

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL KEGIATAN EKSTRAKURIKULER PRAMUKA DI SMP NEGERI 3 MAKASSAR

Muhammad Ikram Syamsul¹⁾, Farida Febriati²⁾ Andromeda Valentino Sinaga³⁾

¹Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Email: Ikramsamsul3@gmail.com, ida.febriati@yahoo.com, andromedavalentinosinaga@unm.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian untuk 1) Mengidentifikasi analisis tingkat kebutuhan pengembangan video tutorial kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SMP Negeri 3 Makassar, 2) Mendesain produk video tutorial kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SMP Negeri 3 Makassar, 3) Mengambarkan validitas dan tingkat kepraktisan produk video tutorial kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SMP Negeri 3 Makassar. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian R&D (research & Development) dan dikembangkan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementaation, Evaluation). Subjek penelitian ini yaitu 2 orang validator yang terdiri dari ahli desain media dan ahli isi/materi. Uji coba perorangan 3 orang anggota pramuka dan uji coba kelompok kecil berjumlah 15 orang anggota pramuka. Teknik analisis data yaitu secara deskriptif kualitatif dan statistic deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa identifikasi tingkat kebutuhan anggota pramuka berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan validasi materi/isi berada pada kualifikasi sangat valid, validasi desain/media beradapada kualifikasi sangat valid, uji coba perorangan memperoleh kualifikasi sangat praktis, uji coba kelompok berada pada kualifikasi praktis, dan tanggapan pembina pramuka berada pada kualifikasi sangat praktis. Kesimpulan dari hasil penelitian ini yaitu tingkat analisis kebutuhan video tutorial berada pada tingkat sangat dibutuhkan serta produk video tutorial yang dikembangkan sangat valid dan sangat praktis.

Kata kunci: Pengembangan, Video tutorial, Pramuka

ABSTRACT

The aims of the study were to 1) identify analysis of the level of need for the development of video tutorials for scout extracurricular activities at SMP Negeri 3 Makassar, 2) design video tutorial products for scout extracurricular activities at SMP Negeri 3 Makassar, 3) describe the validity and practicality of video tutorial products for scout extracurricular activities at Public Middle School 3 Makassar. This research was conducted using the type of R&D research (research & development) and was developed using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this study were 2 validators consisting of media design experts and content/material experts. The individual trials were 3 scout members and the small group trials consisted of 15 scout members. The data analysis technique is descriptive qualitative and descriptive statistics. The results of this study indicate that the identification of the level of need for Scout members is in the much needed qualification, material/content validation is in a very valid qualification, design/media validation is in a very valid qualification, individual trials obtain very practical qualifications, group trials are in practical qualifications, and the scout coach's responses are in very practical qualifications. The conclusion from the results of this study is that the level of video tutorial needs analysis is at the much needed level and the video tutorial products developed are very valid and very practical.

Keywords : Development, Video tutorial, Scouts

1. PENDAHULUAN

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan tambahan yang biasa disebut “ekskul” di sekolah merupakan kegiatan di luar jam sekolah yang diharapkan dapat membantu atau membentuk karakter peserta didik sesuai dengan minat dan bakat masing-masing. Banyak hal yang dapat dikembangkan melalui kegiatan ekstrakurikuler ini (Heksa, 2021). Menurut (Damanik, 2014) kegiatan ekstrakurikuler menjabati kebutuhan perkembangan siswa yang berbeda, seperti perbedaan rasa akan moral dan sikap.

Kegiatan ekstrakurikuler pramuka merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler wajib di sekolah. Diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 63 Tahun 2014 pasal 2 tentang pendidikan kepramukaan sebagai kegiatan ekstrakurikuler wajib pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Pendidikan kepramuka sebagai ekstrakurikuler wajib pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah, secara konstitusional, pramuka juga berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab (Pasal 3 undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional).

Berdasarkan hasil observasi awal didapatkan bahwa di sekolah SMP Negeri 3 Makassar dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler pramuka untuk saat ini sudah berjalan dengan baik, dengan menggunakan bahan ajar berbasis cetak. Namun masih diperlukan bahan ajar yang memudahkan peserta didik dalam mengakses materi secara efisien kapanpun dan dimanapun. Masalah lain yang menjadi kendala dalam kegiatan ekstrakurikuler yaitu masih belum adanya media sebagai penunjang pembelajaran, pembelajaran masih fokus dengan metode ceramah dalam penyampaian materi sehingga motivasi belajar siswa dinilai kurang karena metode yang digunakan terbilang monoton.

Ada lima domain atau bidang gerapan teknologi pendidikan, Salah satunya adalah Kawasan pengembangan yang berarti proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer dan multimedia. Kawasan pengembangan ini berakar pada produksi media.

