

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL SENI LUKIS KELAS X DI SMK NEGERI 2 GORONTALO

Zakia Aulia¹⁾, Hariana²⁾ I Wayan Seriyoga Parta³⁾

^{1,2,3} Jurusan Seni Rupa dan Desain, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo

Email: hariana@ung.ac.id

Asal Negara: Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode *Research and Development* (R&D) model 4D, bertujuan untuk menghasilkan video tutorial sebagai media pembelajaran dan mengevaluasi kelayakannya pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X di SMK Negeri 2 Gorontalo. Model 4D terdiri dari empat tahap: (1) Pendefinisian (*Define*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), dan (4) Penyebaran (*Dissemination*). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, lembar penilaian/validasi dan dokumentasi. Hasil yang diperoleh dari perancangan media pembelajaran video tutorial seni lukis untuk kelas X di SMK Negeri 2 Gorontalo menunjukkan bahwa video ini sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Penilaian dari para ahli dan peserta didik menunjukkan tanggapan yang sangat positif terhadap konten materi serta tampilan media yang disajikan. Guru Seni Budaya juga mengungkapkan bahwa video tutorial ini membantu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar melukis. Berdasarkan hasil evaluasi ahli materi memberikan skor kelayakan sebesar 97,91%, ahli media I sebesar 93,75%, dan ahli media II sebesar 85,41%, dengan rata-rata keseluruhan 92,36%, yang masuk dalam kategori "sangat layak". Selain itu, di kelas, 21 dari 25 peserta didik merasa video ini sangat membantu mereka dalam meningkatkan keterampilan melukis.

Kata kunci: *media pembelajaran; video tutorial; seni lukis; metode R&D*

ABSTRACT

This study utilizes a descriptive qualitative approach with a 4D Research and Development (R&D) model to develop and evaluate the feasibility of video tutorials as learning media for the Cultural Arts subject in 10th grade at SMK Negeri (State Vocational High School) 2 Gorontalo. The 4D model consists of four stages: (1) Define, (2) Design, (3) Develop, and (4) Disseminate. Data was collected through observations, interviews, assessment/validation sheets, and documentation. Results from design of this video tutorial learning media for painting indicate high effectiveness in supporting the learning process. Feedback from both experts and students showed highly positive responses toward the content and presentation of the media. The cultural Arts teacher also reported that the tutorial videos significantly increased students' engagement in learning painting skills. Based on evaluations, the material expert rated the feasibility at 97.91%, Media Expert I at 93.75%, and media Expert II at 85.41%, with an overall average of 92.36%, categorizing it as "highly feasible". Additionally, 21 out of 25 students in the classroom found the video very helpful in enhancing their painting skills.

Keywords: *learning media; video tutorial; painting art; R&D method*

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang menerapkan sistem pendidikan nasional. Pendidikan nasional dapat dijadikan sebagai sarana untuk melestarikan budaya karena setiap warga negara Indonesia berhak mendapatkan pendidikan. Hal ini sesuai dengan UUSPN No. 20 Pasal 12 Ayat 1 tahun 2003 yang menyatakan bahwa setiap peserta didik pada semua satuan pendidikan berhak memperoleh layanan pendidikan sesuai dengan minat, bakat, dan potensi yang dimiliki sehingga dengan pendidikan setiap warga negara dapat mengembangkan potensi dan keterampilan dasarnya (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003:6). Salah satu program pemerintah di bidang pendidikan adalah penerapan

Kurikulum Merdeka.

Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar bertujuan untuk memberikan kebebasan dan keleluasaan kepada peserta didik dalam memilih materi pembelajaran, metode pembelajaran, penilaian pembelajaran yang sesuai dengan minat, kemampuan dan kebutuhannya.

Tujuan dari Kurikulum Merdeka Belajar yaitu "... agar peserta didik memiliki pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan dengan dunia nyata dan juga tidak memberi tekanan kepada peserta didik sehingga para peserta didik dapat menunjukkan bakat dan keahliannya" (Mulyasa, 2021:4).

Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar juga diterapkan pada jenjang pendidikan Sekolah

Menengah Kejuruan (SMK). Menurut Pramudito (2013:1) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sekolah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja di bidang tertentu, untuk mencapai hal tersebut perlu interaksi dengan lingkungan belajar melalui proses pembelajaran. Pembelajaran Seni Rupa adalah salah satu jenis pembelajaran seni yang diajarkan di sekolah dalam mata pelajaran Seni Budaya. Mata pelajaran Seni Budaya mencakup empat bidang seni, yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni drama (Kadir et al., 2023:1).

Pada Sekolah Menengah Pertama (SMK) terdapat pelajaran Seni Budaya yang mencakup bidang seni rupa salah satunya pelajaran seni lukis. Wiratno (2020:9) menjelaskan bahwa seni lukis merupakan sebuah wadah seseorang berekspresi dan mengungkapkan perasaan dan gagasan dalam media kanvas, namun bukan hanya di atas kanvas tapi pada media apa saja. Membuat lukisan memiliki beberapa teknik, seperti teknik plakat, teknik aquarel, teknik Dussel dan sebagainya (Novalinda et al., 2022:60). Salam, et al. (2020) menjelaskan bahwa desain objek berkarya seni terdiri dari unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain untuk menghasilkan karya seni yang menarik. Dalam kegiatan melukis, prinsip ini menciptakan komposisi seimbang yang mengekspresikan ide dan emosi peserta didik.

Metode pembelajaran di kelas penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menarik. Metode yang tepat, membuat proses belajar mengajar lebih dinamis dan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Hariana & Sufri (2019:354) mengemukakan bahwa guru menciptakan berbagai model pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai ketuntasan dalam belajar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat juga penting untuk mendukung proses tersebut. Dengan media yang sesuai, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi dan aktif dalam pembelajaran. Menurut Heinich (via Rohani, 2019:6) media pembelajaran disebut sebagai sarana komunikasi seperti film, televisi, materi cetak, dan komputer. Bentuk media pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti media pembelajaran berupa video tutorial.

Pembelajaran dengan *platform* video tutorial diharapkan menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang maksimal (Gafar, 2008:36). Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran menjadi lebih efisien, inovatif, dan tidak membosankan. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi diharapkan dapat menyajikan materi dengan baik dan serta mudah dipahami.

Ketut Gede Darman Putra (via Muhson, 2010:8) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi informasi meliputi internet, intranet, *mobile phone* (ponsel), dan CD-ROM/flash disk. Teknologi internet dan *mobile phone* (ponsel) dipilih karena memudahkan peserta didik mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Ponsel bisa

membuat peserta didik dapat mengunduh atau *streaming* video tutorial secara *online*, memungkinkan proses belajar di luar jam pelajaran dengan cara yang mudah dan praktis.

Video tutorial seni lukis sejalan dengan jenis media pembelajaran menurut Hafid (2011:73) khususnya media elektronik audio-visual. Media ini efektif dalam menampilkan proses melukis secara langsung serta memperjelas teknik dengan bantuan gambar dan audio.

Menurut Bates (via Adisasongko, 2019:831) ada empat prinsip dalam membuat video tutorial: 1) Fokus pada satu topik per video, 2) Durasi video harus pendek agar tetap menarik perhatian peserta didik, 3) Penjelasan harus rinci dan konkret, 4) Kualitas gambar dan suara harus jelas. Pembelajaran video tutorial diharapkan mampu membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dan membuat pembelajaran lebih interaktif serta fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas.

