

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian pada pengembangan media pembelajaran ini dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan pada model 4D (*four-D*) yang telah ditetapkan pada bab sebelumnya yaitu melakukan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian adalah tahap awal yang mendasari terwujudnya penelitian ini. Data pertama yang diperoleh adalah penentuan mata kuliah yang akan diteliti, yaitu praktik *finishing furniture* di Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan UNY. Berikut adalah langkah-langkah pengembangan pada tahap pendefinisian:

a. Analisis Ujung Depan (*Front-end Analysis*)

Pada tahap ini dicari permasalahan yang terjadi pada pelaksanaan mata kuliah *finishing furniture* di Jurusan PTSP FT UNY yaitu diperlukannya media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk menunjang pelaksanaan praktik. Analisis didapatkan dari observasi dan pemaparan dari dosen pengampu mata kuliah praktik *finishing furniture*, bahwa belum adanya media pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi praktik *finishing furniture*, selain penjelasan dari dosen pengampu mata kuliah.

Mengacu pada informasi yang telah disebutkan sebelumnya, didapatkan solusi yang tepat, yaitu dibuatlah media pembelajaran berbasis audiovisual. Media

pembelajaran ini mampu menunjang proses pembelajaran praktik *finishing furniture*.

b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Karakteristik mahasiswa PTSP FT UNY dalam kemampuan belajar adalah heterogen, dimana ada mahasiswa yang cepat memahami materi yang disampaikan dan ada pula mahasiswa yang membutuhkan penjelasan beberapa kali untuk memahami materi. Kemudian, beberapa mahasiswa yang menempuh mata kuliah praktik *finishing furniture* masih belum memiliki kesadaran untuk belajar secara mandiri mengenai cara *finishing furniture* yang baik dan benar. Kebanyakan mahasiswa masih mengandalkan teman sekelompoknya untuk mengerjakan *job* dari dosen dan masih sering bertanya ke dosen. Sehingga pembuatan media pembelajaran ini dibuat mudah dipelajari dan menarik perhatian peserta didik atau mahasiswa untuk belajar secara mandiri.

c. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Konsep materi yang akan ditampilkan pada media pembelajaran berbasis audiovisual tersebut adalah *finishing furniture* menggunakan bahan melamine nuansa natural dan semi transparan. Supaya mahasiswa semakin memahami dan dapat melakukan pekerjaan *finishing furniture*, maka pokok bahasan yang perlu disampaikan antara lain: (1) pengertian *finishing furniture*, (2) tujuan pembelajaran, (3) manfaat *finishing furniture*, (4) alat dan bahan yang digunakan serta fungsinya, (5) K3LH yang perlu diperhatikan dalam melakukan praktik *finishing furniture*, dan (6) langkah kerja praktik *finishing furniture* menggunakan bahan melamine nuansa natural dan semi transparan.

d. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Pada tahap ini, dilakukan konsultasi dengan dosen pembimbing untuk menentukan materi yang akan diberikan kepada peserta didik sehingga materi yang terkandung didalam media pembelajaran dapat tersampaikan secara maksimal. Materi yang akan ditampilkan bersumber dari modul, buku ajar, dan internet. Materi yang akan disampaikan pada media pembelajaran yaitu alat dan bahan yang digunakan, K3LH pada proses pengerjaan *finishing furniture* dan langkah kerja yang runtut serta mudah dipahami dalam pengerjaan *finishing furniture* menggunakan bahan bahan melamine nuansa natural dan semi transparan.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Object*)