Media pembelajaran ialah teknologi pesan yang bermanfaat untuk proses pembelajaran. Sarana fisik yang berguna untuk menyampaikan isi dan materi pembelajaran berupa buku, film, video, slide, dan sebagainya. Sarana komunikasi berbentuk cetak maupun *audio visual*, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, serta mampu mendorong kemauan peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dapat tumbuh dan berkembang seiring dengan perkembangan teknologi pembelajaran. (Rohani, 2019)

Media pembelajaran dirancang dengan baik secara sistematis sehingga dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. media pembelajaran dibuat sesuai dengan gaya belajar siswa, baik itu kecenderungan gaya belajar visual, auditori, kinestetik. Media dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Pembelajaran monoton cenderung membuat peserta didik menjadi mudah bosan, sehingga perlunya inovasi dalam media pembelajaran yang menyesuaikan dengan karakteristik materi dan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, dan bervariasi, serta lebih interaktif. (Hamid et al., 2020)

Berdasarkan beberapa kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat atau sejenisnya yang dipergunakan untuk membawa pesan dalam proses belajar mengajar. Pesan tersebut ialah materi pembelajaran, sehingga pesan atau materi pembelajaran tersebut lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Video adalah gambar dari dalam frame, dimana frame demi framenya diproyeksikan melalui proyektor sehingga terlihat gambar hidup pada layarnya. Video merupakan salah satu jenis media audio-visual. Media audio visual merupakan media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman, (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar (Pradanawati, 2021). Sedangkan menurut Baharuddin dalam (Putri & Iswari, 2018) video tutorial adalah sebuah rekaman yang berfungsi sebagai media dalam pembelajaran dan pembimbingan belajar yang dapat diberikan kepada peserta didik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video tutorial merupakan rangkaian gambar hidup atau rekaman yang menyajikan informasi berupa pembelajaran dan pembimbingan belajar yang diberikan oleh seorang ahli atau tutor kepada sekelompok orang sehingga sekelompok orang tersebut mampu memahami proses atau menambah pengetahuannya hanya dengan melihat video tutorial tersebut.

Menurut Kemendikbud Tahun 2014 Tentang Kepramukaan, Pramuka merupakan singkatan dari (Praja Muda Karana) yang dapat diartikan sebagai kaum muda yang suka berkarya. Joko Mursitho dalam Jati (Novia Maharani, 2020) mengatakan bahwa pramuka adalah anggota gerakan pramuka yang terdiri dari anggota muda yaitu siswa atau peserta didik yang dibagi berdasarkan usianya antara lain: siaga adalah anggota muda gerakan pramuka yang berusia 7-10 tahun, penggalang adalah anggota muda gerakan pramuka berusia 11-15 tahun, penegak adalah anggota muda gerakan pramuka berusia 16-20 tahun, pendega adalah anggota muda gerakan pramuka yang berusia 21-25 tahun.

Pramuka merupakan proses pendidikan yang praktis di luar sekolah maupun diluar lingkungan keluarga. Pendidikan pramuka bertujuan untuk menjadikan siswa didik memiliki kecerdasan, moral, dan mental spiritual yang tinggi sejak dini (Dharmayana & Wiguna, 2021).

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan kepramukaan yang dilakukan di luar pembelajaran efektif di sekolah maupun di luar lingkungan rumah. Tujuannya untuk mengembangkan minat, bakat, dan potensi agar dapat berkembang.

Aplikasi *CapCut* adalah sebuah aplikasi untuk mengedit video pada *softwsre android dan pc/laptop*. Aplikasi ini menampilkan *Bytedance* yang populer di kalangan editor pemula dan berpengalaman. Aplikasi *CapCut* menawarkan pengeditan video yang menarik, dengan banyak fitur dan efek hebat. Kelebihandari aplikasi *CapCut* adalah fitur tampilan aplikasi ini mudah dipahami oleh pengguna, aplikasi lain memiliki tampilan fitur yang sulit dipahami oleh pengguna. Fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *CapCut* tersedia secara gratis dan bisa digunakan oleh semua pengguna. Aplikasi *CapCut* juga dapat menambahkan klip, memotong klip, mengatur posisi klip, menambahkan music, dan menambah sticker lucu dan menyenangkan sesuai dengan keinginan pengguna. Pengeditan video yang dapat dilakukan pada *multitimeline*, sehingga memudahkan untuk ditempatkan ke dalam file.

Didasari kemampuan edit menggunakan aplikasi *CapCut* yang menjadi salah satu alasan editor memilih aplikasi ini karena aplikasinya memiliki gaya artistik dan dilengkapi dengan berbagai filter yang menarik. memiliki banyak fungsi dan emoji unik yang bisa memberikan efek menarik didemonstrasikan secara internal dalam bentuk animasi atau video bergerak yang memiliki berbagai bentuk serta terdapat suara atau musik dalam pemutaran video tersebut.

2. KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Kawasan Teknologi Pendidikan

Salah satu Kawasan pengembangan berarti proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer dan multimedia. Kawasan pengembangan ini berakar pada produksi media. Melalui proses yang bertahun-tahun perubahan dalam kemampuan media ini berakibat perubahan Kawasan. Walaupun perkembangan buku teks dan alat bantu pembelajaran yang lain (teknologi cetak) mendahului film, namun pemunculan film merupakan tonggak sejarah dari Gerakan audio-visual ke era teknologi pendidikan pembelajaran sekarang ini. Didalam Kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong terhadap desain pesan maupun strategis pembelajarannya.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah teknologi pesan yang bermanfaat untuk proses pembelajaran. Sarana fisik yang berguna untuk menyampaikan isi dan materi pembelajaran berupa buku, film, video, slide, dan sebagainya. Sarana komunikasi berbentuk cetak maupun *audio visual*, termasuk teknologi perangkat kerasnya.

Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, serta mampu mendorong kemauan peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dapat tumbuh dan berkembang seiring dengan perkembangan teknologi pembelajaran. (Rohani, 2019)

Media pembelajaran dirancang dengan baik secara sistematis sehingga dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. media pembelajaran dibuat sesuai dengan gaya belajar siswa, baik itu kecenderungan gaya belajar visual, auditori, kinestetik. Media dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Pembelajaran monoton cenderung membuat peserta didik menjadi mudah bosan, sehingga perlunya inovasi dalam media pembelajaran yang menyesuaikan dengan karakteristik materi dan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, dan bervariasi, serta lebih interaktif. (Hamid et al., 2020)

Berdasarkan beberapa kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat atau sejenisnya yang dipergunakan untuk membawa pesan dalam proses belajar mengajar. Pesan tersebut ialah materi pembelajaran, sehingga pesan atau materi pembelajaran tersebut lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

3. Video Tutorial

Video adalah gambar dari dalam frame, dimana frame demi framenya diproyeksikan melalui proyektor sehingga terlihat gambar hidup pada layarnya. Video merupakan salah satu jenis media audio-visual. Media audio visual merupakan media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman, (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar (Pradanawati, 2021). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012-907), Tutorial merupakan (1) pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (tutor) untuk seorang atau sekelompok kecil siswa, (2) pengajaran tambahan melalui tutor. Video tutorial dapat disebut sebagai multimedia, karena menggabungkan dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer. Video tutorial bersifat interaktif membimbing peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi. Peserta didik secara interaktif mengikuti praktik

secara bertahap sesuai dengan video tutorial tersebut. Oleh karena itu sedikit banyak video merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi kurang pahaman peserta didik memahami sesuatu (Sugiyem, dkk, 2021). Sedangkan menurut Baharuddin dalam (Putri & Iswari, 2018) video tutorial adalah sebuah rekaman yang berfungsi sebagai media dalam pembelajaran dan pembimbingan belajar yang dapat diberikan kepada peserta didik.

4. Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka

Ekstrakurikuler adalah program kurikuler yang alokasi waktunya tidak ditetapkan dalam kurikulum yang dilakukan oleh peserta didik di luar jam belajar. (Kusumawati, 2020) mengungkapkan Ekstrakurikuler secara bahasa berasal dari rangkaian dua kata ekstra dan kurikuler, secara bahasa ekstra berarti tambahan di luar yang resmi, sedangkan kurikuler mengandung arti bersangkutan dengan kurikulum. Sedangkan secara istilah, ada beberapa pendapat terkait dengan istilah ekstrakurikuler, yaitu suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik di luar jam pelajaran biasa, termasuk pada saat liburan sekolah, yang bertujuan untuk memberikan pengayaan kepada peserta didik dalam artian memperluas pengetahuan peserta didik dengan cara mengaitkan pelajaran yang satu dengan yang lain.

Menurut (Nasyirudin & Sa'diyah, 2021) kegiatan ekstrakurikuler sebagai sarana bagi siswa dalam menyalurkan bakat dan minatnya pada kegiatan olahraga yang diminati dan berfungsi untuk menggali potensi yang dimiliki.

