187) yaitu: memiliki keunggulan, tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran karena berinteraksi langsung dengan media, materi yang ditampilkan dilengkapi dengan gambar dan tutorial sehingga dapat meningkatkan ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran.

Dalam media yang dikembangkan ini di *scene-nya* ada pemanfaatan animasi bergerak, suara/audio, video pembelajaran, media yang dikembangkan disimpan kedalam satu folder, yang bisa dibuka di *komputer/ laptop* manapun. Hal ini ditunjukkan untuk memudahkan pemanfaatan media yang dikembangkan ini.

Pengujian media pada skala luas yang dikembangkan ini memberikan hasil

yaitu pada prinsipnya terdapat kesamaan hasil yaitu peningkatan kemampuan prestasi dan konsentrasi melalui perbandingan hasil *pre-* dan *posttest* dari setiap sekolah yang dimaksud dan pengamatan yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung di mana siswa tampak sekali antusias dengan pembelajaran yang memanfaatkan bantuan komputer ini. Dari sisi guru-guru yang terlibat dalam penelitian ini juga menunjukkan antusias yang tinggi mengenai media yang dikembangkan dan minta dilatih untuk membuatnya agar ke depan mereka dapat juga mengembangkan media ini untuk keperluan pembelajaran di sekolah.

Dari sisi kekurangan dapat disampaikan bahwa dari 3 sekolah Menengah Kejuruan jurusan Multimedia yang dilibatkan mulai dari uji coba pra penelitian, uji coba skala terbatas, dan skala luas, kekurangan yang ada adalah Penggunaan media bergantung dengan ketersediaan kondisi listrik jika ada gangguan mati lampu akan mengganggu penggunaan, Pemroyeksian gambar dari *laptop* ke dinding menyebabkan ketajaman gambar sedikit berkurang karena pencahayaan ruangan yang cukup terang oleh sinar matahari yang datang dari luar kelas.

Secara keseluruhan media yang dikembangkan ini sangat baik untuk terus dikembangkan untuk pembelajaran prestasi dan konsentrasi. Keterkaitannya dengan ketergantungan dengan listrik yang ada di sekolah maka pengembangan media ini dapat dilakukan untuk pengembangan media pembelajaran mandiri yang akan memberikan keuntungan bagi siswa untuk mengulang-ulang materi dan latihan pelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2007: 138) tentang media pembelajaran berbantuan komputer dapat dilakukan secara mandiri melalui

pengembangan pembelajaran berbantuan multimedia dengan video tutorial.

Hasil dari penelitian ini mendukung pendapat yang menyatakan bahwa media belajar memberikan pengaruh pada hasil belajar. Secara psikologis media berhubungan dengan daya tarik dan pengalaman siswa (Daryanto, 2010: 13). Media yang dikembangkan dengan pemanfaatan *Photoshop* ini telah dapat mengakomodir kebutuhan peserta didik berupa kemampuan prestasi dan konsentrasi siswa yang ke depannya dapat mereka aplikasikan untuk kebutuhan belajar mereka di jenjang lanjutan. Berdasarkan hasil yang didapat dari penelitian tentang pengembangan media pembelajaran video tutorial untuk meningkatkan kemampuan prestasi dan konsentrasi siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri I Kota dapat disimpulkan beberapa hal yaitu: (1) Media yang dikembangkan melalui penelitian ini adalah media video Pembelajaran tutorial yang dikembangkan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pelajaran Komposisi Foto Digital yang dibuat menggunakan aplikasi *Camtasia* yang memiliki keunggulan antara sebagai Software tutorial, Penjelasan dari sebuah proses yang ditampilkan dalam perangkat lunak, Website, TourNarrated PowerPoint presentations, Catatan, pekerjaan rumah atau materi lain, Pembuatan Video dan audio podcast production, dengan video tutorial ini menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa, (2) Media Pembelajaran Video Tutorial yang dikembangkan ini merupakan media alternatif yang sangat efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa SMK program studi Multimedia di Provinsi Bengkulu.

PENUTUP

Simpulan

Dari sisi pengembangan media yang

memanfaatkan *video tutorial* sebagai salah satu aplikasi untuk pembuatan media pembelajaran, media yang dikembangkan ini telah memberikan salah satu kontribusi untuk pemanfaatan aplikasi ini karena pemanfaatan aplikasi dimaksud untuk pembelajaran prestasi dan konsentrasi untuk tingkat SMK masih sedikit sekali. Pengembangan aplikasi terkait media ini sejalan dengan pemanfaatan beberapa kelebihan aplikasi ini yaitu yang memiliki keunggulan, siswa tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran karena berinteraksi langsung dengan media, materi yang ditampilkan dilengkapi dengan gambar dan tutorial sehingga dapat meningkatkan ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran dengan pengembangan fungsi berupa penampil teks dan suara.

