

## THE EFFECTIVENESS OF THE USE OF VIDEO TUTORIALS AS A MEDIUM OF LEARNING TOWARDS A LEARNING OUTCOMES COMPETENCIES MASTERED BASIC STOP-MOTION ANIMATION (FLAT AREAS) STUDENTS OF SMK NEGERI 2 PAREPARE

Wakhid Yunendar

Faculty of Engineering and Informatics, Patria Artha University  
[wakhid.yunendar@gmail.com](mailto:wakhid.yunendar@gmail.com)

### Abstract

*This research aims to know the effectiveness of video tutorials learning results against students of SMK Negeri 2 Parepare on standards of competence to master the basic stop-motion animation (flat areas). This research is quasi experimental research of Non-equivalent Control Group Design. The population of the research was the class majoring in multimedia competency standards studied master basic stop-motion animation (flat areas) in SMK Negeri 2 Parepare years lessons 2013/2014. Data collection techniques used are engineering tests. Data analysis techniques used are descriptive and inferensial. Results of the study it was concluded that: the effectiveness of the use of media video tutorial is higher than using conventional learning media. This is demonstrated by the posttest hypothesis test where the value  $t$  calculate  $> t$  table ( $12.733 > 2.000$ ) then the  $H_0$  in decline. So it can be concluded that there is a difference between a class with media video tutorials and classes that do not use the video tutorial with an average increase in value of 43.9 alphabets experiment classes and control classes of 21.74 so ' results the students learn to use media video tutorials are better than on the results of the learning of students who are not using the media of video tutorials in class XI Multimedia SMK Negeri 2 mastering basic competency Parepare animated stop-motion (flat areas) '. Conclusion based on the results of the research are advised: Video tutorial is one of the alternative media interactive learning that develop creative attitude, then we recommend this learning media can be used in multimedia-based learning.*

**Keywords:** Media, Video Tutorials, Stop-Motion Animation (flat areas)

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi pembangunan suatu bangsa, melakukan pembaharuan sesuai dengan tuntutan zaman. Keberhasilan dalam pendidikan selalu berhubungan erat dengan dengan kemajuan suatu bangsa yang berdampak pada meningkatnya kesejahteraan kehidupan masyarakat. Untuk meningkatkan mutu pendidikan agar mampu bersaing di era globalisasi ini, maka peningkatan kemampuan *editing video* dalam menggunakan teknologi informasi sangat dibutuhkan bagi lembaga pendidikan di Indonesia.

Teknologi informasi merupakan suatu proses perkembangan teknik,

metode, dan media komunikasi untuk bertukar informasi antar manusia. Dalam penerapannya di dunia pendidikan teknologi informasi ini dapat membantu guru dan pengajar lainnya agar tidak lagi disibukkan oleh pekerjaan-pekerjaan operasional yang sesungguhnya dapat diselesaikan dengan menggunakan komputer, selain dapat digunakan dalam menyelesaikan tugas-tugas operasional komputer juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk pembuatan produk multimedia sehingga pembelajaran dapat lebih menarik dan mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi secara langsung atau tidak

langsung mempengaruhi segala aspek kehidupan tanpa terkecuali aspek pendidikan, dimana siswa dituntut memiliki kemampuan dalam mengoperasikan berbagai jenis teknologi untuk dapat menghasilkan produk multimedia.

Lahirnya teknologi multimedia adalah hasil dari perpaduan kemajuan teknologi elektronik, teknik komputer dan perangkat lunak. Kemampuan penyimpanan dan pengolahan gambar digital dalam belasan juta warna dengan resolusi tinggi serta reproduksi suara maupun *video* dalam bentuk digital. Multimedia merupakan konsep dan teknologi dari unsur-unsur gambar, suara, animasi serta *video* disatukan didalam komputer untuk disimpan, diproses dan disajikan guna membentuk interaktif yang sangat inovatif antara komputer dengan *User*. Teknologi Multimedia merupakan perpaduan dari teknologi komputer baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan teknologi elektronik, perkembangan serta pemanfaatan teknologi multimedia banyak digunakan hampir diseluruh aspek kegiatan (Ramdani, 2013).