Berdasarkan hal di atas, pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam penelitian ini dilakukan dengan merancang media pembelajaran berupa video tutorial seni lukis kelas X di SMK Negeri 2 Gorontalo. Penggunaan media pembelajaran video tutorial diharapkan mampu mendukung dalam proses penyampaian materi pembelajaran seni lukis secara efektif dan memudahkan peserta didik maupun guru dalam melaksanakan pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode R&D model 4D. Menurut Bogdan dan Taylor (via Abdussamad, 2021:30) penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata, baik tertulis maupun lisan, dari individu serta perilaku yang bisa diamati. Sedangkan metode *Research and Development* (R&D) menurut Sugiyono (2015:470) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya. Prosedur penelitian ini menggunakan prosedur penelitian 4D yang menurut Thiagarajan (via Mutiara, 2021) model pengembangan ini terdiri dari 4 tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*dissemination*). Adapun teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, lembar penilaian, dan dokumentasi. Subjek dari penelitian ini yaitu satu ahli materi, dua ahli media, satu guru Seni Budaya dan peserta didik kelas X di SMK Negeri 2 Gorontalo.

Teknik pengambilan sampel subjek uji coba ini dilakukan dengan menggunakan *Snowball Sampling* dan *Sampling Accidental*. Menurut Sugiyono (2015:125) *Snowball Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang berawal dari skala kecil

hingga skala besar sedangkan *Sampling Accidental* (*Sampling Insidental*) menurut Sugiyono (2015:124) adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan/insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif menganalisis data yang telah diubah menjadi tulisan dan kemudian dianalisis

untuk digunakan sebagai referensi dalam menentukan tindak lanjut terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Penggunaan analisis data kuantitatif yaitu untuk menganalisis data yang diperoleh dari skor pengisian lembar validasi materi dan ahli media. Penelitian ini menggunakan alat ukur skala *Likert*.

Tabel 1. Skala Pengukuran Instrumen Skala Likert

Penilaian	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
KS	Kurang Setuju	2
TS	Tidak Setuju	1

(Sumber: Sugiyono, 2015)

Menurut Sugiyono (2015:95) rumus perhitungan digunakan untuk menghitung total lembar instrumen validasi sebagai berikut:

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor Frekuensi yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100$$

Berikutnya, hasil dari persentase yang telah diperoleh kemudian dicocokkan dengan skala persentase kelayakan sebagai berikut:

Tabel 2. Skala Persentase Menurut Arikunto

Presentase Kelayakan	Klasifikasi Kelayakan
80%-100%	Sangat Layak
60%-79%	Layak
40%-59%	Cukup Layak
20%-39%	Kurang Layak
Kurang dari 20%	Tidak Layak

(Sumber:Pramudito, 2013)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Penelitian ini berhasil merancang media

pembelajaran berupa video tutorial seni lukis kelas X dengan menggunakan metode R&D model 4D sebagai berikut,

3.1.1 Tahap pendefinisian

3.1.1.1 Analisis Awal-Akhir (*Front-End Analysis*)

Berdasarkan wawancara dengan Ayunita Tuliabu (31 tahun), selaku Guru Seni Budaya pada kelas X di SMK Negeri 2 Gorontalo mengatakan bahwa metode yang digunakan guru pada proses pembelajaran adalah metode ceramah dan diskusi serta diselingi dengan menggunakan media *PowerPoint*. Belum terdapat bahan ajar seperti video tutorial terkhususnya untuk membuat karya seni rupa dua dimensi seni lukis



Gambar 1. Wawancara guru Seni Budaya (Dokumentasi: Peneliti, Januari 2024)

3.1.1.2 Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan jumlah keseluruhan peserta didik kelas X di SMK Negeri 2 Gorontalo, sebagai berikut:

Tabel 3. Data Jumlah Peserta Didik Kelas X

No	KelasX/ RMBL	Peserta Didik		Jumlah
		L	P	
1.	Kuliner (2 Rmbl)	12	38	50
2.	Kecantikan (2Rmbl)	1	47	48
3.	Butik Busana (1Rmbl)	3	29	32
4.	Multimedia (2 Rmbl)	43	34	77
5.	Perhotelan (3 Rmbl)	41	61	102
6.	APHP (4 Rmbl)	76	55	131
Jumlah Peserta Didik		176	264	440