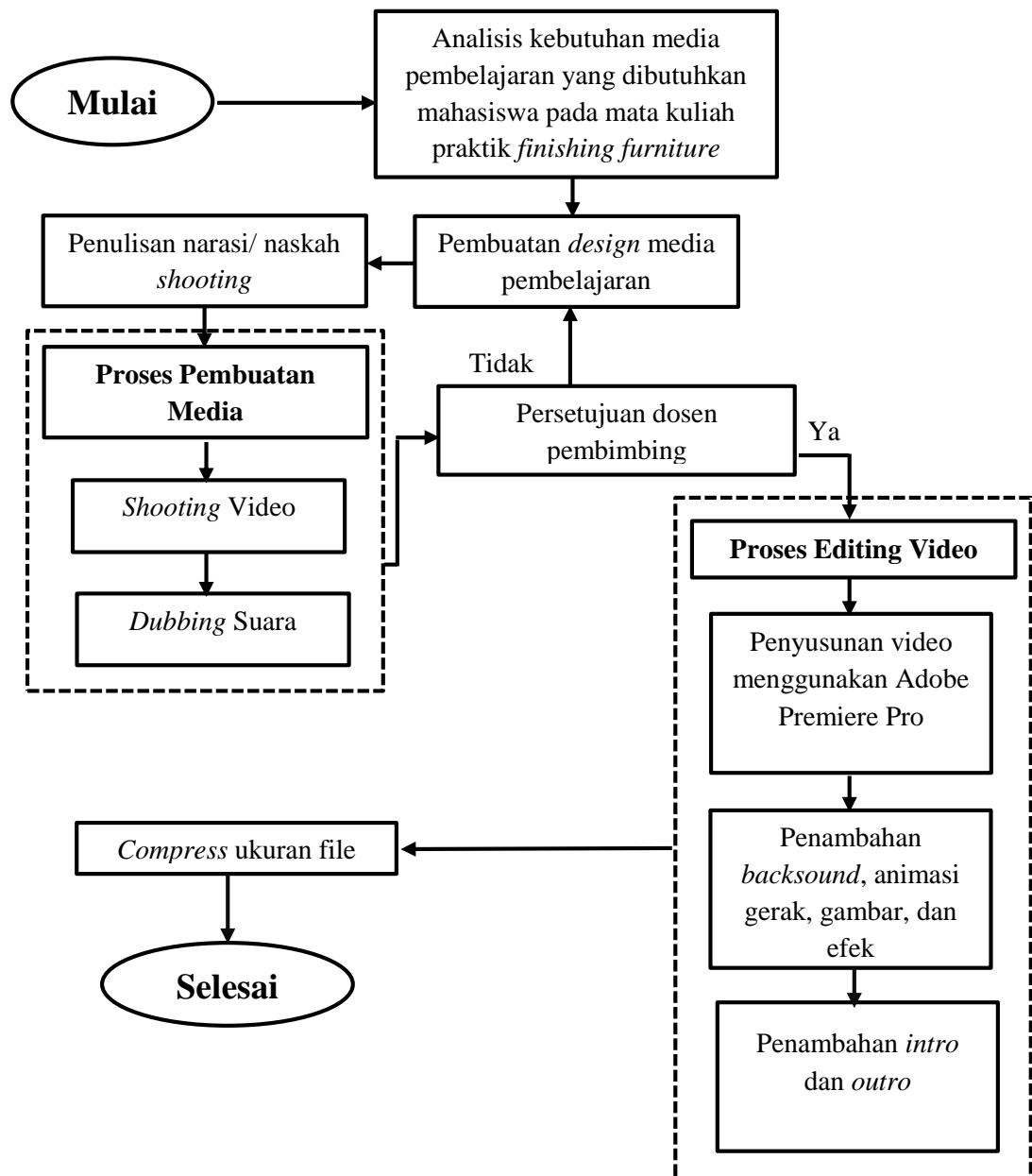
Setelah menentukan materi yang akan disampaikan pada media pembelajaran, langkah terakhir yaitu menentukan tujuan pembelajaran. Berikut ini adalah tujuan dari media pembelajaran, yaitu:

- 1) Setelah menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat memahami alat, bahan, K3LH yang digunakan dan langkah kerja praktik *finishing furniture* menggunakan bahan melamine nuansa natural dan semi transparan.
- 2) Setelah menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat memiliki keterampilan dalam proses praktik *finishing furniture* menggunakan bahan melamine nuansa natural dan semi transparan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah didapatkan bahan untuk membuat media pembelajaran pada tahap pendefinisian (*define*), kemudian peneliti melakukan perancangan (*design*) media pembelajaran berbasis audiovisual dan melakukan diskusi dengan dosen

pembimbing Tugas Akhir Skripsi. Adapun hasil dari tahapan ini adalah *story board* yang terlampir pada Lampiran 3. Rancangan media pembelajaran berbasis audiovisual yang akan dibuat dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 16 . Desain Media Pembelajaran

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

a. *Expert Appraisal* (Penilaian Ahli)

Penilaian ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media pada media pembelajaran yang sudah dibuat. Langkah-langkah penilaian ahli meliputi peninjauan dosen pembimbing, revisi tahap 1, validasi ahli materi dan media, dan yang terakhir revisi tahap 2.