Dalam konteks pendidikan, membelajarkan siswa mengenai teknologi multimedia merupakan upaya pendidik (guru) untuk mengantarkan siswa agar dapat memahami teknik *editing video* dengan baik. Dengan demikian, membelajarkan siswa mengenai teknologi merupakan upaya untuk mengembangkan keterampilan hidup siswa, dan hal ini akan dapat memberikan manfaat yang besar apabila diberikan kepada anak sejak dini, yaitu ketika mereka belajar di sekolah.

Upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia masih terus diupayakan dalam rangka mencapai kesejahteraan rakyat. Salah satu indikasi pencapaian kesejahteraan adalah penguasaan berbagai teknologi yang digunakan dalam proses pembuatan produk multimedia yang difokuskan pada standar kompetensi menguasai dasar animasi *stop-motion* (bidang datar). Pelajaran ini diberikan pada siswa Sekolah Tingkat Menengah Kejuruan (SMK) jurusan Teknik Multimedia.

Pelajaran menguasai dasar animasi *stop-motion* (bidang datar) di Sekolah

Menengah Kejuruan dimaksudkan untuk memberikan kompetensi dasar pada siswa agar dapat menciptakan produk multimedia dengan menggunakan teknologi yang berkembang pada saat ini. Dalam proses pembuatan produk multimedia dengan menggunakan media komputer dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai jenis aplikasi *editing video* yang memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan oleh siswa, salah satunya adalah aplikasi *Adobe Premiere*

Program *Adobe Premiere* adalah bagian dari *Adobe Creative Suite* yang merupakan aplikasi dari desain grafis, *video editing*, dan pengembangan aplikasi *web* yang dibuat oleh *Adobe Systems*. *Premiere Pro* yang mendukung banyak kartu *video editing* dan *plug-in* untuk percepatan proses, tambahan mendukung *format file*, dan *video/audio efek* (Johan, 2011).

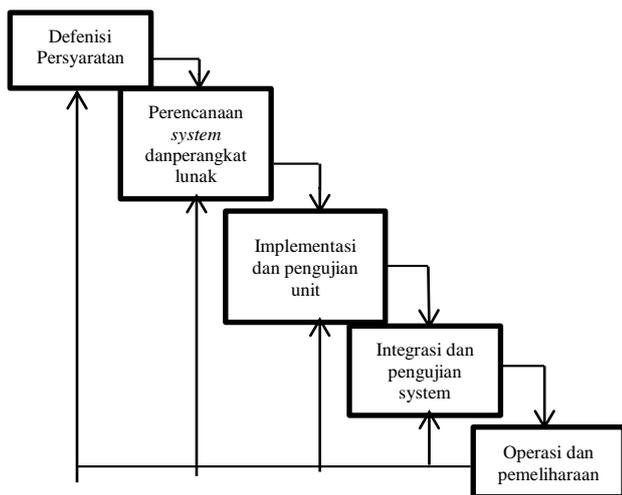
Untuk membimbing siswa membuat produk multimedia dibutuhkan media pembelajaran yang mudah dan dapat dimengerti oleh siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran adalah *video tutorial*, maka penulis bermaksud melakukan sebuah studi penelitian di SMK Negeri 2 Parepare dengan judul "Efektivitas Penggunaan *Video Tutorial* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kompetensi Menguasai Dasar Animasi *Stop-Motion* (Bidang Datar) Siswa Smk Negeri 2 Parepare".

## Cara Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan Pengembangan (*R&D*) merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada pengembangan produk berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *Video Tutorial* yang kemudian akan diterapkan di sekolah SMK Negeri 2 Parepare dengan menggunakan model *SDLC waterfall* sebagai metode pengembangannya..

Model air terjun (*waterfall*) memiliki beberapa keuntungan. Paradigma ini memungkinkan pelacakan yang lebih akurat dengan kemajuan proyek dan dapat mengidentifikasi dengan jelas apabila

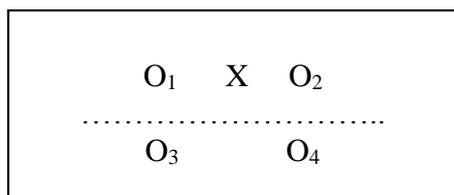
terjadi kesalahan. Hal ini juga memaksa organisasi untuk mengembangkan sistem perangkat lunak yang lebih rapih dan mudah diatur. Pendekatan struktural ini sangat penting bagi organisasi dengan proyek-proyek yang sangat besar dan rumit. Kebutuhan hal ini kemudian menciptakan sistem dokumentasi yang selanjutnya digunakan untuk mencoba dan mempertahankan sistem.



