

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL MENGUNAKAN CAMTASIA PADA MATA KULIAH KOMPUTER DISAIN

Sugiyem¹, Kapti Asiatun², Sri Widarwati³, Afif Ghurub Bestari⁴

Email:sugiyem@uny.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran video tutorial pada mata kuliah computer disain dan mengetahui kelayakan media pembelajaran video tutorial. Penelitian ini merupakan penelitian riset dan pengembangan, dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk video tutorial. Prosedur pengembangan media pembelajaran dilakukan melalui tahap: (a) *concept* (b) *design*, (c) *material collecting*, (d) *assembly*, (e) *testing*. Subjek dalam penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran, serta 40 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana sebagai responden untuk uji coba media. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan pemberian angket. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini validitas isi dan reliabilitas dengan alpha Cronbach dengan hasil 0,659 dan instrument dinyatakan reliabel. Teknik analisis data menggunakan analisis diskriptif. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah terwujudnya media pembelajaran berupa 5 video tutorial yang digunakan dalam mata kuliah Komputer Disain. Hasil uji kelayakan oleh ahli materi menyatakan 92,66% layak, ahli media menyatakan bahwa media tutorial 91% layak dan mahasiswa sebagai pengguna akhir menyatakan bahwa media yang dikembangkan 96% layak.

Kata kunci: Video tutorial, komputer disain

PENDAHULUAN

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan salah satu unsur penting untuk meningkatkan proses interaksi antara dosen dan mahasiswa, serta interaksi mahasiswa dengan lingkungan belajarnya. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar, yaitu sebagai penunjang penggunaan metode mengajar yang

dipergunakan dosen. Dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran yang kemudian akan mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Mata kuliah Komputer Disain merupakan mata kuliah praktik yang berisikan konsep teoritis dan keterampilan

¹ Staf Pengajar Program Studi Pendidikan Tata Busana FT UNY

² Staf Pengajar Program Studi Pendidikan Tata Busana FT UNY

³ Staf Pengajar Program Studi Pendidikan Tata Busana FT UNY

⁴ Staf Pengajar Program Studi Pendidikan Tata Busana FT UNY

dalam membuat disain busana yang diawali dengan menggambar proporsi menggunakan komputer khususnya program grafis corel draw. Pembelajaran metode ceramah dan demonstrasi langsung. Pada awal perkuliahan dijelaskan tentang beberapa fungsi tool pada corel draw dan teknik dasar menggambar menggunakan corel draw. Setelah menguasai kegunaan tool pada corel draw dan teknik dasar menggambar tersebut, dilanjutkan dengan menggambar proporsi badan. Selama ini, mahasiswa mengalami kesulitan dalam menggambar menggunakan computer. Hal ini dikarenakan kurang dikuasainya penggunaan fasilitas pada corel draw, teknik dasar menggambar, serta prosedur pembuatan desain menggunakan corel draw. Pada awal perkuliahan pengampu menjelaskan tentang fasilitas yang ada pada corel draw beserta teknik dasar menggambar dengan ceramah dan demonstrasi, akan tetapi ada kalanya mahasiswa tidak hadir pada saat pemberian materi pengenalan. Hal ini menjadi penghambat utama untuk menyelesaikan tugas-tugas selama perkuliahan karena mahasiswa kurang memahami fasilitas yang digunakan untuk menggambar pada corel draw dikarenakan tidak masuk pada materi awal.

Metode demonstrasi merupakan metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan menunjukkan kepada peserta didik tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau sekedar tiruan (Nasih,2009:49). Metode demonstrasi yang dilakukan secara berulang-ulang mengakibatkan waktu

mata kuliah Komputer Disain selama ini berlangsung dalam sistem tatap muka langsung, dengan

pembelajaran bertambah panjang, dan membuat mahasiswa yang lain sedikit terhambat dalam menyelesaikan tugas. Hal ini dikarenakan penggunaan metode demonstrasi selain memerlukan keterampilan guru secara khusus juga memerlukan fasilitas seperti peralatan, tempat dan biaya yang memadai. Selain itu metode demonstrasi juga memerlukan kesiapan dan perencanaan yang matang disamping memerlukan waktu yang cukup Panjang, yang mungkin terpaksa mengambil waktu jam pelajaran lain (Djamarah, 2010:90).

