



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEKNIK PENGOLAHAN AUDIO DAN VIDEO BERBASIS EDPUZZLE

Rida aulia fitri

UPT. SMK Negeri 1 Selayar
Selayar, Sulawesi selatan
ridaaulia67@gmail.com

Abdul Muis Mappalotteng
Pendidikan Teknologi Kejuruan
Universitas Negeri Makassar
Makassar, Sulawesi selatan
abdulmuism@unm.ac.id

Purnamawati

Pendidikan Teknologi Kejuruan
Universitas Negeri Makassar
Makassar, Sulawesi selatan
purnamawati@unm.ac.id

ARTICLE INFO

Received : 30 Juni 2023

Accepted : 30 Juli 2023

Published : 31 Juli 2023

ABSTRACT

This research is an engineering research that aims to: 1) Know the party dress design using the pinisi tower idea as the source motif, 2) Know the process of making party dress techniques, 3) Know the steps in the process of making Sashiko Technique Motifs with the pinisi tower idea source 4) Know the opinion of the panelists about the result of the party dress using the motif of the Finish Tower idea. The data collection instruments used were Focus Group Discussion (FGD), observation and documentation. The results showed that: 1) The party dress design with the pinisi tower motif uses the H silhouette of the overalls and has a prinses line on the front where the line reaches the bottom, on the right side there is a pinisi tower motif as well as on the chest and upper back with embroidery using the Sashiko technique, has smooth sleeves, shanghai collar and back zipper, 2) The technique for making party dresses begins with designing, making patterns, designing materials, cutting, sewing clothes, embroidering motifs to the finishing stage 3). Making the Sashiko technique for party attire using the pinisi tower idea source motif, carried out by preparing tools and materials to make embroidery with the shasiko technique using embroidery thread that matches the pinisi tower motif color 4) Panelist opinion on the results of the party dress using the Sashiko embroidery technique and motifs Pinisi tower ideas are in the very good category with an average score of 92,5%.

Keywords : model development; teaching profession; inclusive education; gifted children; early childhood

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian rekayasa yang bertujuan untuk: 1) Mengetahui desain busana pesta menggunakan motif sumber ide menara pinisi, 2) Mengetahui proses Teknik pembuatan busana pesta, 3) Mengetahui Langkah-langkah proses pembuatan Motif Teknik Sashiko dengan sumber ide Menara Pinisi

4) Mengetahui pendapat panelis tentang hasil busana pesta menggunakan motif sumber ide Menara Pinisi. Instrumen pengumpulan data yang dilakukan yaitu Focus Group Discussion (FGD), observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Desain busana pesta dengan motif Menara Pinisi menggunakan siluet H busana terusan dan di bagian depan terdapat garis princess di mana garisnya sampai pada bagian bawah, pada bagian sisi kanan terdapat motif Menara pinisi begitu juga pada bagian dada dan bagian belakang atas dengan sulaman menggunakan Teknik Sashiko, mempunyai lengan licin, Kerah Shanghai dan resleting belakang, 2) Teknik pembuatan busana pesta diawali dengan mendesain, membuat pola, rancangan bahan, menggantung, menjahit baju, melekatkan motif sampai tahap finishing 3). Membuat teknik Sashiko pada busana pesta dengan menggunakan motif sumber ide menara pinisi, dilakukan dengan menyiapkan alat dan bahan sampai membuat sulaman dengan teknik shasiko menggunakan benang sulam yang sesuai warna motif menara pinisi 4) Pendapat panelis terhadap hasil busana pesta dengan menggunakan teknik sulaman Sashiko dan motif sumber ide menara pinisi berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata skor adalah 92,5%.

Kata Kunci: pengembangan model; profesi guru; pendidikan inklusif; anak berbakat; usia dini

This is an open access article under the CC BY-SA license



I. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi informasi pada saat ini sudah berkembang pesat dan memberikan pengaruh positif dalam kehidupan manusia dengan meningkatkan kinerja pada aktivitas sehari-hari manusia. Di lain sisi, perkembangan teknologi informasi juga menimbulkan dampak negatif yang tidak dapat dihindari. Salah satu bidang yang tak luput dari pengaruh perkembangan Teknologi Informasi adalah bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran.

Salah satu penggunaan teknologi tersebut dalam perangkat pembelajaran khususnya media pembelajaran yang dapat digunakan guru sebagai sarana meningkatkan minat siswa dalam memahami materi yaitu dengan

menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual. Media audio visual merupakan berbagai macam media yang mengandung suara, dapat didengar, serta terdapat gambar yang dapat dilihat, contohnya antara lain slide suara, rekaman video, film.

Terdapat beberapa sekolah menengah kejuruan di Kabupaten Kepulauan Selayar salah satunya UPT. SMK Negeri 1 Selayar yang memiliki beberapa bidang keahlian yaitu salah satunya program keahlian Multimedia. Program keahlian multimedia juga terbagi menjadi beberapa mata pelajaran yang harus dikuasai peserta didik, salah satunya yaitu mata pelajaran Teknik Audio Video.