Dari 440 peserta didik kelas X, peneliti memilih kelas X Kuliner yang memiliki 30 peserta didik untuk uji coba, karena memiliki jam pelajaran Seni Budaya yang lebih sedikit. Berdasarkan analisis gaya belajar, ditemukan bahwa peserta didik kelas X Kuliner memiliki gaya belajar yang berbeda-beda: visual, audio, dan kinestetik. Untuk memenuhi kebutuhan berbagai gaya belajar, video tutorial yang menggabungkan elemen visual (gambar/demonstrasi), audio (penjelasan verbal),

dan kinestetik (praktik langsung) dapat membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam seni lukis.

3.1.1.3 Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Berdasarkan hasil analisis tugas, peneliti memperoleh bahwa pada Unit 3 pengenalan bahan dan aneka teknik berkarya terdapat aktivitas membuat karya dua dimensi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) berdasarkan elemen dan sub-elemennya dalam panduan guru Seni Budaya SMK Negeri 2 Gorontalo Kurikulum Merdeka Belajar.

3.1.1.4 Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Tujuan pembelajaran Seni Budaya berdasarkan buku paduan guru Kurikulum Merdeka Belajar adalah (1) mendefinisikan fungsi, unsur, dan ragam karya dua dimensi; (2) mengenal bahan dan teknik dalam pembuatan karya dua dimensi; (3) menganalisis potensi bahan dari sekitar yang bisa digunakan untuk membuat karya dua dimensi; (4) membuat percobaan menggunakan bahan sekitar; (5) mengevaluasi hasil karya percobaan.

3.1.2 Tahap Perancangan (*design*)

Pada tahap perancangan atau tahap *design* ada 2 tahapan dalam merancang media pembelajaran video tutorial seni lukis, yaitu penyusunan materi dan pembuatan *Storyboard*. *Storyboard* dibuat sesuai dengan materi yang didapatkan, yaitu materi Unit 3 pengenalan bahan dan aneka teknik berkarya. Berikut sub pembahasan Unit 3, yaitu (a) pendefinisian fungsi, unsur dan ragam berkarya seni rupa 2D, (b) bahan dan alat dalam karya seni rupa 2D, (c) membuat karya seni rupa dari lingkungan sekitar. Materi ini kemudian dikembangkan dalam *Storyboard* dengan membuat salah satu karya seni rupa seni lukis dengan menggunakan teknik plakat.

3.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

a) Penyiapan Alat dan Bahan

Alat yang digunakan adalah kamera, pensil, kuas, dan palet sedangkan untuk bahannya yang diperlukan adalah cat akrilik, oil pastel, buku gambar A4, editor, aplikasi *editing*, kameramen, dan peraga.

b) Rekam Video (*Take Video*)

Pada tahap rekam video, peneliti dibantu oleh kameramen yang akan mengambil sudut (*angel*) yang baik dan lebih fokus untuk menonjolkan objek yang ada serta menyiapkan lokasi, properti, alat, dan bahan peraga.



Gambar 2. Kegiatan *Take Video 1*
(Dokumentasi: Peneliti, November 2023)

c) Pembuatan Audio (*Dubbing*)

Pembuatan audio atau *dubbing* dilakukan dengan memanfaatkan fitur rekam suara melalui ponsel. Proses merekam ulang suara untuk menambahkan suara ke dalam sebuah produksi video tutorial.



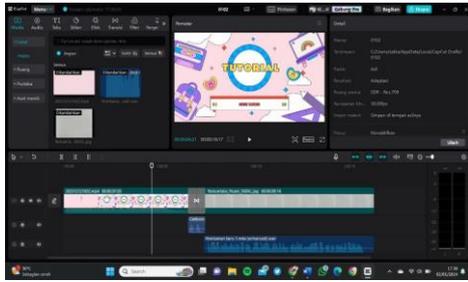
Gambar 3. Proses Rekaman Suara
(Dokumentasi: Peneliti, November 2023)

d) *Editing*

Tahap *editing* dalam penelitian ini memanfaatkan Aplikasi *CapCut* untuk pengolahan media pembelajaran video tutorial seni lukis disesuaikan dengan materi pembelajaran dan *Storyboard* yang dibuat.