1) Peninjauan Dosen Pembimbing

Dosen pembimbing memberikan saran/ masukan untuk memaksimalkan pembuatan media pembelajaran. Dosen pembimbing memberi masukan setelah dilakukan konsultasi terhadap media pembelajaran yang dibuat.

2) Revisi Tahap 1

Penilaian terhadap media pembelajaran ini utamanya dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna. Namun, untuk meningkatkan kualitas media serta kemudahan untuk dipelajari, maka dosen pembimbing juga turut serta dalam memberikan saran perbaikan. Di bawah ini beberapa saran dan masukan yang disampaikan dosen pembimbing, serta perbaikan yang telah dilakukan, disajikan disajikan pada pada Tabel 8.

Tabel 8. Revisi Dosen Pembimbing



No	Komentar	Tindak Lanjut
1	Judul “Video Pembelajaran Praktik Finishing Furniture Bernuansa Natural (Woodstain)”	Judul “Video Pembelajaran Praktik <i>Finishing Furniture</i> Menggunakan Bahan Melamine Nuansa Natural dan Semi Transparan”

No	Komentar	Tindak Lanjut
	<p>Tampilan Sebelum</p> 	<p>Tampilan Sesudah</p> 
2	<p>Gambar meja terlalu kecil, tujuan pembelajaran masih acak dan tidak runtut sesuai materi yang dibuat dalam media pembelajaran, perlu dikasih <i>text box</i> pada tulisan, dan <i>font</i> tulisan terlalu kecil.</p> <p>Tampilan Sebelum</p> 	<p>Gambar meja diganti dengan yang lebih besar, tujuan pembelajaran dibuat runtut sesuai materi yang dibuat dalam media pembelajaran, dibuat <i>text box</i>, dan <i>font</i> dibuat lebih besar supaya pengguna dapat melihat lebih jelas.</p> <p>Tampilan Sesudah</p> 
3	<p>Gambar meja terlalu kecil, perlu dikasih <i>text box</i> karena tulisan terlihat polos dan kurang menarik, <i>font</i> tulisan perlu dibesarkan, kalimat “pada permukaan kayu” dan “pada <i>furniture</i>” dihilangkan saja.</p> <p>Tampilan Sebelum</p> 	<p>Gambar meja diganti yang lebih besar, diberi <i>text box</i>, <i>font</i> dibuat lebih besar, kalimat “pada permukaan kayu” dan “pada <i>furniture</i>” sudah dihapus.</p> <p>Tampilan Sesudah</p> 
4	<p>Gambar meja terlalu kecil, perlu dikasih <i>text box</i>, dan tulisan perlu dibesarkan.</p> <p>Tampilan Sebelum</p> 	<p>Gambar meja diganti yang lebih besar, diberi <i>text box</i>, dan <i>font</i> dibuat lebih besar.</p> <p>Tampilan Sesudah</p> 

No	Komentar	Tindak Lanjut
	Tampilan Sebelum 	Tampilan Sesudah
5	<p>Pada kalimat “Alat yang digunakan” terlihat polos dan kurang menarik dan warna <i>background</i> terkesan membosankan jika hanya warna oranye saja.</p>	<p>Diberi <i>text box</i> pada kalimat “Alat yang digunakan” dan warna <i>background</i> diganti warna oranye gelap.</p>
	Tampilan Sebelum 	Tampilan Sesudah
6	<p>Meja yang digunakan untuk menaruh amplas mengganggu penglihatan dan tidak terlihat rapi ketika dishoot. Cari meja yang tidak perlu diputar.</p>	<p>Meja yang digunakan untuk menaruh amplas diganti yang tidak perlu diputar agar fokus terhadap benda tersebut.</p>
	Tampilan Sebelum 	Tampilan Sesudah
7	<p>Pada kalimat “Bahan yang digunakan” terlihat polos dan kurang menarik dan warna <i>background</i> terkesan membosankan jika hanya warna oranye saja.</p>	<p>Diberi <i>text box</i> pada kalimat “Alat yang digunakan” dan warna <i>background</i> diganti warna kuning tua.</p>