Berdasarkan observasi awal dengan guru mata pelajaran dan peserta didik di awal semester genap tahun pelajaran 2022/2023, menjelaskan bahwasanya selama menjalankan proses belajar mengajar pada mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video di program keahlian multimedia terdapat beberapa kendala yaitu kebutuhan perangkat pembelajaran khususnya media pembelajaran yang menggunakan audio visual yang menarik masih kurang dan kebutuhan media pembelajaran masih sangat terbatas, sehingga peserta



didik kurang tertarik terhadap pembelajaran Teknik Pengolahan Audio Video terkadang siswa lebih cepat paham jika di visualisasikan,

Berdasarkan uraian tersebut, guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran audio visual yang memadukan gambar dan suara. Sehingga dapat dirumuskan dalam bentuk penulisan thesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Dan Video Berbasis Edpuzzle”.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di UPT. SMK Negeri 1 Selayar yang terletak di Jalan Pahlawan No 31 Benteng, Kabupaten Kepulauan Selayar. Penelitian ini dilakukan selama semester genap tahun ajaran 2022/2023 selama 3 bulan yaitu dari bulan April hingga Juni 2023. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis edpuzzle dengan menentukan tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis edpuzzle pada mata pelajaran pengolahan teknik audio dan video pada jurusan multimedia.

Situasi sosial dalam penelitian ini adalah tempat, pelaku, dan aktivitas pembelajaran yang terjadi di SMK Negeri 1 Selayar jurusan multimedia, sedangkan narasumber penelitian adalah bidang kurikulum, serta guru mata pelajaran kelas sebelas dan duabelas. Penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara narasumber dan menggunakan data sekunder yang diperoleh dari dokumen yang mendukung untuk memperkuat pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis edpuzzle pada jurusan multimedia di SMK Negeri 1 Selayar.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi menggunakan lembar observasi, wawancara menggunakan lembar wawancara, serta dokumentasi. Validitas instrumen dilakukan oleh dosen ahli validator yang menyatakan bahwa aspek yang akan diukur dalam instrumen tersebut dapat dipergunakan untuk pengambilan data penelitian. Kepraktisan media

pembelajaran dilakukan oleh ahli materi dan peserta didik.

Keefektifan media pembelajaran dilihat berdasarkan pretest dan posttest peserta didik. Analisis data yang digunakan menggunakan adalah teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dengan mengelompokkan semua informasi dari data yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran untuk perbaikan yang terdapat pada kuesioner yang akan

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

Keterangan:

P = Skor yang dicari

X = Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh poin

$\sum xi$ = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam poin 100% =

Bilangan Konstan

digunakan dalam pengumpulan data dan merivisi produk yang dikembangkan.

Gambar 1. Kevalidan

Gambar 2. Kepraktisan

Gambar 3. Keefektifan

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media

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

$$N\text{-gain} = \frac{(\text{Nilai Post test} - \text{Nilai Pre test})}{(\text{Nilai Maksimum Ideal} - \text{Nilai Pre test})}$$

g = Nilai gain ternormalisasi

Bilangan Konstan

pembelajaran berbasis edpuzzle pada mata pelajaran teknik pengolahan audio dan video, hasil temuan yang didapatkan oleh peneliti bahwa pengembangan media pembelajaran sudah cukup baik. Adapun uraian hasil penelitian beserta pembahasannya adalah sebagai berikut:

3.1 Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Edpuzzle Pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video

Berdasarkan Jumlah skor validasi pada ahli media 1 terhadap aspek yang dinilai adalah 58. Sehingga didapatkan Presentase (%) adalah 96,6%. Mengacu pada tabel kriteria tingkat kelayakan validasi ahli media = ≥ 81 % dengan kategori Sangat valid. Sehingga media pembelajaran mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video dapat digunakan. Jumlah skor pada ahli media 2 terhadap aspek yang dinilai adalah 50. Sehingga didapatkan Presentase (%) adalah 83 %. Mengacu pada tabel kriteria tingkat kelayakan validasi ahli media 2 = ≥ 81 % dengan kategori Sangat valid. Sehingga media pembelajaran mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video dapat digunakan.

3.2 Kepraktisan Media Pembelajaran Interktif Berbasis Edpuzzle Pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video

Berdasarkan Jumlah skor penilaian berdasarkan data uji coba kelompok kecil yang melibatkan 22 Peserta didik terhadap aspek yang dinilai adalah 809 dengan skor ideal 880. Sehingga didapatkan Presentase (%) adalah 91,93 %. Mengacu pada tabel kriteria tingkat kepraktisan uji coba kelompok kecil media = ≥ 79 % dengan kategori Sangat praktis. Sehingga media pembelajaran mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video dapat digunakan.

3.2 Kepraktisan Media Pembelajaran Interktif Berbasis Edpuzzle Pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video

Berdasarkan Jumlah skor validasi pada ahli materi 1 terhadap aspek yang dinilai adalah 55. Sehingga didapatkan Presentase (%) adalah 91%. Mengacu pada tabel kriteria tingkat kelayakan validasi ahli media = ≥ 81 % dengan kategori Sangat Praktis. Sehingga media pembelajaran mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video dapat digunakan.