1) *Scene 1*

Pada tahap *editing* pembuka video, di sini peneliti menggunakan *footage* atau penggalan video yang disediakan oleh aplikasi *CapCut*. *Footage* yang berdurasi 7 detik sudah dilengkapi dengan musik sehingga untuk peneliti hanya menambahkan tulisan, *sound effect* dan transisi untuk ke *scene* selanjutnya.



Gambar 4. *Editing Scene 1*
(Dokumentasi Peneliti, Desember 2023)

2) *Scene Materi Seni Lukis*

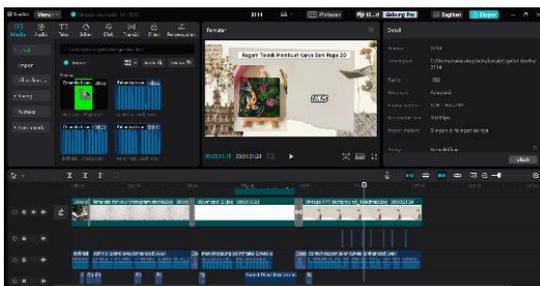
Pada *Scene* ini, peneliti menggunakan animasi gambar anak laki-laki dengan menggunakan teks Zyena Ausm dengan ukuran skala 69%. Pemilihan *background* yang terang juga disesuaikan dengan animasi yang dipakai agar animasi lebih mencolok. Pada *Scene* ini juga, terdapat animasi bertanya dengan *sound effect* dilanjutkan dengan video pendek mengenai penjelasan tentang apa itu seni lukis teknik plakat.



Gambar 5. *Scene Materi Seni Lukis*
(Dokumentasi: Peneliti, Desember 2023)

3) *Scene Ragam Teknik Seni Rupa*

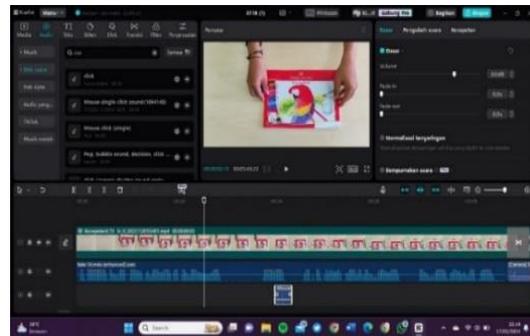
Scene ini mendeskripsikan ragam teknik seni rupa seperti, teknik gambar, teknik kolase, teknik lukis, teknik grafis, teknik fotografi, teknik garam hias, dan teknik media campuran (*Mixmedia*). Pada setiap bagian penyebutan ragam teknik seni rupa, ditampilkan contoh gambar, *sound effect click* beserta transisi untuk lanjut ke *scene* berikutnya.



Gambar 6. *Scene Ragam Teknik Seni Rupa*
(Dokumentasi: Peneliti, Desember 2023)

4) *Tutorial Seni Lukis Cat Akrilik*

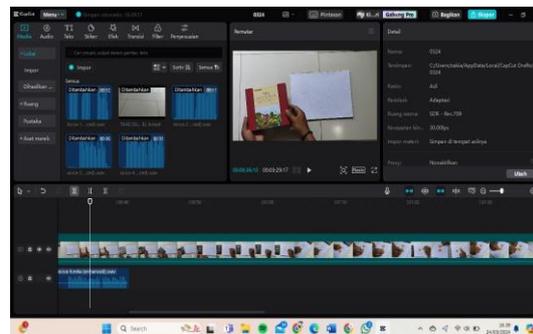
Pada awal *scene* video menampilkan penyiapan alat dan bahan seperti alat tulis, kuas, palet, buku gambar, wadah berisi air, dan cat akrilik. Berikutnya, pada video ditampilkan langkah-langkah dalam melukis mulai dari pembuatan sketsa, teknik mewarnai, hingga *finishing*.