No	Komentar	Tindak Lanjut
	Tampilan Sebelum 	Tampilan Sesudah 
8	<p>Pada kalimat “Kesehatan dan Keselamatan Kerja” terlihat polos dan kurang menarik serta kalimatnya kurang lengkap, warna <i>background</i> terlihat membosankan.</p>	<p>Mengganti kalimat “Kesehatan dan Keselamatan Kerja” menjadi “Kesehatan, Keselamatan Kerja, dan Lingkungan Hidup” serta diberi <i>text box</i>. Warna <i>background</i> diganti warna hijau.</p>
	Tampilan Sebelum 	Tampilan Sesudah 
9	<p>Sebelum ditampilkan video peragaan penggunaan alat pelindung diri sebaiknya ditampilkan gambar-gambar <i>masker</i>, <i>wearpack</i>, dan kacamata terlebih dahulu.</p>	<p>Menampilkan macam-macam gambar <i>masker</i>, <i>wearpack</i>, dan kacamata sebelum ditayangkan video peragaan penggunaan alat tersebut.</p>
	Tampilan Sebelum <p>Belum tercantum pada video</p>	Tampilan Sesudah 

No	Komentar	Tindak Lanjut
		
10	<p>Pada kalimat “Langkah Kerja” terlihat polos dan kurang menarik, warna <i>background</i> terlihat membosankan.</p>	<p>Diberi <i>text box</i> pada kalimat “Langkah Kerja” dan warna <i>background</i> diganti warna biru.</p>
	<p>Tampilan Sebelum</p> 	<p>Tampilan Sesudah</p> 
11	<p><i>Flowchart</i> terlalu polos dan tidak menarik.</p> <p>Tampilan Sebelum</p> 	<p><i>Flowchart</i> dibuat berwarna supaya lebih menarik.</p> <p>Tampilan Sesudah</p> 

No	Komentar	Tindak Lanjut
12	Shoot video tidak fokus terhadap <i>furniture</i> yang akan difinishing. Masih ada lingkungan sekitar yang mengganggu penglihatan.	Lingkungan sekitar peletakan <i>furniture</i> tersebut diblur.
	Tampilan Sebelum  <p>1. Siapkan furniture yang akan di finishing</p>	Tampilan Sesudah  <p>1. Siapkan furniture yang akan di finishing</p>
13	Video pada saat penuangan cairan PU <i>Sanding Sealer</i> dan PU <i>Lacquer</i> jangan dicepatkan.	Video pada saat penuangan cairan PU <i>Sanding Sealer</i> dan PU <i>Lacquer</i> diperlambat.
14	<i>Background</i> pada saat menampilkan bagian-bagian dan fungsi <i>spray gun</i> sangat mengganggu penglihatan karena <i>background</i> yang digunakan merupakan video saat penyemprotan, sebaiknya diganti.	<i>Background</i> diganti menjadi foto saat penyemprotan.
15	Pada saat tahap pengaturan dan pemegangan <i>spray gun</i> ada objek tangga yang mengganggu penglihatan dan terlihat tidak rapi. Serta tidak menunjukan tempat yang layak digunakan untuk melakukan <i>finishing furniture</i> .	Peragaan dilakukan di dalam ruangan khusus <i>finishing furniture</i> .
	Tampilan Sebelum  <p>12. Tahap pengaturan dan pemegangan spray gun</p>	Tampilan Sesudah  <p>12. Tahap pengaturan dan pemegangan spray gun</p>
16	Warna <i>text box</i> pada tulisan fungsi alat, bahan, K3LH, dan langkah kerja dan dibuat berbagai macam warna tidak hanya warna hitam saja.	Warna <i>text box</i> pada fungsi alat berwarna oranye gelap, pada bahan berwarna kuning tua, pada K3LH berwarna hijau, dan pada langkah kerja berwarna biru.