Media yang dikembangkan melalui penelitian ini adalah media video Pembelajaran tutorial yang dikembangkan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pelajaran Komposisi Foto Digital yang dibuat menggunakan aplikasi *Camtasia* yang memiliki keunggulan antara sebagai Software tutorial, Penjelasan dari sebuah proses yang ditampilkan dalam perangkat lunak, Website, TourNarrated PowerPoint presentations, Catatan, pekerjaan rumah atau materi lain, Pembuatan Video dan audio podcast production, dengan video tutorial ini menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Media Pembelajaran Video Tutorial yang dikembangkan ini merupakan media alternatif yang sangat efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa SMK program studi Multimedia di Provinsi Bengkulu.

Saran

Berdasarkan hasil, disarankan agar dapat menggunakan media *video tutorial* dalam proses pembelajaran sehingga lebih menarik perhatian siswa yang

menyebabkan dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Kemudian untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan media video dalam aplikasi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Agoes, Sukirno, 2001. *Auditing*, Edisi kedua. Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Ahmad Sabri, Strategi Belajar Mengajar Microteaching, (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), 52- 53.
- 19 Iskandarwassid dan Sunendar, *Ibid.*, 286. 20 Rachmad
- Arikunto, S. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 1999. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Intermedia.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Borg & Gall, 1979. *Educational Research: an introduction*. New York: Longman, Inc.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Djamarah. 2005. *Media Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Djauhari, Oka. 2003. *Pemanfaatan Video Image Sebagai Bahan Expose (Diktat TOT Bidang Perkotaan dengan Media Audio Visual)*. Surabaya. Balai Produksi Bahan Pelatihan Audio Visual
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Cet. 4. Jakarta: Rajawali Pers
- Hadari Nawawi, *Metodologi Penelitian Bidang Sosial*, Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1993,
- Hamalik, 1994. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 1985. *Media Pendidikan*. Bandung: Jemmers.
- Haryono, Anung. 1987. *Pengembangan Program Media Intruksional*. Semarang: Pustekom dan IKIP Semarang.
- Hurlock. 2001, *Psikologi Perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang*
- Jonassen. 2001. *Pembelajaran TIK*. Jakarta: Gramedia.
- Kartikahadi. 2001. *Pengertian Efektif dan Efisien*. Jakarta: Gramedia
- Miarso, Jusufhadi. 1986. *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Muhibbin, Syah. 2003. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosda Karya.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*, Gaung Persada Press, Ciputat.
- Nana Sudjana. (1995). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rahardjo. 1988. *Media pembelajaran*, CV. Rajawali, Jakarta

- Rakim. 2003. *Karakteristik Media*. Jakarta: Rajawali.
- Rudi Susilana. Cepi Riyana,.2008. *Media Pembelajaran. Bandung* :CV Wacana Prima
- Salim, Peter. 1996. *The Contemporary English-Indonesian Distionary*. Modern English Press. Jakarta.
- Sarwiko, D. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director MX (Studi Kasus Mata Kuliah Pengolahan Citra Pada Juru-san S1 Sistem Informasi). Seels, B.B dan Glasgow, Z. 1990. *Excercises in Instructional Design*. Colombus: Merril Publishing Company
- Setyosari, Punaji & Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Penerbit Elang Mas. Malang
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soemantri, M.N. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 1989. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru OFFSET
- Sudjana, Nana. 1990. *Cara Belajar Siswa Aktif dan Proses Belajar*. Bandung: Sinar baru
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono,. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*, Penerbit Alfabeta
- Sugiyono. 2008. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Surya, Hedra.2004.*Kiat Mengatasi Kesulitan Belajar*.Jakarta: Elex Media Kumputindo
- Tri Nugroho Adi , 2010.*Panduan Fotografi*. Universitas Jendral Soedirman Purwkerto
- Widodo, 2009. *Model Pembelajaran Reka Cerita Gamba*
- Yulian Ardiansyah, 2009. *Tip & Trick Fotografi, Teori dan Aplikasi Belajar Fotografi*, PT Grasindo Jakarta