Gambar 7. *Scene Tutorial Seni Lukis Cat Akrilik*
(Dokumentasi: Peneliti, Desember 2023)

5) *Tutorial Seni Lukis Oil Pastel*

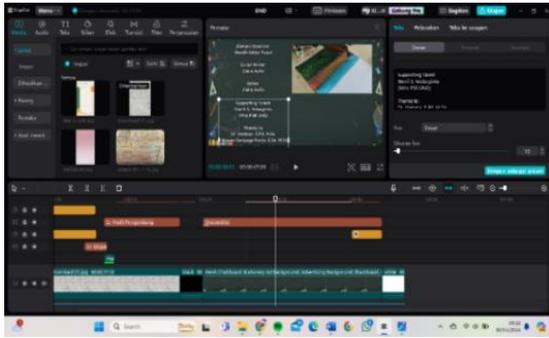
Pada awal *scene* video tutorial seni lukis dengan oil pastel sama halnya dengan pada *scene* tutorial cat akrilik, hanya saja tahapan dan langkahnya berbeda, seperti menampilkan penyiapan alat dan bahan.



Gambar 8. *Scene Tutorial Seni Lukis Oil Pastel*
(Dokumentasi: Peneliti, Januari 2024)

6) *Penutup*

Pada *scene* penutup, dicantumkan *closing credit* atau sebuah daftar yang mencantumkan pembuat media, *editor*, peneliti, kameramen, peraga, dan lain sebagainya.



Gambar 9. Scene Penutup
(Dokumentasi: Peneliti, 18 Februari 2024)

3.1.4 Tahap Penyebaran (*Dissemination*)

a) Validasi Ahli

Persentase kelayakan berdasarkan hasil lembar penilaian dari ahli materi, diperoleh hasil dengan jumlah skor 47, atau secara rumus perhitungan diperoleh hasil dengan skala persentase 97,91%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video tutorial seni lukis berada pada skala penilaian sangat setuju (SS). Berikutnya hasil lembar penilaian dari ahli media I diperoleh hasil dengan jumlah skor 45 atau secara rumus perhitungan 93,75% dengan skala penilaian sangat setuju (SS). Hasil dari ahli media II diperoleh jumlah skor 41 atau dalam perhitungan menggunakan rumus diperoleh persentase kelayakan 85,41% dengan skala penilaian sangat setuju (SS).

Berdasarkan hasil rekapitulasi dari 1 ahli materi dan 2 ahli media, disimpulkan bahwa rancangan media pembelajaran video tutorial seni lukis kelas X di SMK Negeri 2 Gorontalo sudah mencapai kategori sangat layak dengan jumlah skor rata-rata 92,36%.

b) Uji Coba

Pada tahap uji coba, langkah awal yang dilakukan adalah mengunggah media pembelajaran berupa video tutorial seni lukis ke laman *YouTube* dengan tujuan agar pembelajaran video tutorial seni lukis mudah untuk dijangkau oleh para peserta didik kelas X di SMK Negeri 2 Gorontalo.



Gambar 10. Laman *Youtube* Video Tutorial
(Dokumentasi: Peneiti, Mei 2024)

Uji coba yang dilakukan dalam kelas X Kuliner di SMK Negeri 2 Gorontalo, dilakukan dengan membagi dua kelompok, yaitu kelompok cat

akrilik dan oil pastel. Berikut salah satu hasil uji coba dari para peserta didik,



Gambar 11. Hasil Karya Lukis Cat Akrilik
(Dokumentasi: Peneliti, Rabu 08 Mei 2024)



Gambar 12. Hasil Karya Lukis Oil Pastel
(Dokumentasi: Peneliti, Rabu 08 Mei 2024)

3.2 Pembahasan

Rancangan media pembelajaran video tutorial menggunakan metode R&D model 4D (Mutiara, 2021) dinyatakan layak digunakan setelah melalui empat tahapan: *define*, *design*, *development*, dan *dissemination*.