No	Komentar	Tindak Lanjut
17	Kata “No” tidak boleh disingkat.	Kata “No” diganti menjadi “Nomor”.
18	<i>Backsound Upbeat and Happy Background Music</i> diganti, karena sudah terlalu <i>familiar</i> .	Mengganti <i>backsound</i> menjadi <i>Nice to You, Inspiring & Uplifting, The Fatrat</i>

3) Validasi Ahli Materi dan Media

(a) Validasi Ahli Materi

Validasi dan penilaian kelayakan untuk pengembangan media pembelajaran ini dilakukan oleh Dosen PTSP FT UNY yaitu Nuryadin Eko Raharjo. Hasil dari penilaian yang beliau lakukan terlampir pada Lampiran 6. Berikut analisis data validasi dan penilaian kelayakan dari ahli materi yang disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Analisis Data Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Frekuensi				Jumlah Butir	Jumlah Skor	Skor Max	%	Kriteria
		1	2	3	4					
1	Tujuan Pembelajaran	0	0	0	1	1	4	4	100	Sangat Layak
2	Ketepatangunaan	0	1	0	5	6	22	24	91,66	Sangat Layak
3	Tingkat Kemampuan Peserta Didik	0	0	3	1	4	13	16	81,25	Sangat Layak
4	Manfaat	0	0	4	3	7	24	28	85,71	Sangat Layak
5	Mutu Teknis	0	0	2	0	2	6	8	75	Layak
Total						20	69	80	86,72	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 9, maka dapat diperoleh data-data sebagai berikut: jumlah skor penilaian ahli materi = 69, jumlah butir soal = 20, skor tertinggi = 4, skor terendah = 1. Maka: skor maksimal = $4 \times 20 = 80$, skor minimal = $1 \times 20 = 20$, diperoleh total jumlah skor dari 5 aspek ahli materi yaitu 69 dari skor maksimal 80 dengan kriteria pengujian hasil validasi “Sangat Layak”.

Sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis audiovisual ini menurut penilaian ahli materi termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan/ diimplementasikan dengan persentase kelayakan 86,72 %.

(b) Validasi Ahli Media

Validasi dan penilaian kelayakan untuk pengembangan media pembelajaran ini dilakukane oleh Dosen PTSP FT UNY yaitu Ikhwanuddin. Hasil dari penilaian yang beliau lakukan terlampir pada Lampiran 7. Berikut analisis data validasi dan penilaian kelayakan dari ahli media yang disajikan pada Tabel 10.

Tabel 10. Analisis Data Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Frekuensi				Jumlah Butir	Jumlah Skor	Skor Max	%	Kriteria
		1	2	3	4					
1	Rekayasa Perangkat Lunak	0	0	0	3	3	12	12	100	Sangat Layak
2	Desain Pembelajaran	0	0	1	4	5	19	20	95	Sangat Layak
3	Komunikasi Visual	0	0	2	7	9	34	36	94,4	Sangat Layak
Total						17	65	68	96,48	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 10, maka dapat diperoleh data-data sebagai berikut: jumlah skor penilaian ahli media = 65, jumlah butir soal = 17, skor tertinggi = 4, skor terendah = 1. Maka: skor maksimal = $4 \times 17 = 68$, skor minimal = $1 \times 17 = 17$, diperoleh total jumlah skor dari 5 aspek ahli media yaitu 65 dari skor maksimal 68 dengan kriteria pengujian hasil validasi “Sangat Layak”.

Sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis audiovisual ini menurut penilaian ahli materi termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan/ diimplementasikan dengan persentase kelayakan 96,48 %.

4) Revisi Tahap 2

(a) Revisi Ahli Materi

Supaya materi yang disampaikan pada media pembelajaran mempunyai kualitas yang baik, maka ahli materi memberikan beberapa masukan untuk dijadikan revisi, disajikan pada Tabel 11 .