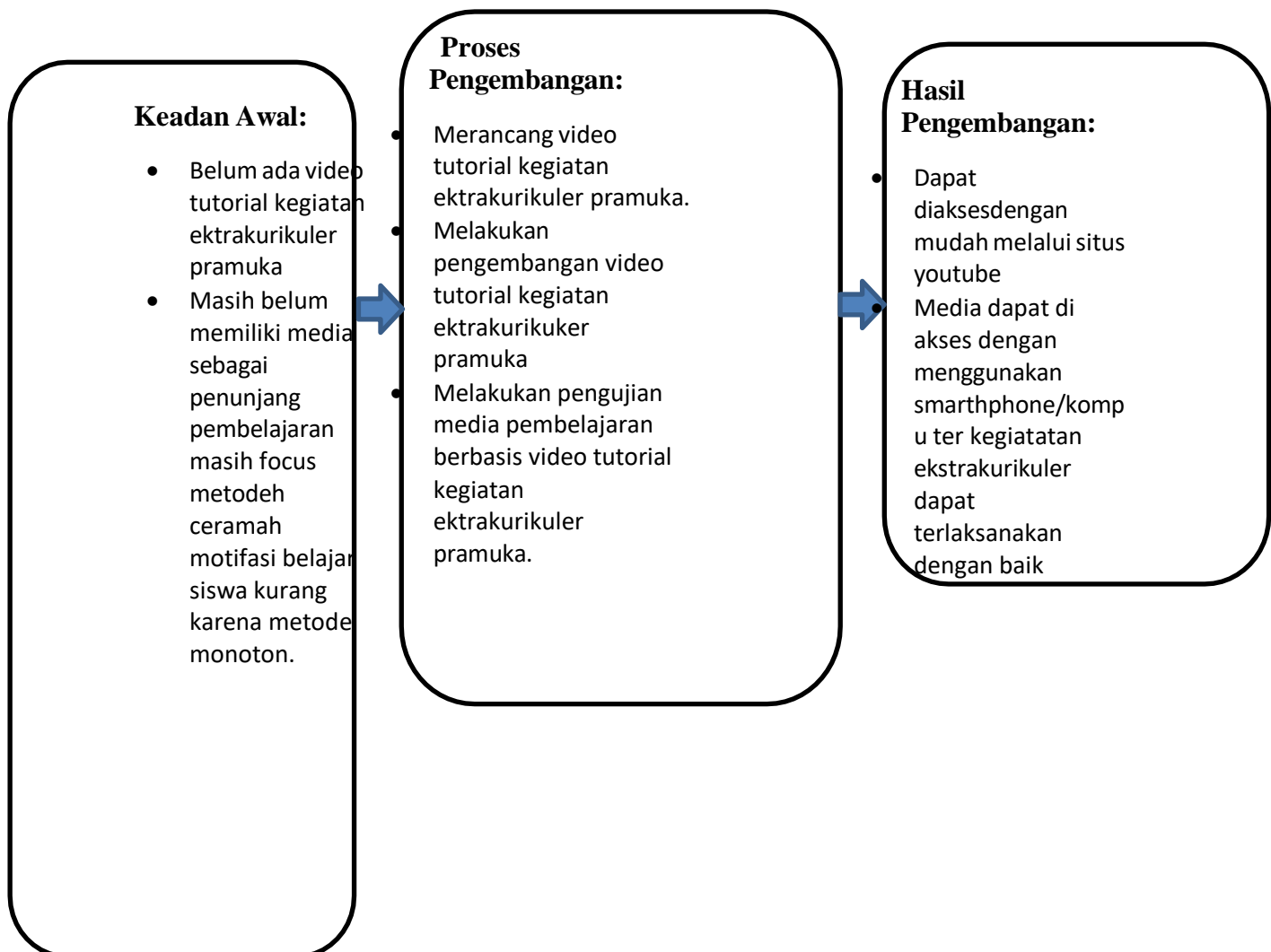
5. Aplikasi CAPCUT

Aplikasi *CapCut* adalah sebuah aplikasi untuk mengedit video pada *softwsre android dan pc/laptop*. Aplikasi ini menampilkan *Bytedance* yang populer di kalangan editor pemula dan berpengalaman. Aplikasi *CapCut* menawarkan pengeditan video yang menarik, dengan banyak fitur dan efek hebat. Kelebihannya aplikasi *CapCut* adalah fitur tampilan aplikasi ini

mudah dipahami oleh pengguna, aplikasi lain memiliki tampilan fitur yang sulit dipahami oleh pengguna. Fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *CapCut* tersedia secara gratis dan bisa digunakan oleh semua pengguna. Aplikasi *CapCut* juga dapat menambahkan klip, memotong klip, mengatur posisi klip, menambahkan music, dan menambah sticker lucu dan menyenangkan sesuai dengan keinginan pengguna. Pengeditan video yang dapat dilakukan pada *multitimeline*, sehingga memudahkan untuk ditempatkan ke dalam file.

B. KERANGKA PIKIR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Pengembangan



3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini ialah langkah-langkah pada model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 3 Makassar. Adapun subjek penelitian ini adalah pembina pramuka SMP Negeri 3 Makassar dan anggota pramuka sebanyak 15 orang. Sedangkan objek penelitian yang diteliti disini adalah pengembangan video tutorial kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik Observasi, Kuisisioner (Angket). Dan Analisis datanya menggunakan deskriptif kuantitatif.

Kasi masuk juga gambar model pengembangan yang mupake sama analisis data yang menggunakan

4. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil pengembangan

Pada penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan sebuah video tutorial kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SMP Negeri 3 Makassar yang dikembangkan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implmenetation, and Evalution*). Adapun langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam model ADDIE ini yaitu:

1. Tingkat Kebutuhan Pengembanagan Video Tutorial

Tahap analisis kebutuhan merupakan tahap awal dalam model ADDIE yang diterapkan dalam penelitian ini, agar penelitian dapat mengetahui pemahaman anggota pramuka dan kebutuhan mengenai video tutorial serta dasar pengembangan produk. Analisis kebutuhan ini dilakukan 15 peserta didik yang sedang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka untuk memberikan gambaran kebutuhan terkait kebutuhan anggota pramuka di SMP Negeri 3 Makassar dengan angket identifikasi kebutuhan yang terdiri dari 8 poin pertanyaan diisi oleh anggota pramuka dengan memilih jawaban yang sesuai dengan kondisi yang dialami dan terkait kebutuhan penggunaan media. Untuk lebih jelasnya silahkan perhatikan tabel dibawah:

Tabel 4.1 Uraian identifikasi kebutuhan anggota pramuka

No	Pertanyaan	Responden	
		Ya	Tidak
1.	Apakah anda memiliki laptop/ Smartphone	14	1
2.	Apakah pembina pramuka anda telah Menggunakan media pada saat ekstrakurikuler	14	1
3.	Apakah anda memiliki buku pegangan atau Referensi untuk kegiatan pramuka	15	0
4.	Apakah anda kesulitan mendapat referensi Materi ekstrakurikuler pramuka	0	15
5.	Apakah anda membutuhksn referensi materi Untuk kegiatan ekstrakurikuler	14	1
6.	Selain pemberi materi secara langsung Apakah anda setuju jika dikembangkan video Tutorial untuk ekstrakurikuler pramuka yang Dapat di akses kapan saja dan dimana saja	15	0

Jumlah skor	72	18
--------------------	-----------	-----------

Berdasarkan hasil dari table 4.1 didapatkan hasil table 4.1 didapatkan hasil 80% dengan analisis data seperti berikut:

$$Presentase = \frac{\Sigma (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan datanya maka yang dihitung adalah keseluruhan responden yang menjawab (YA):

$$\text{Persentase} = \frac{72}{6 \times 15} \times 100\% = 80\%$$

Dari hasil analisis data tingkat kebutuhan anggota pramuka diperoleh 80%, berdasarkan table konversi kebutuhan penelitian menyimpulkan bahwa video tutorial kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SMP Negeri 3 Makassar dibutuhkan. Adapun hasil analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap Pembina pramuka di SMP Negeri 3 Makassar untuk mengetahui apakah video tutorial di butuhkan di kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SMP Negeri 3 Makassar, Adapun hasil analisis tingkat kebutuhan terhadap video tutorial kegiatan ekstrakurikuler pramuka di sajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Uraian Identifikasi Kebutuhan Pembina Pramuka

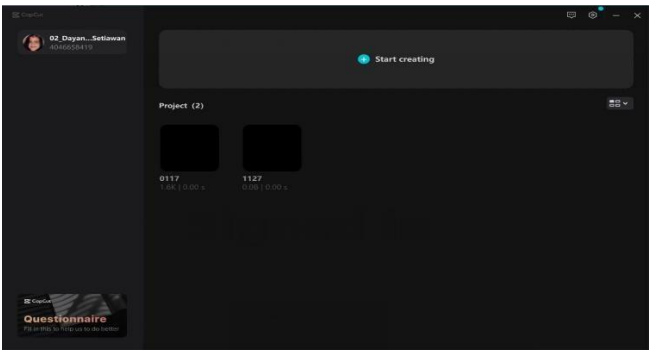
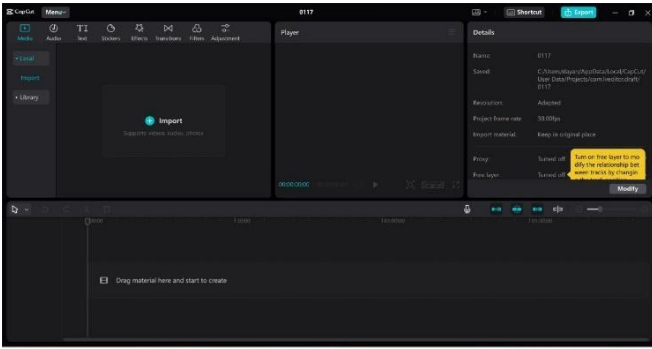
No	Pertanyaan	Jumlah Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah video tutorial belum tersedia pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka di sekolah ini?	1	
2	Dengan adanya video tutorial kegiatan ekstrakurikuler pramuka, dapat menunjang kegiatan ekstrakurikuler pramuka?	1	
3	Apakah anda kesulitan mendapatkan referensi materi terkaitekstrakurikuler pramuka?	1	
4	Apakah anda setuju bahwa dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka dibutuhkan video tutorial untuk menunjang kegiatan ekstrakurikuler pramuka?	1	
5	Dengan adanya video tutorial kegiatan ekstrakurikuler pramuka, dapat membantu Pembina pramuka dalam ekstrakurikuler pramuka?	1	
6	Apakah ada kesulitan dalam menyampaikan materi terhadap siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka?	1	
Jumlah		6	
Persentase			100%

Sesuai dengan tabel 4.2 yang disajikan untuk mengetahui identifikasi kebutuhan video tutorial yang diberikan kepada Pembina pramuka di SMP Negeri 3 Makassar mendapatkan persentase 100% berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan.