Sumber: Ian (2003: 43)

Gambar 1: Model Pengembangan *Waterfall*

Penelitian ini hendak menguji efektivitas *video tutorial* terhadap hasil belajar siswa pada standar kompetensi menguasai dasar animasi *stop-motion* (bidang datar). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu yang menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dipilih secara random.



Rumus 1:  
(Sugiyono, 2012: 116)

Keterangan:

X = *Treatment* (pemberian tutorial video sebagai pendukung modul)

O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub> = Kemampuan siswa sebelum perlakuan

O<sub>2</sub> = Kemampuan siswa setelah perlakuan

O<sub>4</sub> = Kemampuan siswa tanpa perlakuan

## HASIL PENELITIAN

### A. Deskripsi Media

Media yang digunakan pada penelitian ini adalah *video tutorial*, dimana video yang diberikan merupakan video pembelajaran tentang bagaimana proses pembuatan *video stop-motion*. Dalam video tersebut terdapat definisi, sejarah, dan bagaimana proses pembuatan *video stop-motion* dibuat, dari awal proses penyiapan bahan, sampai pada proses *rendering* dimana siswa dapat mempraktikkan bagaimana cara pembuatan *video stop-motion* dilakukan.

Untuk membuat *video stop-motion* terdapat beberapa tahapan-tahapan yang harus kita lakukan yaitu:

#### 1. Siapkan Alat dan Bahan

Pada tahap pertama untuk membuat *video stop-motion* pada bidang datar, alat dan bahan yang kita butuhkan adalah: (1) *Whiteboard*, (2) Spidol dengan berbagai warna, (3) Tisu untuk memberikan gambar, (4) Kamera + Tripot, dan (5) *Pc (personal computer) + aplikasi editing video*.

#### 2. Buat *storyboard* atau skenario berbentuk gambar

#### 3. Lakukan prosedur pengambilan gambar

Pada tahap ini langkah-langkah yang haru kita lakukan adalah:

- a. Set kamera di atas tripot dan atur posisi sehingga berhadapan dengan *whiteboard*. Jarak antara kamera dan *whiteboard*, kurang lebih 1 meter.
- b. Buat gambar animasi di *whiteboard* dengan menggunakan spidol warna sesuai dengan skenario yang dibuat pada *storyboard*
- c. *take* gambar pada *whiteboard* yang telah di gambar dengan menggunakan Kamera
- d. Hapus gambar dan buat gambar berikutnya, kemudian *take* kembali

menggunakan kamera hingga semua gerakan telah di buat

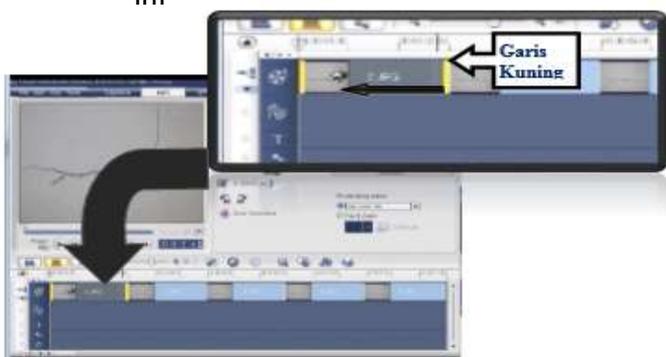
- e. Hapus kembali gambar, dan buat lagi gerakan berikutnya kemudian *take* kembali menggunakan kamera
- f. Lakukan prosedur diatas secara berulang-ulang sampai semua gerakan pada *storyboard* selesai dibuat.

Untuk mendapatkan animasi yang sempurna, buat dan *take* gambar sebanyak-banyaknya, karna semakin banyak gambar maka akan semakin halus animasi yang dihasilkan. untuk prosedur pengambilan gambar, dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



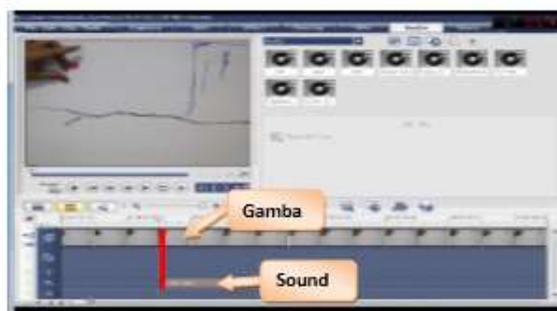
Gambar 2: *ScrenShoot Video Tutorial*,  
Prosedur Pengambilan Gambar