Berdasarkan Jumlah skor validasi pada ahli materi 2 terhadap aspek yang dinilai adalah 53. Sehingga didapatkan Presentase (%) adalah 83,3%. Mengacu pada tabel kriteria tingkat kelayakan validasi ahli media = ≥ 81 % dengan kategori Sangat Praktis. Sehingga media pembelajaran mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video dapat digunakan.

3.3 Keefektifan Media Pembelajaran Interktif Berbasis Edpuzzle Pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video.

Berikut merupakan hasil uji efektifitas yang dilakukan oleh peserta didik dengan 22 peserta didik dari pengerjaan pretest dan posttest pada mata pelajaran teknik audio dan video menggunakan media pembelajaran berbasis Edpuzzle di Jurusan Multimedia. Data tersebut akan memberikan gambaran mengenai keefektifan media ajar yang dikembangkan.

Berdasarkan Jumlah skor yang didapat dari pretest dan postes ditemukanlah nilai Mean pada Ngain Score $0,74 \geq 0,7$ kategori yang didapat berdasarkan tabel Ngain Kategori Tinggi. Untuk Ngain_Persen didapatkan Presentase (%) adalah 0,74%. Mengacu pada tabel kriteria 51- 75 % dengan kategori Cukup Efektif Sehingga media pembelajaran mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video dapat digunakan.

IV. KESIMPULAN

1. Media pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle yang dikembangkan, dinyatakan "valid" oleh validator. Nilai kevalidan media pembelajaran berbasis video pembelajar oleh ahli media sebesar I dan II sebesar 96,6 % dan 82 %.
2. Media pembelajaran Teknik pengolahan audio video berbasis Edpuzzle yang dikembangkan dinilai "Praktis" oleh peserta didik nilai sebesar 91 %. Ahli materi I = 91,6 % dan ahli materi II sebesar = 83,3 %
3. Media pembelajaran teknik pengolahan audio dan video berbasis Edpuzzle yang dikembangkan dinilai efektif. Hal ini terlihat dari respon peserta didik yang positif ditandai dengan hasil pretes dan post test terdapat beberapa peningkatan nilai dimana terdapat 74 % yang masuk kategori cukup efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Achmad, N. G. (2021). Implementasi Edpuzzle dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Era



- New Normal. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 46-51.
- [2] Andi, K. (2016). *Media pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Sutabaya.
- [3] Andreas Juttler, S. S. (2020). General or Vocational Education ? The Role of Vocational Interests in Educational Decisions at the End of Compulsory School in Switzerland. *Vocational and Learning*, 115-145.
- [4] Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.Cecep.
- [5] Daryanto. (2016). *Media pembelajaran : peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: PT .Gava Media.
- [6] Deri Firmansah, I. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 145-158. Retrieved from <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>
- [7] Dong Guo, A. W. (2020). Is vocational education a good alternative to low-performing students in. *International Journal of Educational Development*, 1-7.
- [8] Eka Grana Aristyana Dewi, A. A. (2022). Pemanfaatan Platform Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika. *Indonesian Community Journal*, 113-122.
- [9] Endang Mastuti Rahayu, P. B. (2022). INTERACTIVE MEDIA EDPUZZLE AND ITS IMPLEMENTATION IN TEACHING VOCABULARY IN NEW NORMAL ERA. *Jo-ELT (Journal of English Language Teaching)* .
- [10] Fahira, S. &. (2022). Peran Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran Akuntansi Sebagai Sarana Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics*, 12-21.
- [11] Haris Andi, I. N. (2020). Pentingnya inovasi Vocational Education and Training (VET) dengan Model Pelatihan Berbasis Kompetensi dalam mengembangkan soft skill kewirausahaan. *bk*, 32-39.
- [12] Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika*, N. M. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Edpuzzle Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 85-96.
- [13] Wayan Widiana, N. T. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA KOMPETENSI. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 354-362.
- [14] Imam Nuraini, S. . (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWER POINT ISPRING SUITE 8 DI SEKOLAH DASAR. *JURNAL VARIDIKA*. doi:10.23917/varidika.v31vi2i.10220
- [15] Katalin Harangus, Z. K. (2020). Computational Thinking in Secondary and Higher Education . 13th International Conference Interdisciplinarity in Engineering, 615-622.
- [16] Kemp and J.E dan Dayton, D. 1. (1985). *Planning and Producing Instructional* . New York: Cambridge: Harper & Row .
- [17] Vivianingsih Vivianingsih*, Nurus Suhliyatin, Muhlisatul Mahmudah, Sholahudin Al Ayubi. (2023). The Effect of Interactive Learning Video Media Aided by Edpuzzle toward Student Learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran (JINOTEP)*, 24-31. doi:<https://doi.org/10.17977/um031v10i12023p024>