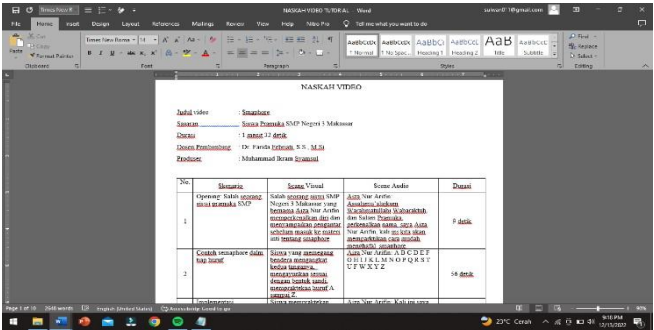
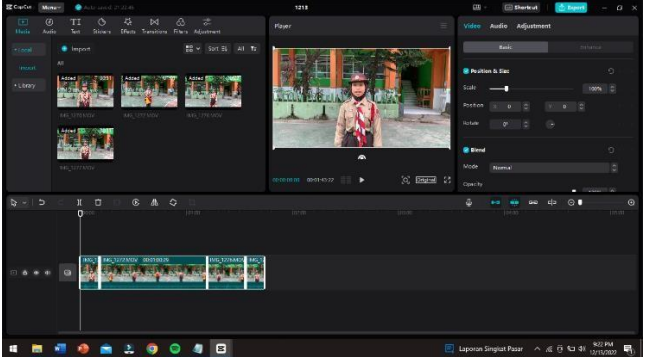
2. Design Produk Video Tutorial

Pada tahap ini peneliti memilih platform *CapCut* yang merupakan tools untuk mengedit video. Video tutorial dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan, video tutorial ini bertujuan sebagai sarana pembelajaran yang menarik serta relevan.

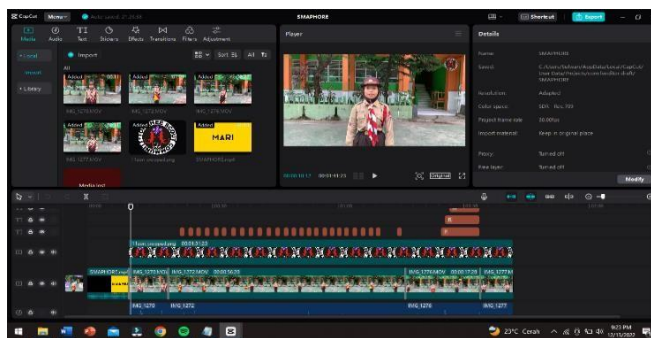
Tabel 4. 3 Prototype Video Tutorial Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka

No	Deskripsi	Visual
1	Tampilan awal sebelum memulai pengeditan	
2	Setelah memencet tombol <i>star creating</i> akan muncul tampilan proses pengeditan	
3	Terdiri dari 7 materi dasar pramuka	Konten

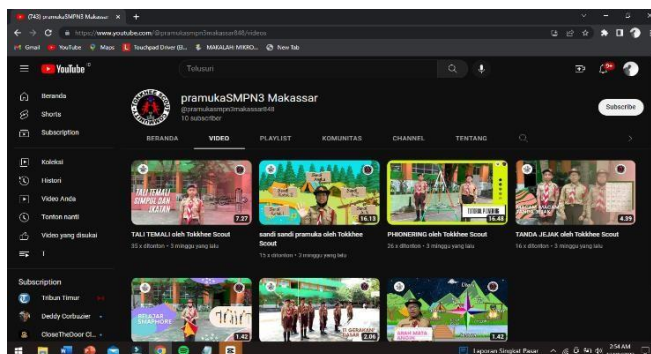
Tabel 4. 4 Storyboard Video Tutorial Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka

No	Deskripsi	Visual
1	Menyiapkan Materi menggunakan word	
2	Proses pengambilan / take video	<p style="text-align: center;">Konten</p>
3	Proses penggabungan video ke ouput CapCut	

- Mengedit video dengan menggunakan *CapCut*



- Output dari *CapCut* kemudian dipublikasikan ke *Youtube*



3. Tingkat Validitas Video Tutorial Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka

Pada tahap pengembangan video tutorial dikembangkan dengan mengacu pada materi pramuka Penggalang yang ada pada tahap ini dilakukan pengujian untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan video tutorial setelah selesai dikembangkan maka langkah berikutnya adalah uji coba terhadap produk yang dihasilkan.

a. Validasi Ahli Desain dan Media

Pada angket tanggapan ahli desain dan media memberikan masukan yaitu: (1) Tambahkan intro pada setiap video yang berisi judul materi (2) Tambahkan teks penekanan untuk Poin-poin penting dalam video.

Tabel 4. 3 Validasi Ahli Desain Dan Media

No	Kriteria	Skala
1	Kemenerikan tampilan opening	5
2	Sistematika isi mudahh dipahami	5
3	Ketajaman visual gambar	5
4	Kejelasan tampilan tulisan (<i>caption</i>)	4
5	Ketepatan penggunaan music	5
6	Kesesuaian penampilan pemain	5
7	Pengucapan narasi dalam video jelas	5
8	Bahasa yang digunakan dalam video mudah dimengerti	5
9	Setting atau layout yang ditampilkan dalam video mudah dimengerti	5
10	Durasi penyajian ideal	4
11	Kesesuaian penampilan pemain	5
	Jumlah	53