4. Prosedur Pengolahan Data
  - a. Kumpulkan file gambar yang telah di *take* sebelumnya dan *input* ke Pc/Laptop
  - b. Beri nomor pada tiap gambar sesuai urutan
  - c. Buka aplikasi *editing video* dan *drag* semua file gambar ke dalam aplikasi. Untuk aplikasi *editing video*, saya menggunakan *ulead video studio 11*
  - d. Setelah file di *input* ke aplikasi, perkecil *timing* gambar dengan cara *mendrag* garis kuning pada gambar ke arah kiri seperti pada gambar di bawah ini



Gambar 3: *ScrenShoot Video Tutorial*,  
Prosedur memperkecil *timing* gambar

- e. Pastikan setiap gambar memiliki *timing* waktu 00,05 detik, *timing* gambar dapat dilihat di atas gambar.
- f. Setelah semua *timing* gambar di atur, *input* sound dengan cara: (1) Cari sound yang sesuai dengan gerakan pada gambar, (2) *Drag* sound ke dalam aplikasi *Ulead Video Studio*.
- g. *Drag* sound tepat di bawah gambar yang akan diberikan *efeck soundtrack*



Gambar 4: *ScrenShoot Video Tutorial*,  
memberikan *sound* pada gambar

- h. Terakhir, *render file* dengan cara klik *share* pada pojok kanan atas aplikasi, pilih *Create Video File> Same As Poject Setting*
- i. Pilih *destenation* folder dan atur *ekstensi file* menjadi (\*mpg, \*m2t)
- j. Beri nama *file* dan klik *save*
- k. tunggu hingga proses *rendering* selesai sekitar 5 sampai 10 meit dengan menggunakan laptop *intel atom*.



Gambar 5: *ScrenShoot Video Tutorial*,  
Proses *rendering*

Untuk kecepatan yang lebih maksimal, gunakan laptop/PC dengan prosesor *dual core* atau lebih. Kecepatan *rendering* juga di pengaruhi oleh banyaknya *frame* yang dibuat.

## B. Deskriptif Data

Pada uraian bab ini akan dipaparkan tentang hasil uji coba

instrumen, hasil penelitian, analisis data dan pembahasan. Data yang diolah adalah hasil dari tes kognitif (*pretes* dan *posttes*). Penelitian ini dilakukan pada kelas XI MM A dengan menggunakan media *video tutorial* dan XI MM B yang tidak menggunakan media *video tutorial*.

Tabel di bawah ini menunjukkan nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, median, modus, dan standar deviasi untuk masing-masing kelas.

Tabel 1: Data Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol Nilai *Pretest*

No	Kelas	n	$\bar{x}$	M <sub>o</sub>	Me	X <sub>min</sub>	X <sub>max</sub>	SD
1	Eks	25	41,08	40	40,00	23	57	8,864
2	Kont	23	44,61	43	43,00	20	60	10,874

Tabel 2: Data Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol Nilai *Posttest*

No	Kelas	n	$\bar{x}$	M <sub>o</sub>	Me	X <sub>min</sub>	X <sub>max</sub>	SD
1	Eks	25	85,00	87	87,00	63	97	8,342
2	Kont	23	66,35	63	63,00	53	90	10,267

### C. Uji Persyaratan Analisis

#### 1. Uji Validitas

Setelah dilakukan pengujian validitas maka diperoleh hasil sebagai berikut. Hasil pengujian validasi menunjukkan bahwa dari 30 butir item instrumen semua instrument dinyatakan valid.

#### 2. Uji Relibilitas

Hasil uji relibilitas item tes yang dihitung dengan menggunakan *Anates v4.0.9 for windows* diperoleh indeks sebesar 0.57. hasil perhitungan antara  $r$  hitung dan  $r$  tabel diperoleh kesimpulan  $r$  hitung >  $r$  tabel dimana instrumen penelitian ini tergolong baik sebab realibilitasnya tinggi. Ringkasan hasil perhitungan hasil uji relibilitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3: Ringkasan Perhitungan Uji Realibilitas Instrumen

