

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PRAKARYA BERBASIS
VIDEO TUTORIAL PADA PRAKTIK ORIGAMI
DI SMP NEGERI 3 LEMBANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga



Oleh:

**Aulia Fadhilah Iskandar
1505795**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
DEPARTEMEN PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2019**



AULIA FADHILAH ISKANDAR

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PRAKARYA BERBASIS
VIDEO TUTORIAL PADA PRAKTIK ORIGAMI DI SMP NEGERI 3
LEMBANG**

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH :

Pembimbing I

Dra. Hj. Fati Abas, M.S.
NIP. 19560201 198403 2001

Pembimbing II

Dr. Hj. Yani Achdiyani, M.Si.
NIP. 19611120 198603 2 001

Mengetahui,
Ketua Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
FPTK Universitas Pendidikan Indonesia

Dra. Sudewi Yogha, M.Si
NIP. 19590421 198603 2001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PRAKARYA BERBASIS VIDEO TUTORIAL PADA PRAKTIK ORIGAMI DI SMP NEGERI 3 LEMBANG”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung risiko sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Mei 2019
Yang membuat pernyataan



Aulia Fadhilah Iskandar
NIM. 1505795

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PRAKARYA BERBASIS VIDEO
TUTORIAL PADA PRAKTIK ORIGAMI
DI SMP NEGERI 3 LEMBANG**

**Aulia Fadhilah Iskandar
1505795**

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini berangkat dari peserta didik yang merasa kesulitan dalam mengikuti praktik pembuatan produk kerajinan origami pada mata pelajaran prakarya. Tujuan dari penelitian yaitu pembuatan media pembelajaran berbasis video tutorial pada praktik origami di SMP Ngeri 3 Lembang. Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development Research (DDR)* dan menggunakan model *Planning, Production, dan Evaluation (PPE)*. Temuan dari analisis kebutuhan penelitian digunakan sebagai acuan untuk pembuatan video tutorial yang diawali dengan perancangan materi origami, identitas naskah, sinopsis, *treatment*, skenario dan *storyboard*. Tahap produksi terdiri dari dua tahap yaitu tahap pembuatan video tutorial, dan tahap pembuatan aplikasi *flash* sebagai penunjang video tutorial yang dapat memudahkan penyampaian materi. Keunggulan dari media pembelajaran berbasis video tutorial adalah dapat menerangkan praktik origami secara detail tahap demi tahap dan terbimbing. Validator penelitian terdiri dari ahli materi prakarya dan ahli media pembelajaran. Temuan penelitian setelah dilakukan *expert judgment* bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial pada produksi origami berikut dari segi materi maupun struktur media dinyatakan sangat layak, selanjutnya media ini diproduksi dalam bentuk *hardware compact disk (CD)*. Rekomendasi ditampilkan kepada sekolah untuk menyediakan fasilitas untuk penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial pada praktik origami, dan bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian pada tahap implementasi untuk menguji efektifitas penggunaan video tutorial terhadap keterampilan peserta didik.

Kata Kunci: media pembelajaran, video tutorial, origami

**DESIGNING CRAFT (PRAKARYA) SUBJECT LEARNING MEDIA BASED ON
ORIGAMI PRACTICE TUTORIAL VIDEO
IN SMP NEGERI 3 LEMBANG**

**Aulia Fadhilah Iskandar
1505795**

ABSTRACT

The problem in this study departs from students who find it difficult to follow the practice of making origami craft products on craft subjects. The purpose of the research is the making of video-based learning media tutorials on origami practice in SMP Negeri 3 Lembang. This study uses the Design and Development Research (DDR) method and uses the Planning, Production, and Evaluation (PPE) model. The findings from the research needs analysis are used as a reference for making tutorial videos that began with the design of origami material, script identity, synopsis, treatment, scenarios and storyboards. The production stage consists of two stages, namely the stage of making a video tutorial, and the stage of making a flash application to support tutorial videos that can facilitate the delivery of material. The advantage of video tutorial based learning media is that it can explain the practice of origami in detail step by step and guided. The research validator consisted of craft material experts and instructional media experts. Research findings after an expert judgment that video-based learning media on origami production were stated to be very feasible, then this media was produced in the form of compact disk (CD) hardware. Recommendations in this study were for schools to provide supporting facilities for the use of video tutorial based learning media in the practice of origami, and for the next researcher it is expected to continue the research at the implementation stage to test the effectiveness of using video tutorials on students' skills.

Keywords: *Learning Media, Tutorial Videos, Origami*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Struktur Organisasi	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Media Pembelajaran	7
B. Video	9
C. Mata Pelajaran Prakarya.....	19
D. Kerangka Pemikiran	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Desain Penelitian.....	37
B. Partisipan Penelitian.....	38
C. Lokasi Penelitian.....	38
D. Instrumen Penelitian.....	38
E. Prosedur Penelitian.....	39
F. Analisis Data	40
G. Pengolahan Data.....	41
BAB VI TEMUAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Temuan Penelitian	43
B. Pembahasan Penelitian	63
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	68
A. Simpulan	68
B. Rekomendasi	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Perancangan Video Tutorial	16
Bagan 2.2 Kerangka Pemikiran Penelitian.....	36
Bagan 3.1 Desain Penelitian	38
Bagan 4.1 <i>Flowchart</i>	47