Banyak media pembelajaran maupun sumber belajar yang bisa dipergunakan di *you tube* yang berisikan video tutorial tentang pengenalan fasilitas maupun teknik menggambar menggunakan corel draw, akan tetapi berdasarkan pengalaman selama ini, materi yang ada di *you tube* tidak terfokus pada penggunaan corel draw untuk menggambar proporsi maupun untuk menggambar desain busana. Pengampu harus menjelaskan ulang beberapa fungsi *tool* terkait dengan penggunaan tool untuk menggambar proporsi tubuh maupun desain busana.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar computer desain, sehingga pengampu tidak lagi kesulitan dalam menjelaskan materi dan mahasiswa tidak selalu menggantungkan demonstrasi

tetapi bisa diganti dengan media pembelajaran video tutorial yang bisa diputar berulang-ulang. Penggunaan media pembelajaran video tutorial ini akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk mahasiswa maupun dosen.

Video tutorial dapat disebut sebagai multimedia, yaitu penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam system computer. Multimedia merupakan media yang melibatkan jenis media untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran, multimedia lebih ditekankan pada penggunaan berbagai media berbasis TIK dan computer (Asyhar,2012:77).

Video tutorial bersifat interaktif membimbing peserta didik dalam memahami sebuah materi melalui visualisasi. Peserta didik dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktik sesuai dengan yang diajarkan dalam video tutorial. Oleh karena itu sedikit banyak video merupakan salah satu alternatif dalam mengatasi kekurangpahaman peserta didik memahami sesuatu.

Camtasia adalah *software* untuk *screen capturing*, *e-learning authors*, *content creators*, *video editing* dan membagikan video yang dibuat melalui satu aplikasi (Wikipedia). Alat perekam layar monitor ini tidak merekam seperti kamera yang biasa kita gunakan, *software*

ini harus diinstall di computer terlebih dahulu sehingga bisa digunakan untuk merekam video digital dengan kualitas audio yang cukup baik. Camtasia Recorder memungkinkan perekaman audio saat pengambilan layar sedang berlangsung, sehingga presenter dapat menangkap narasi langsung selama demonstrasi atau presentasi. Berdasarkan kemudahan penggunaan Camtasia tersebut yang mendasari pemilihan software Camtasia untuk pengembangan video tutorial yang berupa rekaman *screen*.

Mata kuliah Komputer Desain dengan bobot 2 sks praktek diberikan kepada mahasiswa semester empat setelah mereka menempuh mata kuliah Gambar Anatomi dan Desain Busana. Setelah mengikuti mata kuliah ini salah satu kompetensi dasar yang harus dicapai mahasiswa dapat mendesain busana sesuai dengan kesempatan. Berdasarkan RPS di atas, materi yang paling mendasar adalah menggambar proporsi tubuh dimana jika hasil gambar proporsi bagus maka disain busana yang dihasilkan juga akan bagus. Kelemahan hasil praktek dalam mata kuliah ini adalah pemahaman tentang *tool* dan teknik dasar menggambar yang masih kurang. Juga implementasi dari mata kuliah sebelumnya yaitu gambar anatomi juga belum dimaksimalkan disini, sehingga hasil gambar proporsi masih banyak yang kurang proporsional. Berdasarkan hal tersebut maka pengembangan video tutorial dalam penelitian ini difokuskan pada materi pengenalan *tool* dan teknik dasar menggambar, menggambar proporsi tubuh dan menggambar busana sesuai dengan kesempatan.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan 4D yaitu *Define, Design, Development, and Dessemination*. Subjek dalam penelitian adalah ahli materi dan ahli media pembelajaran. Sedangkan subjek penelitian untuk ujicoba produk video tutorial yang dihasilkan adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana semester 4. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan observasi dan pemberian angket. Observasi digunakan untuk mengetahui permasalahan yang

terjadi pada pembelajaran mata kuliah Komputer Disain sementara pemberian angket untuk memperoleh data validasi dari ahli materi, ahli media dan pendapat mahasiswa terhadap video yang dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Statistik deskriptif digunakan dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Sedangkan kriteria untuk menentukan nilai kelayakan produk yang dihasilkan dimaknai berdasarkan tabel intepretasi di bawah ini.

Table 1. Interpretasi kelayakan

Prosentase(%)	Intepretasi
76-100	Sangat Layak
56-75	Layak
40-55	Tidak layak
00-39	Sangat Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media tutorial ini menggunakan model 4D yang terdiri dari empat tahap pengembangan, antara lain:

1. *Define* (Definisi)

Pada tahapan *define* terdiri atas kegiatan analisis kurikulum, analisis materi, analisis karakteristik mahasiswa dan merumuskan tujuan.

a. Analisis kurikulum.