Tabel 11. Revisi Dosen Ahli Materi

No	Komentar	Tindak Lanjut
1	<p>Belum ada sesi <i>opening</i></p> <p>Tampilan Sebelum</p> <p>Belum tercantum pada video</p>	<p>Menambahkan sesi <i>opening</i></p> <p>Tampilan Sesudah</p> 
2	<p>Tujuan pembelajaran nomor (5) dan (6) sudah termasuk dalam tujuan nomor (4)</p> <p>Tampilan Sebelum</p> 	<p>Menghapus tujuan nomor (5) dan (6)</p> <p>Tampilan Sesudah</p> 
3	<p>Dalam video tidak dijelaskan K3LH dalam proses pekerjaan <i>finishing furniture</i> maupun setelah praktik selesai. Seperti, <i>spray gun</i> perlu dicuci atau tidak setelah digunakan. Kemudian, alat dan bahan setelah digunakan harusnya diletakkan dimana.</p> <p>Ruangan yang digunakan praktik <i>finishing furniture</i> harus seperti apa.</p>	<p>Menambahkan penjelasan K3LH dalam proses pekerjaan <i>finishing furniture</i> maupun setelah praktik selesai.</p>



No	Komentar	Tindak Lanjut
	<p>Tampilan Sebelum</p> <p>Belum tercantum pada video</p>	<p>Tampilan Sesudah</p> 
4	<p>Pada saat pengeringan, belum ada penjelasan apakah <i>furniture</i> tersebut boleh dijemur dibawah sinar matahari atau tidak.</p> <p>Tampilan Sebelum</p>   	<p>Diberi penjelasan bahwa <i>furniture</i> boleh dijemur, namun jangan terlalu lama dibawah sinar matahari.</p> <p>Beri penjelasan yang sama pada langkah kerja ke 8, 14 dan 20.</p> <p>Tampilan Sesudah</p>   
5	Belum ada sesi <i>closing</i>	Menambahkan sesi <i>closing</i>

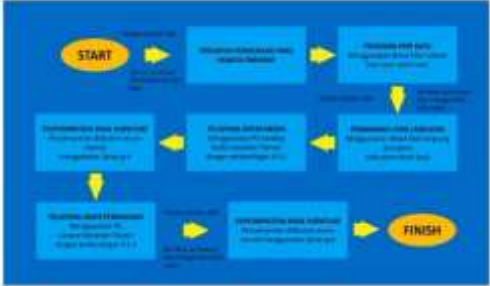



No	Komentar	Tindak Lanjut
	Tampilan Sebelum Belum tercantum pada video	Tampilan Sesudah 

(b) Revisi Ahli Media

Supaya media pembelajaran berbasis audiovisual ini mempunyai kualitas yang baik, maka ahli media memberikan beberapa saran dan masukan untuk dijadikan revisi, disajikan pada Tabel 12 .

Tabel 12. Revisi Dosen Ahli Media

No	Komentar	Tindak Lanjut
1	Garis-garis pada pembukaan video memberi kesan sangat meriah karena warnanya yang tidak senada.	Menghilangkan tampilan garis-garis pada pembukaan
	Tampilan Sebelum 	Tampilan Sesudah 
2	<i>Dubber</i> pada saat mengucapkan “Amplas nomor 180.....” tidak terdengar begitu jelas karena musik latar belakang terlalu mendominasi.	Volume musik latar belakang dikecilkan pada saat <i>dubber</i> mulai bicara.
	Hasil revisi tidak dapat ditampilkan karena perbaikan berupa audio/ suara.	
3	Tampilan <i>flowchart</i> dimunculkan terlalu cepat, sehingga pengguna membacanya tergesa-gesa. Warna <i>background</i> menyebabkan tulisan tidak bias terbaca.	Memperlambat tampilan <i>flowchart</i> . Mengganti warna <i>background</i> agar tulisan bias terbaca.