r hitung	r tabel	Keterangan
0.57	0.39	Signifikan

### D. Analisis Data

#### 1. Analisis Deskriptif

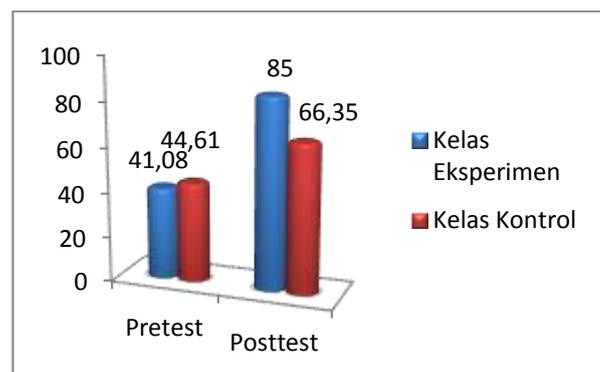
Analisis deskriptif bertujuan untuk menggambarkan tentang ringkasan data-data penelitian seperti mean, minimum, maximum, standar deviasi, varian, modus, dan lain-lain. Dalam data ini kita mengambil sampel data frekuensi postes dari kelas kontrol dan kelas experimen.

#### 2. Analisis Data Gain

Berdasarkan pelaksanaan penelitian diperoleh hasil *pretest* dan *posttest* dari insrument tes yang diberikan pada Kelas eksperimen dan kelas kontrol yang kemudian akan diperoleh harga *gain* atau selisih antara pre-tes dan post-tes dapat juga dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4: Rata-rata Skor *Pretest* dan *posttest*

Kelas	<i>Pretes</i>	<i>Postes</i>	Gain
Eksperimen	41,08	85,00	43,92
Kontrol	44,61	66,35	21,74



Gambar 6: *Gain* antara *posttest* dan *pretest*

Dalam grafik berikut ini dapat kita lihat perbedaan perolehan skor *pretes* dan *posttes* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### 3. Uji Persyaratan Analisis

Uji persyaratan analisis dilakukan untuk mengetahui apakah data yang akan diuji memenuhi persyaratan untuk melakukan pengujian hipotesis atau tidak. Uji persyaratan analisis yang dilakukan antara lain adalah uji normalitas dan uji homogenitas dalam hal ini yang di uji prasyarat analisis adalah gain score dari kelompok eksperimen dan kontrol.

##### a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data terdistribusi

secara normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *One sample Kolmogorov Smirnov*. Hasil analisis uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5: Uji Normalitas K-S dengan *Gain score*

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**  
Nilai Gain

		Gain Eksperim ent	Gain Kontrol
N		25	23
Normal Parameters <sup>a, b</sup>	Mean	43.92	21.74
	Std. Deviation	5.873	6.195
Most Extreme Differences	Absolute	.215	.172
	Positive	.215	.115
	Negative	-.172	-.172
Kolmogorov-Smirnov Z		1.073	.825
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200	.504

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.

Tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai-nilai tingkat signifikan berada di atas atau lebih dari 0,05. Dimana nilai signifikan kelas eksperimen 0,200 dan kelas kontrol 0.504 berada diatas 0,05. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kedua variabel terdistribusi Normal.

**b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levena's test*. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6: Uji Homogenitas *Gain score*

**Test of Homogeneity of Variance**  
Nilai Gain

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Gain Ekx dan Kon	Based on Mean	.243	1	46	.624
	Based on Median	.384	1	46	.539
	Based on Median and with adjusted df	.384	1	45.829	.539
	Based on trimmed mean	.357	1	46	.553

Tabel di atas terlihat nilai signifikan hasil analisis berada pada batas penerimaan, yaitu lebih besar dari 0,05. Dimana nilai signifikan berada di 0,624 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh variabel penelitian memiliki varians yang homogen.

**E. Uji Hipotesis**

Uji hipotesis dilakukan dengan *independent t test*. Yang diperlihatkan pada tabel berikut.

**Independent Samples Test**

Nilai Gain		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Dif	Std. Error Dif	Low	Up
Nilai Gain	Equal variances assumed	.243	.624	12.733	46	.000	22.181	1.742	18.67	25.68
	Equal variances not assumed			12.704	45.135	.000	22.181	1.746	18.66	25.69

Tabel 7: Uji Hipotesis

Tabel di atas dapat dilihat jumlah  $t$  hitung sebesar 12,733,  $df$  sebesar 46 dan taraf signifikansi untuk kedua kelas sebesar 0,000

#### F. Pembahasan

Output ini menjelaskan hasil uji  $t$  sampel bebas. Pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,05 dan uji dua sisi (2 tailed).