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tampilan Skenario	14
Tabel 2.2 Istilah Efek Visual	15
Tabel 2.3 Istilah Penulisan Audio	15
Tabel 2.4 Jenis Teknik Origami	23
Tabel 2.5 Lipatan Tingkat Dasar.....	24
Tabel 2.6 Lipatan Tingkat Menengah	25
Tabel 2.7 Lipatan Tingkat Lanjut.....	26
Tabel 2.8 Jenis-Jenis Kertas	27
Tabel 2.9 Simbol-Symbol dalam Origami	29
Tabel 2.10 Langkah-Langkah Melipat Kertas	32
Tabel 2.11 Langkah-Langkah Merangkai Lipatan Kertas	34
Tabel 3.1 Partisipan Penelitian.....	38
Tabel 4.1 Hasil Observasi	44
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i>	48
Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi	60
Tabel 4.4 Hasil Validasi Video Tutorial oleh Ahli Materi	61
Tabel 4.5 Hasil Validasi Video Tutorial oleh Ahli Media.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Flowchart</i>	13
Gambar 2.2 <i>Storyboard</i>	13
Gambar 2.3 Wadah Dekoratif dari Berbagai Sisi.....	30
Gambar 2.4 Alat-Alat yang Digunakan	30
Gambar 2.5 Kertas HVS Berwarna.....	31
Gambar 2.6 Simbol-Simbol dalam Origami	27
Gambar 2.7 Wadah Dekoratif dari Berbagai Sisi.....	30
Gambar 2.8 Alat-Alat yang Dibutuhkan	30
Gambar 2.9 Kertas HVS Berwarna.....	31
Gambar 2.10 Langkah-Langkah Memotong Pola.....	33
Gambar 2.11 Wadah Dekoratif	35

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsyar, Tengku Khairil dan Alfikri, Ivan. (2017). Jurnal: *Media Pembelajaran Interaktif Seni Origami Berbasis Animasi Untuk Anak Tunagrahita Sedang*. Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi, Vol. 3, No. 2, Agustus 2017, Hal. 50-60 e-ISSN 2502-8995 p-ISSN 2460-8181.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran edisi revisi*. Jakarta: Rajawali Pres, cetakan ke-20.
- Ali, Muhamad, dkk (t.t). *Pemanfaatan Kertas Origami Sebagai Media Pembelajaran dalam Mengembangkan Kreativitas Anak TK Mujahidin II Pontianak*. Untan.
- Alif, Dimas. (t.t). Jurnal: *Implementasi Program Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan Keterampilan Dasar (Studi Di Kecamatan Tambaksari Kota Surabaya)*. Jurnal Administrasi Publik (JAP), Vol. 1, No. 5, Hal. 862-871.
- Anonim. (t.t). Bahan Ajar : *Media Pembelajaran*.
- Anonim. (t.t). *Lipatan Dasar Origami* Tersedia di: <http://www.chine-culture.com> [Diakses 20 Desember 2018]
- Chaerudin, Ichda. Dkk. (2017). *Buku Guru Prakarya edisi Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Prakarya Edisi Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Daryono. (2013). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Efendi, Agus, dkk. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Mekanika Tanah*. Solo: Univeristas Negeri Sebelasmaret
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. (2002). *Instructional media and technology for learning, 7th edition*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Ibrahim, H. (1997). *Media pembelajaran: Arti, fungsi, landasan penggunaan, klasifikasi, pemilihan, karakteristik oht, opaque, filmstrip, slide, film, video, Tv, dan penulisan naskah slide*. Bahan sajian program pendidikan akta mengajar III-IV. FIP-IKIP Malang.

- Irawan, Agus dan Pratomo, Adi. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck*. Jurnal POSITIF, Tahun 1, No.1, November 2015:14-28. Banjarmasin: Politeknik Negeri Banjarmasin.
- Ishiguro, Yoko. (2003). *More 3D Origami Step-By-Step Illustrations*. Tokyo: Joie/Japan Publication.
- Kuntjojo. (2009). *Metodologi Penelitian*. Kediri.
- Kusumaningrum, Aprilia Dyah. (2012). Jurnal: *Efektifitas Penggunaan Kertas Lipat (Origami) Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak*. Yoogjakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Masdika, Ibrahim Ashari, dkk. (2015). Jurnal: *Penggunaan Media Kertas Origami Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghitung Pecahan*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Mahnun, Nunu. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)*. Riau: UIN Suska Riau.
- Nuryanto, Apri. (t.t). *Materi Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Prayogi, M. Rizki. (2017). *Kegunaan Kertas Washi*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Richey. R .C, & Klein, J. D. (2017). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. Mahwah, Nj: Lawrence Erlbaum Associates. Retrieved from https://books.google.co.id/book/about/Design_and_Development_Research.html?id=3PkJBAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Riyana. (2007). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPIPRESS.
- Sadiman, A.S. (2009). *Media pendidikan: pengeratian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Cv. Rajawali.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Suara, I Made dkk. (2014). *Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Kegiatan Melipat Kertas (Origami) untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak*. Singaraja: e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha (Volume 2 No 1 Tahun 2014).

- Utoma, Adhi Yoga dan Ratnawati, Dianna. (2018). *Pengembangan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Sistem Pengapian Di SMK*. Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.
- Yamaguchi, Makoto. (t.t). *Kusudama Ball Origami*. Japan: Shufunotomo/ Japan Publication.
- Yusnani. (2012). *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Melipat Kertas Origami Di Taman Kanak-Kanan Mekarjaya Kec. Bengkunt Belimbing Pesisir Barat*. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Raden Intan.
- Wahyuningsih, Daru, dkk. (2012). *Pengembangan Video Tutorial Sebagai Media dalam Belajar Mandiri Materi Bunyi Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Surakarta: Jurnal FKIP UNS.
- Waryanto, Nur Hadi. (2005). *Storyboard Dalam Media Pembelajaran Interaktif* [Makalah]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wijayanti, Danik. (2010). *Perbedaan Kreativitas Antara Anak Pendidikan Formal Dengan Anak Home Schooling*. Yogyakarta: Jurnal Spirits Vol. 1 No. 1 Desember 2010.