No	Komentar	Tindak Lanjut
	Tampilan Sebelum 	Tampilan Sesudah 
4	<p>Kalimat “bahan pewarna kayu yang berfungsi untuk membangun nilai estetika warna pada penampilan hasil akhir <i>wood finishing</i>” kurang tepat.</p> Tampilan Sebelum 	<p>Kalimat diganti menjadi “<i>wood stain</i> berfungsi memberikan pewarnaan pada serat kayu. Sehingga meningkatkan nilai estetika hasil <i>finishing</i> kayu.”</p> Tampilan Sesudah 

b. Development Testing

1) Penilaian Mahasiswa

Penilaian kelayakan untuk pengembangan media pembelajaran ini dilakukan oleh mahasiswa. Mahasiswa yang dimaksud adalah mahasiswa PTSP FT UNY Angkatan 2017 Kelas A yang berjumlah 39 mahasiswa, Kelas B 39 mahasiswa dan Kelas C 37 mahasiswa yang sudah menempuh mata kuliah praktik *Finishing Furniture*. Jumlah mahasiswa Kelas A yang mengisi angket ada 20 orang, Kelas B ada 22 orang dan Kelas C ada 25 orang. Total yang mengisi angket ada 67 orang saja, karena beberapa mahasiswa tidak masuk kuliah ketika penyebaran

kuesioner dilakukan dan jarang terlihat di kampus. Hasil dari penilaian yang dilakukan mahasiswa terlampir di Lampiran 8. Berikut analisis data penilaian kelayakan dari mahasiswa Kelas A, B, dan C.

Tabel 13. Analisis Data Penilaian Kelayakan Mahasiswa Kelas A

Mhs	Aspek Penilaian				Jumlah (25 butir)		
	Materi (14 butir)		Media (11 butir)		Skor perolehan	Skor Min.	Skor Maks.
	Skor	Skor Maks.	Skor	Skor Maks.			
1	48	56	40	44	88	25	100
2	45		35		80		
3	44		35		79		
4	46		33		79		
5	49		35		84		
6	41		34		75		
7	43		31		74		
8	42		31		73		
9	40		33		73		
10	41		35		76		
11	47		40		87		
12	46		38		84		
13	47		31		78		
14	54		37		91		
15	43		35		78		
16	53		42		95		
17	49		42		91		
18	50		37		87		
19	42		42		84		
20	41		32		73		
Jumlah					1629		
Skor rata-rata					81,45		

Tabel 14. Analisis Data Penilaian Kelayakan Mahasiswa Kelas B

Mhs	Aspek Penilaian				Jumlah (25 butir)		
	Materi (14 butir)		Media (11 butir)		Skor perolehan	Skor Min.	Skor Maks.
	Skor	Skor Maks.	Skor	Skor Maks.			
1	45	56	37	44	82	25	100
2	52		40		92		
3	48		41		89		
4	46		36		82		
5	48		39		87		
6	49		39		88		
7	46		37		83		
8	49		37		86		
9	45		35		80		
10	42		36		78		
11	50		37		87		
12	44		35		79		
13	45		32		77		
14	40		35		75		
15	42		30		72		
16	45		31		76		
17	44		36		80		
18	40		33		73		
19	46		36		82		
20	48		39		87		
21	42		35		77		
22	40		36		76		
Jumlah					1788		
Skor rata-rata					81,75		

Tabel 15. Analisis Data Penilaian Kelayakan Mahasiswa Kelas C

Mhs	Aspek Penilaian				Jumlah (25 butir)		
	Materi (14 butir)		Media (11 butir)		Skor perolehan	Skor Min.	Skor Maks.
	Skor	Skor Maks.	Skor	Skor Maks.			
1	51	56	32	44	83	25	100
2	44		37		81		
3	45		37		82		
4	41		35		76		
5	48		39		87		
6	49		37		86		
7	54		42		96		
8	47		37		84		
9	46		33		79		
10	54		43		97		
11	51		39		90		
12	44		38		82		
13	42		34		76		
14	44		35		79		
15	50		41		91		
16	50		37		87		
17	52		40		92		
18	42		36		78		
19	56		44		100		
20	40		34		74		
21	40		33		73		
22	53		39		92		
23	42		34		76		
24	41		31		72		
25	40		32		72		
Jumlah					2085		
Skor rata-rata					85		