Uji  $t$  sampel bebas ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kelas yang menggunakan media *video tutorial* dan kelas yang tidak menggunakan *video tutorial*.

#### Hipotesis

$H_0$ : Tidak ada perbedaan antara kelas yang menggunakan media *video tutorial* dan kelas yang tidak menggunakan *video tutorial*

$H_1$ : Terdapat perbedaan antara kelas yang menggunakan media *video tutorial* dan kelas yang tidak menggunakan *video tutorial*

Dari data di atas, kita peroleh  $t$  hitung sebesar 12,733 untuk menentukan  $t$  tabel dapat dilihat pada tabel statistik pada signifikansi 0,05 : 2 = 0,025 (uji dua sisi) dengan derajat kebebasan ( $df$ )  $n - 2$  atau  $48 - 2 = 46$  dan hasil diperoleh untuk  $t$  tabel sebesar 2,013.

#### Kriteria Pengujian

Jika  $-t$  tabel  $\leq t$  hitung  $\leq t$  tabel maka  $H_0$  diterima

Jika  $-t$  hitung  $< -t$  tabel atau  $t$  hitung  $> t$  tabel maka  $H_0$  ditolak

Berdasarkan analisa data pada uji normalitas dapat dilihat rata-rata peningkatan nilai kelas eksperimen sebesar 43,9 dan kelas kontrol sebesar 21,74 dan pada pembahasan dari hasil analisa, maka dapat disimpulkan bahwa nilai  $t$  hitung  $> t$  tabel ( $12,733 > 2,013$ ) maka  $H_0$  ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas yang menggunakan media *video tutorial* dan kelas yang tidak menggunakan *video tutorial*. Dari rata-rata yang diketahui bahwa rata-rata peningkatan nilai kelas eksperimen sebesar 43,9 dan kelas kontrol sebesar 21,74.

#### Uji signifikansi

Pada taraf signifikansi, dapat dilihat bahwa data yang diperoleh senilai 0,00 dimana data ini kurang dari standard yang diberikan senilai 0,025. Maka jika berdasarkan signifikansi maka jika signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, dan jika signifikansinya  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Karena signifikansinya ( $0,00 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat perbedaan antara kelas yang menggunakan media *video tutorial* dan kelas yang tidak menggunakan *video tutorial*

#### G. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh pada saat praktikum, terdapat perbandingan nilai dari kelas kontrol dan eksperimen, yaitu:

##### 1. Kelengkapan Praktikum

Untuk Kelengkapan praktikum pada kelas kontrol dan eksperimen, kedua kelas mendapatkan nilai 4 dimana menandakan kedua kelas sangat baik dengan melengkapi alat dan bahan untuk melakukan praktik.

##### 2. Kualitas Gambar

Pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 3,7 dan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 2,6 dimana menandakan kelas eksperimen mendapatkan predikat sangat baik dan kelas kontrol baik. Hal ini disebabkan kecerahan gambar, kualitas warna, background, dan bentuk karakter pada kelas eksperimen mendapatkan nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

##### 3. Penggunaan Soundtrack

Untuk penggunaan soundtrack pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 3,7 dan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 2,8 dimana menandakan kelas eksperimen mendapatkan predikat sangat baik dan kelas kontrol baik. Hal ini disebabkan pada kelas eksperimen menggunakan lebih banyak variasi sound dibandingkan kelas kontrol.

##### 4. Timing Video

Timing gambar pada kelas eksperimen, mendapatkan nilai rata-rata 3,8 dan kelas kontrol 2,5. Kelas eksperimen menggunakan timing yang

sedikit dengan gambar yang di take lebih banyak sedangkan kelas kontrol menggunakan gambar yang sedikit dan timing yang banyak yang menyebabkan kelas eksperiment mendapatkan nilai yang sangat baik dan kelas kontrol cukup baik.

### 5. Effect Transisi

Pada Effect transisi pada kelas eksperiment mendapatkan nilai rata-rata 3,7 dan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 2,9 dimana menandakan kelas eksperiment mendapatkan predikat sangat baik dan kelas kontrol baik. Hal ini di sebabkan pada kelas eksperiment pada pemilihan dan variasi effect lebih baik dari kelas kontrol.