Pada tahap pendefinisian, peneliti menemukan bahwa di SMK Negeri 2 Gorontalo, pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan *PowerPoint*, tanpa video tutorial seni lukis. Terdapat 440 peserta didik kelas X yang belajar membuat karya dua dimensi sesuai Kurikulum Merdeka Belajar. Oleh karena itu, pada tahap perancangan materi, dan *Storyboard* disusun untuk mendukung pembelajaran seni rupa 2D. Pada tahap pengembangan, video tutorial dibuat dengan alat seperti kamera, kuas, cat akrilik, dan oil pastel, serta menggunakan aplikasi *CapCut* untuk *editing*. Video tutorial ini mencakup pembukaan, penjelasan teknik, langkah-langkah, dan penutupan.

Pada tahap penyebaran, diperoleh hasil validasi dari ahli materi dan dua ahli media yang menunjukkan bahwa media pembelajaran video tutorial seni lukis kelas X di SMK Negeri 2 Gorontalo sangat layak digunakan. Skor penilaian ahli materi adalah 97,91%, ahli media I 93,75%, dan ahli media II 85,41%. Evaluasi dari ahli juga menghasilkan empat prinsip penting dalam pembuatan video tutorial: 1) konten, 2) durasi video, 3) penjelasan rinci, dan 4) kualitas gambar dan suara, sebagaimana dijelaskan oleh Bates (via Adisasongko, 2019:831).

doi: <https://doi.org/10.56190/jvst.v4i1.64>, p-issn/e-issn: 2808-5531/2809-6232

Uji coba di kelas X menunjukkan bahwa media pembelajaran video tutorial telah efektif dalam mengaplikasikan teknik seni lukis, sesuai dengan prinsip desain dan unsur seni menurut Salam dkk. (2020:32).

Tahap terakhir dalam penelitian perancangan media pembelajaran video tutorial seni lukis adalah penyebaran media ini secara *online* melalui *YouTube*, yang dapat diakses di laman Zakia Aulia. Penyebaran ini bertujuan agar media pembelajaran video tutorial dapat diakses oleh peserta didik kapan saja, tidak hanya untuk kelompok belajar tertentu. Menurut I Ketut Gede Darman Putra (via Muhson, 2010:8), media pembelajaran video tutorial ini termasuk dalam penyebaran teknologi informasi (TI), terutama menggunakan ponsel berbasis internet. Media pembelajaran ini ditujukan khusus untuk peserta didik kelas X di SMK Negeri 2 Gorontalo dengan Kurikulum Merdeka Belajar pada mata pelajaran Seni Budaya.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian perancangan media pembelajaran video tutorial seni lukis untuk kelas X di SMK Negeri 2 Gorontalo dengan menggunakan metode *Research & Development* (R&D) model 4D, dapat disimpulkan bahwa:

a. Tahap Pendefinisian

Media pembelajaran berupa video tutorial sangat dibutuhkan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran seni lukis. Analisis awal menunjukkan metode ceramah kurang efektif dalam memfasilitasi keterampilan praktis di kelas.

b. Tahap Perancangan

Video tutorial dirancang dengan *storyboard*. Konten video mencakup teknik melukis dengan cat akrilik dan oil pastel, lengkap dengan penjelasan dan contoh langkah-langkah praktis.

c. Tahap Pengembangan

Validasi media oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa video ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran, dengan tingkat persetujuan rata-rata 92,36%.

d. Tahap Penyebaran

Uji coba menunjukkan respons positif peserta didik terhadap video pembelajaran, dengan sebagian besar merasa keterampilan peserta didik meningkat. Selain itu, media ini dinilai efektif dalam membantu mengatasi kesulitan teknik lukis, khususnya dalam pencampuran warna.