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, presentasi tingkat pencapaian 96% berada pada kualifikasi baik. Media video tutorial dalam kategori ini sudah layak diuji coba dilapangan. Berdasarkan hasil review penilaian/tanggapan ahli media dan desain, media video tutorial tersebut tiak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi baik, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan, saran, dan komentar sehinggah produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

b. Validasi Ahli Materi

Tabel 4. 4 Tabel Validasi Ahli Materi

No	Kriteria	Skala
1	Kesesuaian materi yang disajikan sesuai dengan tujuan ekstrakurikuler	4
2	Kesesuaian materi dengan video yang ditampilkan	5
3	Video yang digunakan sesuai dengan materi	5
4	Video tutorial mampu berfungsi sebagai pendukung proses belajar mandiri	5
5	Peningkatan motivasi belajar	5
6	Kejelasan video	5
7	Kemenarikan isi video	5
8	Kejelasan Bahasa yang digunakan	5
9	Kejelasan sasaran pengguna	5
Jumlah		44

Pada tabel di atas, maka dapat dihitung presentase penilaian oleh ahli materi terhadap video tutorial kegiatan ekstrakurikuler pramuka berada pada kualifikasi sangat valid yaitu 97% tidak perlu direvisi berasarkan tabel konversi tingkat validitas produk.

4. Uji Coba Kepraktiksan

a. Uji Coba Perorangan

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Perorangan

No	Aspek Yang Dinilai	Rerata		
		A1	A2	A3
1	Tayangan dalam video ini menarik perhatian saya	5	5	5
2	Video tutorial ini membuat saya lebih bersemangat untuk melakukan kegiatan ekstrakurikuler pramuka	5	5	5
3	Video tutorial ini menarik perhatian saya untuk belajar mengenai materi pramuka	5	5	5
4	Video tutorial mudah untuk dipahami	4	5	5
5	Huruf yang digunakan dalam video mudah dibaca	5	5	5
6	Audio dalam video jelas	4	5	4
7	Kejelasan teks	5	5	5
8	Kemenarikan video tutorial ini dapat mednorong saya belajar mandiri	5	5	5
9	Materi dalam video itu mudah dipahami	5	5	5
10	Panduan dalam video tutorial sangat jelas	5	5	5
		48	50	49

Jumlah	147
Persentase	98%

Berdasarkan analisis hasil penilaian melalui angket tanggapan dapat disimpulkan, persentase yang didapatkan uji coba perorangan mengenai video tutorial kegiatan ekstrakurikuler pramuka yakni 98%.

b. Uji Coba Kelompok

Penilaian yang terdapat pada angket uji coba kelompok kecil mencakup aspek tampilan dan aspek materi yang terdiri 10 butir pertanyaan. Hasil rekapitulasi skor penilaian dari uji coba kelompok kecil sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Angket Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Yang Dinilai	Rerata		
		Klp1	Klp2	Klp3
1	Tayangan dalam video ini menarik perhatian saya	25	25	24
2	Video tutorial ini membuat saya lebih bersemangat untuk melakukan kegiatan ekstrakurikuler pramuka	25	25	23
3	Video tutorial ini menarik perhatian saya untuk belajar mengenai materi pramuka	25	24	25
4	Video tutorial mudah untuk dipahami	24	25	24
5	Huruf yang digunakan dalam video mudah dibaca	25	25	25
6	Audio dalam video jelas	24	24	25
7	Kejelasan teks	25	25	25
8	Kemenerikan video tutorial ini dapat mendorong saya belajar mandiri	25	25	25
9	Materi dalam video itu mudah dipahami	25	24	25
10	Panduan dalam video tutorial sangat jelas	25	25	24
		248	247	245
	Jumlah		740	
	Persentase		98%	

Berdasarkan hasil presentase produk video tutorial kegiatan ekstrakurikuler pramuka yang dimana terdiri 3 kelompok anggota pramuka sebesar 98% yang secara keseluruhan berada pada kualifikasi sangat praktis.

c. Tanggapan/Penilaian Pembina Pramuka

Penilaian yang terdapat pada angket tanggapan Pembina pramuka mencakup aspek dari tampilan dan aspek materi yang terdiri dari 7 butir pertanyaan. Berikut hasil tanggapan pembina pramuka:

Tabel 4. 7 Angket tanggapan Pembina Pramuka

No	Kriteria	Skala
1	Tampilan video tutorial ini menarik	5
2	Kejelasan gambar dan teks	5
3	Kesesuaian materi dengan media	5

4	Kualitas tampilan	5
5	Suara dalam video jelas	5
6	Dapat meningkatkan motivasi anggota pramuka untuk belajar	4
7	Kemudahan penggunaan video tutorial	5
	Jumlah	34

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket tanggapan pembina pramuka. Hasil persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{34}{7 \times 5} \times 100\% = 98\%$$

Hasil yang didapatkan adalah 98% maka berdasarkan tabel konversi tingkat kepraktisan dapat disimpulkan bahwa video tutorial ini berada pada kualifikasi sangat praktis dan tidak perlu direvisi.