Hasil analisis kurikulum yaitu Kurikulum UNY terdiri atas kurikulum program kependidikan dan non kependidikan. Struktur

kurikulum program sarjana kependidikan terdiri atas empat kelompok mata kuliah yaitu: mata kuliah Universitas, mata kuliah Dasar Kependidikan, mata kuliah Fakulter dan mata kuliah Bidang Keahlian. Program Studi Pendidikan Teknik Busana menggunakan Kurikulum 2014 dengan total jumlah SKS adalah 153sks. Mata kuliah Komputer Disain merupakan salah satu mata kuliah bidang keahlian berupa mata kuliah praktek 2 sks.

b. Analisis materi.

Mata kuliah Komputer Disain merupakan mata kuliah bidang keahlian yang ditawarkan pada semester 4. Berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester pada mata kuliah Komputer Disain materi yang paling mendasar adalah menggambar proporsi tubuh dimana jika hasil gambar proporsi bagus maka disain busana yang dihasilkan juga akan bagus. Kelemahan hasil praktek dalam mata kuliah ini adalah pemahaman tentang *tool* dan teknik dasar menggambar yang masih kurang. Referensi yang digunakan untuk menunjang materi komputer disain diantaranya: Desain Busana 1 maupun 2 karangan Sri Widarwati, Fashion Illustration karangan Kojiro Kumagai, Teknik Menggambar Mode Busana karangan Goet Poespa, buku maupun artikel tentang Corel Draw yang bersumber dari internet dan sebagainya.

c. Analisis karakteristik peserta didik.

Peserta didik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mahasiswa, dimana mahasiswa diartikan sebagai mereka yang belajar di perguruan tinggi atau dengan kata lain mahasiswa adalah individu yang sedang menuntut ilmu di tingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi

(Wikipedia).

Karakteristik mahasiswa secara umum memiliki stabilitas dalam kepribadian yang mulai meningkat. Selain itu mahasiswa memiliki kecenderungan lebih dekat dengan teman sebaya untuk bertukar pikiran dan saling memberikan dukungan dikarenakan sebagian mereka adalah perantau dalam menuntut ilmu. Mahasiswa merupakan generasi Z yaitu orang yang lahir dalam rentang tahun kelahiran 1998 sampai 2010 yang merupakan generasi digital yang mahir dan suka dengan teknologi informasi dan berbagai aplikasi computer (merdeka.com). Generasi Z suka dan sering berkomunikasi dengan semua kalangan lewat jejaring sosial. Dalam mengembangkan media pembelajaran ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang dikenal sebagai generasi Z tersebut, dimana mereka merupakan generasi digital yang tidak bisa lepas dari gadget dalam kesehariannya. Dengan mengembangkan media yang bisa diakses menggunakan *gadget* yang sangat familier bagi mereka maka akan memudahkan mahasiswa menggunakan media ini untuk belajar mandiri.

d. Merumuskan tujuan pembelajaran

Dalam mengembangkan suatu media pembelajaran maka hal pertama yang harus diperhatikan adalah capaian pembelajaran atau

learning outcome. Capaian pembelajaran mata kuliah Komputer Disain adalah mahasiswa mampu mengoperasikan program corel draw untuk membuat gambar proporsi serta disain busana dengan berbagai kesempatan. Capaian pembelajaran tersebut akan berhasil jika didukung oleh media yang dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik.

2. *Design (Desain)*

Tahap desain merupakan tahap pengembangan media pembelajaran setelah dilakukan tahap *define* atau disebut juga tahap pembuatan produk awal. Dalam tahap desain terdiri atas tahap pra produksi dan tahap produksi. Tahap pra produksi diawali dahulu dengan perumusan masalah dimana diketahui bahwa mahasiswa mengalami kesulitan dalam menggambar menggunakan corel draw. Setelah merumuskan masalah dilanjutkan dengan ide membuat video tutorial. Langkah berikutnya dalam tahap pra produksi adalah membuat sinopsis atau cerita singkat dari isi video, *treatment* yang merupakan urutan adegan dalam video serta naskah yaitu gambar alur cerita yang akan tertulis pada layar.