Secara keseluruhan, video tutorial seni lukis ini terbukti berhasil meningkatkan keterampilan praktis peserta didik serta menyediakan pengalaman belajar yang interaktif dan mudah diakses. Hasil penilaian dari para ahli materi dan media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 92,36%, yang termasuk dalam kategori pencapaian 80-100%. Dengan nilai tersebut, media pembelajaran video tutorial seni lukis

di kelas X di SMK Negeri 2 Gorontalo dinyatakan valid dan layak diimplementasikan di kelas. Selain itu, video ini juga dapat diunggah ke laman *YouTube* <https://www.youtube.com/watch?v=SPdqSe-xFfw> agar mudah diakses melalui teknologi *mobile phone* (ponsel)

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan (R&D) media pembelajaran video tutorial seni lukis kelas X di SMK Negeri 2 Gorontalo, diperoleh beberapa saran sebagai berikut, yaitu:

- 1) Bagi peserta didik, disarankan dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran sebagai sumber tambahan untuk memperdalam pemahaman materi. Dengan menggunakan media seperti video tutorial, peserta didik bisa belajar mandiri, mengulang bagian yang sulit, dan mengikuti langkah-langkah pembelajaran secara lebih jelas, baik saat pembelajaran di kelas maupun latihan di rumah.
- 2) Bagi sekolah, diharapkan dapat memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran video tutorial seni lukis guna untuk memperluas cakupan materi pada materi pembelajaran Seni Budaya lain.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menguji efektivitas media di berbagai kondisi kelas dan peserta didik yang berbeda. Umpan balik dari guru dan peserta didik sangat penting guna meningkatkan kualitas video tutorial, serta memastikan bahwa teknologi yang digunakan dapat mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, H. Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna (ed.)). CV syakir Media press.
- Adisasongko, N. (2019). Pemanfaatan Media Video Tutorial Sebagai Alternatif Pembelajaran di Masa Pandemi pada Peserta Didik Kompetensi Keahlian TKR SMK. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 3(1), 830–834. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsca/article/view/674>
- Gafar, A. (2008). Penggunaan Internet Sebagai Media Baru dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 8(2), 36–43. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33087/jiubj.v8i2.245>
- Hafid, H. A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6(2), 69–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252.v6i2>

1403

- Hariana, H., & Sufri, S. (2019). Metode Pembelajaran Seni Budaya Dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa Smk Negeri 2 Kota Gorontalo. *SemanTECH (Seminar Nasional Teknologi)*, 352–357.
- Kadir, P., Hariana, & Hasdiana. (2023). Eksplorasi Desain Motif Flora Dengan Teknik Lukis Pada Lenan Rumah Tangga. *Jambura: Jurnal Seni Dan Desain*, 3(1), 1–9. <http://ejurnal.ung.ac.id/indeks>
- Mulyasa. (2021). *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar* (L. I. Darojah (ed.)). PT. Bumi Aksara.
- Mutiara, P. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Model Pembelajaran Search Solve Create Share Pada Materi Spldv*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Novalinda, Wisdianti, D., & Andriani, M. (2022). *Nirmana Sketsa Dasar* (A. A. Rosyid (ed.)). Cipta Media Nusantara (CMN).
- Pramudito, A. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut Di Smk Muhammadiyah 1 Playen. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 1(1), 1–12. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/25965%0A>
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Salam, S., Sukarman, Hasnawati, & Muhaimin, M. (2020). Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar. In *Pendidikan dan Kebudayaan*. BADAN PENERBIT UNM.
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. 20 (2003).
- Wiratno, T. A. (2020). *Kritik Seni Rupa Berbasis Budaya Kritis* (T. A. Wiratno (ed.)). Scopindo Media Pustaka.