### 6. Opening Video

Untuk Opening video, kelas eksperiment mendapatkan nilai rata-rata 3,7 dan kelas kontrol 2,1. Hal ini di sebabkan kelas eksperiment memberikan judul, abstrack dan salam pembuka pada opening mereka, dan kelas kontrol hanya memasukkan judul saja yang menyebabkan kelas eksperiment sangat baik dan kelas kontrol cukup baik.

### 7. Closing Video

Untuk closing video, kelas eksperiment mendapatkan nilai rata-rata 3,7 dan kelas kontrol 1,7. Hal ini di sebabkan kelas eksperiment memberikan salam penutup, ucapan terimakasih, daftar nama crew serta logo sponsor pada closing mereka, dan kelas kontrol hanya memasukkan salam penutup saja yang menyebabkan kelas eksperiment sangat baik dan kelas kontrol cukup baik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan permasalahan, tujuan penelitian, hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas penggunaan media *video tutorial* lebih tinggi daripada menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan oleh uji hipotesis *posttes* dimana nilai  $t$  hitung  $> t$  tabel ( $12,733 > 2,000$ ) maka  $H_0$  di tolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas yang menggunakan media *video tutorial* dan kelas yang tidak menggunakan *video tutorial* dengan rata-

rata peningkatan nilai kelas eksperiment sebesar 43,9 dan kelas kontrol sebesar 21,74 jadi, 'hasil belajar siswa yang menggunakan media *video tutorial* lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media *video tutorial* di kelas XI Multimedia SMK Negeri 2 Parepare kompetensi menguasai dasar animasi *stop-motion* (bidang datar)'.

Melihat kesimpulan yang didapat dari penelitian ini, seharusnya sekolah khususnya guru kelas multimedia menggunakan dan mengoptimalkan media pembelajaran yang beragam seperti *video tutorial* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Pres Jakarta.
- Cangara, Hafied. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto dan Rahadjo, Mulijo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Duwi Prayitno. 2011. *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*. Jakarta: GP Pres Jakarta.
- Imaroh, Nur. 2008. *Efektivitas Pembelajaran Al-Quran dengan Metode Qira'ati*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Iwan Binanto. (eds.) 2010. *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Johan. 2011. *Mengenal Adobe Premiere*. (<http://www.ilmugrafis.com/adobe-premiere.php?page=mengenal-adobe-premiere>, diakses 13 Juli 2013).

- Niken Pratiwi. 2010. *Tutorial*. (<http://ncanmucan.blogspot.com/2012/04/makalah-tutorial.html>, diakses 30 Agustus 2013).
- Othenk. 2008. Pengertian Tentang Efektivitas. (<http://othenk.blogspot.com/2008/11/pengertian-tentang-efektivitas.html>, diakses 26 Februari 2013)
- Ramadhani, Mawar. 2012. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis WEB pada Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan*. Skripsi. Yogyakarta: FT Universitas Negeri Yogyakarta.
- Siagaan, Sondang P. 1996. *Pembelajaran Efektif*. Jakarta: Grasindo.
- Sudjana, 2002 *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwo. 2011. *Fungsi, Jenis dan Kegunaan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PLS FIP UNY.  
([staff.uny.ac.id/sites/default/files/.../Dr..../Materi%20II%20media.doc](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/.../Dr..../Materi%20II%20media.doc), diakses 28 Februari 2013)
- Wikipedia. 2013. *Gerak Henti*. ([http://id.wikipedia.org/wiki/Gerak\\_henti](http://id.wikipedia.org/wiki/Gerak_henti), diakses 11 Januari 2014)
- Wordpress. 2012. *Animasi Stop-Motion*. (<http://animasikuu.wordpress.com/topik/animasi-stop-motion-2/animasi-stopmotion/>, diakses 11 Januari 2014)
- Wordpress. 2012. *Sejarah Stop-Motion*. (<http://animasikuu.wordpress.com/topik/animasi-stop-motion-2/sjarah-stopmotion/>, diakses 20 Januari 2014)
- Wuyono. 2011. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 24 Tanjung Batu Ogan Ilir Pada Mata Pelajaran Pai Menggunakan Metode Paikem*. ([http://wahyono-saputro.blogspot.com/2011/05/upaya-meningkatkan-hasil-belajar-siswa\\_29.html](http://wahyono-saputro.blogspot.com/2011/05/upaya-meningkatkan-hasil-belajar-siswa_29.html), diakses 28 Februari 2013).