Tahapan produksi video pembelajaran merupakan tahap pengambilan gambar dan perekaman suara. Pengambilan gambar dilakukan sesuai dengan naskah yang

telah dibuat. Dalam penelitian ini pengambilan gambar dilakukan dengan cara merekam layar yang mendemonstrasikan langkah-langkah dalam mendisain menggunakan corel draw. Adapun perekam yang digunakan adalah Camtasia. Setelah proses pengambilan gambar dilanjutkan dengan proses perekaman suara menggunakan teknik *dubbing*.

3. *Development*

Tahap *development* merupakan tahap ketiga dalam pengembangan media. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah pasca produksi, validasi ahli, revisi dan uji coba kecil. Editing video dilakukan menggunakan Camtasia dimana dalam program ini juga sekaligus juga dapat dilakukan editing suara, pemberian *background*. Setelah proses pasca produksi video pembelajaran kemudian divalidasi oleh para ahli. Ahli yang dilibatkan dalam penilaian video ini adalah ahli materi dan ahli media.

4. *Disseminate*

Tahap *disseminate* merupakan tahap uji coba secara luas pada siswa. Pada tahap ini video diuji cobakan pada mahasiswa untuk mengetahui apakah video yang dikembangkan mudah dipahami dan membantu mahasiswa dalam memahami materi. Mahasiswa diminta melihat dan mempraktekkan materi dalam video dilanjutkan dengan mengisi angket yang berupa pendapat

mereka terhadap media yang dikembangkan.

Kelayakan video hasil pengembangan

Data kelayakan dalam penelitian ini berupa penilaian ahli dan respon dari siswa sebagai pengguna akhir video

yang dikembangkan. Berikut adalah penilaian kelayakan media, menurut penilaian ahli materi, ahli media dan pendapat mahasiswa.

Table 2. Hasil penilaian video

Penilai	Aspek penilaian	Rerata	Prosentase
Ahli materi	Manfaat media	7	88%
	Klasifikasi media	3,6	90%
	Pemilihan media	6	100%
Ahli media	Tampilan media	10,80	90%
	Fungsi media	8,40	93%
Pendapat pengguna	Tujuan dan manfaat	6,70	96%
	Kualitas teknis	7,87	98%
	Pemilihan media	3,70	93%
	Kesesuaian teknis	5,83	97%

Berdasarkan tabel di atas diketahui penilaian ahli materi, ahli media maupun pendapat mahasiswa memperoleh prosentase kelayakan di angka 83-100% layak, hal tersebut jika mengacu pada tabel intepretasi maka dapat dikatakan bahwa video hasil pengembangan berada pada kategori sangat layak.

Produk yang dikembangkan disimpan dalam format mp4 maupun mkv yang mudah dalam penggunaannya. Kelima video tutorial tidak memerlukan storage yang besar untuk menyimpannya karena masing-masing berkapasitas maksimal 31MB, dengan durasi tayang kurang dari 10 menit. Video dilengkapi dengan narasi dan anotasi teks sehingga memudahkan mahasiswa memahami dan mempraktekkan materi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media menghasilkan lima (5) video tutorial yaitu video tutorial yang menjelaskan tentang fasilitas corel draw, teknik dasar menggambar, menggambar proporsi, menggambar wajah, dan menggambar busana kerja. Kelima video tutorial memiliki durasi tayang di bawah 10 menit dan besar file kurang dari 35MB pada masing-masing video.
2. Video tutorial dinyatakan sangat layak oleh ahli materi, ahli media, dan pendapat mahasiswa sebagai pengguna akhir. Prosentase kelayakan media menurut ahli materi sebesar 92,66%, ahli media sebesar 91,7% dan pendapat mahasiswa sebesar 96%, sehingga dapat disimpulkan bahwa video tutorial

dapat digunakan dalam pembelajaran Komputer Disain.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- [2]. Djamarah, Syaiful B. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- [3]. Kemristekdikti.(2019). Peraturan Rektor UNY No.1 Tahun 2019 tentang Peraturan Akademik UNY. Yogyakarta: UNY
- [4]. Nasih Ahmad M,& Kholidah Lilik N, (2009). *Metode dan Teknik Pembelajaran Agama Islam*. Bandung: PT. Refika Aditama
- [5]. Tim Penyusun Kamus Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- [6]. <https://drive.google.com/file/d/0B5WicmcDI2dkNIJmSHRrUS1ISHM/view>
- [7]. <https://en.wikipedia.org/wiki/Camtasia>
- [8]. <https://www.merdeka.com/>