B. PEMBAHASAN

Proses pengembangan video tutorial ini diawali dengan proses analisis kebutuhan anggota pramuka di SMP Negeri 3 Makassar yang diperoleh hasil bahwa pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka membutuhkan video tutorial yang dilengkapi *backsound* dan *subtitle* sehingga anggota pramuka mampu memahami materi kegiatan ekstrakurikuler pramuka dengan baik selain itu dengan menggunakan video tutorial anggota pramuka juga dapat diakses secara mudah dan efisien. Menurut Baharuddin dalam (Putri & Iswari, 2018) video tutorial adalah sebuah rekaman yang berfungsi sebagai media dalam pembelajaran dan pembimbingan belajar yang dapat diberikan kepada peserta didik. Media video tutorial dapat menggantikan guru ketika siswa ingin mengulangi kembali materi pembelajaran yang telah dipelajari di kelas. Selain itu, video tutorial juga dapat diputar ulang kapanpun oleh pesertadidik ketika ingin mengetahui seputaran pembelajaran yang telah dan akan diberikan.

Setelah peneliti melakukan analisis kebutuhan, peneliti kemudian menentukan aplikasi apa yang akan digunakan untuk mengembangkan produk video tutorial kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Kemudian peneliti memutuskan untuk menggunakan *Capcut*. (Setiawan, 2022) Keunggulan aplikasi *CapCut* adalah aplikasi pengeditan video *all-in-one* gratis yang memudahkan dan mempercepat pengguna membuat video berkualitas tinggi. Aplikasi ini memiliki fitur seperti suara, efek lagu, *overlay* video, stikerr, dan lainnya. Selain fungsional yang kelengkapan, *CapCut* juga menyediakan banyak template yang bisa digunakan.

Berdasarkan hasil validasi dengan penguji kepraktisan yang dilakukan dengan tercpainya produk video tutorial pada ekstrakurikuler pramuka yang valid dan praktis didasari berbagai teori. Penggunaan produk video tutorial dapat menjadi sumber referensi dalam proses kegiatan ekstrakurikuler pramuka serta dapat belajar secara individu dan mandiri.

5. SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa Hasil analisis kebutuhan pengembangan video tutorial kegiatan ekstrakurikuler pramuka membutuhkan video tutorial yang dilengkapi teks, gambar, dan *backsound* yang menarik sehingga anggota pramuka mampu memahami materi kegiatan ekstrakurikuler pramuka dengan baik selain itu dengan menggunakan video tutorial anggota pramuka juga dapat diakses secara mudah dan efisien. Pengembangan video tutorial dengan spesifikasi produk video tutorial dikembangkan menggunakan aplikasi *CapCut* dan di *upload* ke *Youtube* sehingga dapat diakses dengan mudah melalui link yang telah disebar dinyatakan layak. Hasil validitas desain produk video tutorial oleh validator ahli materi/isi dan validator media berada pada kualifikasi sangat valid. Video tutorial telah di uji cobakan kepada anggota pramuka dan pembina pramuka berada pada kualifikasi praktis.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka peneliti memberikan saran yakni Bagi pembina pramuka, agar memanfaatkan video tutorial pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka yang telah dikembangkan. Bagi anggota pramuka, agar lebih semangat untuk melakukan kegiatan ekstrakurikuler pramuka dengan bantuan video

tutorial yang telah dikembangkan. Bagi Sekolah, agar dapat mendukung penggunaan video tutorial ini sehingga kegiatan ekstrakurikuler pramuka menjadi lebih optimal. Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat meneliti lebih lanjut terkait efektivitas maupun pengaruh video tutorial terhadap hasil belajar anggota pramuka

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Damanik, S. A. (2014). Implementasi Kegiatan Ekstrakurikuler Palang Merah Remaja Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Mts. Negeri Model Makassar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 105–116.
- [2] Dharmayana, I. W. B., & Wiguna, I. B. A. A. (2021). Peran Pendidikan Pramuka Dalam Menumbuhkan Pendidikan Karakter Anak. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(01), 56–70. <https://doi.org/10.53977/ps.v1i01.352>
- [3] Novia Maharani, L. (2020). Peran Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka dalam Membentuk Sikap Nasionalisme Siswa Di MTs Negeri 3 Ponorogo. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- [4] Permendikbud, R. I. (2014). *UU RI Nomor 62 Tahun 2014*. 53(9), 1689–1699.
- [5] Pradanawati, R. A. (2021). Efektifitas penggunaan video tutorial dalam pembelajaran daring ditinjau dari tanggung jawab siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 12(3), 417–427.
- [6] Putri, R. E., & Iswari, M. (2018). Media Video Tutorial dalam Keterampilan Membuat Boneka dari Kaus Kaki Bagi Anak Tunagrahita. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus (JUPPEKhu)*, 6(1), 178–185.
- [7] Rohani. (2019a). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
Rohani, R. (2019b). Media pembelajaran.
- [8] Setiawan, Agus. 2022. Aplikasi CapCut. Aplikasi Edit Video yang Populer dan Canggih. https://www.viva.co.id/digital/digilife/1462438aplikasicapcut?page=2&utm_medium-page2. Diakses pada tanggal 21 desember 2022)