Berdasarkan Tabel 17, 18, dan 19 analisis data penilaian kelayakan mahasiswa Kelas A, B, dan C maka dapat diperoleh hasil sebagai berikut: jumlah skor penilaian = $(81,45 + 81,75 + 85) / 3 = 82,733$, jumlah butir soal = 25, skor tertinggi = 4, skor terendah = 1. Jadi: skor maksimal = $4 \times 25 = 100$, skor minimal = $1 \times 25 = 25$, diperoleh nilai 82,733% dari total jumlah skor pengujian dengan kriteria “Sangat Layak”.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap akhir dari penelitian pengembangan media pembelajaran dengan metode 4-D (*four D*). Tahap penyebaran terdiri dari 3 kegiatan, yaitu:

a. *Validation Testing* (Pengujian Validasi)

Pada penelitian ini, proses pengujian validasi oleh mahasiswa bisa terlaksana dengan baik. Pengujian validasi berupa penyebaran angket/ kuisisioner, dilakukan di dalam Kelas A, B, dan C Angkatan 2017 Jurusan PTSP FT UNY. Mahasiswa sangat antusias melihat video pembelajaran praktik *finishing furniture* menggunakan bahan melamine nuansa natural dan semi transparan ini.

b. *Packaging* (Pengemasan)

Media pembelajaran dikemas dalam bentuk CD yang diberikan sampul yang berisi judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual Pada Mata Kuliah Praktik *Finishing Furniture*” dan nama “Fitria Putri Wulandari.”

c. *Diffusion and Adoption* (Difusi dan Adopsi)

Supaya media pembelajaran yang dikembangkan dapat terus bisa dilihat dan digunakan sebagai pembelajaran oleh siapapun, maka video pembelajaran ini diunggah ke Youtube Fitria Putri Wulandari dengan alamat <https://www.youtube.com/watch?v=419xyZY0Sbc>.

B. Kajian Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis audiovisual. Isi dari video tersebut adalah langkah-langkah pekerjaan *finishing furniture* menggunakan bahan melamine nuansa natural dan semi transparan. Video tersebut dibuat dengan mengkombinasikan antara animasi gerak, gambar-gambar penunjang, teks informatif, dan *dubbing*.

Setelah melalui berbagai revisi, kritik, saran, serta penilaian dari ahli materi, ahli media dan pengguna (mahasiswa) maka media berbasis audiovisual yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Media diharapkan dapat membantu pendidik dalam menunjang proses pembelajaran. Selain itu, mahasiswa juga diharapkan mampu menggunakan video yang dibuat secara mandiri.

Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing berkas media pembelajaran yang telah disebarkan pada tahap ke empat (*disseminate*):

a. Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual

Video ini dibuat dengan format .mp4 dengan ukuran memory sebesar 267 MB. Video ini telah teruji untuk diputar diperangkat bersistem standar yaitu OS *Windows 7*, OS *Windows 8*, dan OS *Windows 10*. Video dengan kualitas gambar 10800p FHD ini sangat lancar ketika diuji pada laptop dengan kapasitas RAM sebesar 2GB-8GB, processor core i3 hingga i7, processor AMD A9 dan visual grafis AMD Radeon Graphics - Nvidia GeForce 930M. Video ini juga teruji pada perangkat *smartphone* bersistem android (minimal versi Lollipop), dan bersistem IOS.


Keseluruhan penyampaian materi dalam video ini dilakukan dengan cara *dubbing*. Hal ini dilakukan karena keterbatasan alat yang digunakan dalam perekaman. Akan terdengar banyak *noise* jika video memaksakan menggunakan suara asli yang dihasilkan kamera. Sehingga, dilakukanlah *dubbing* untuk isi materi video dipilih sebagai solusi yang tepat.

Isi video dibagi menjadi 4 bagian utama yaitu intro video, pembukaan video, isi video, dan penutup video. Masing-masing bagian dari video mendukung bagian yang lain dan saling menguatkan pesan yang ingin disampaikan. Seluruh pembuatan video menggunakan Adobe Premiere Pro. Video dibuat semenarik mungkin agar penyampaian informasi dan materi di dalamnya sampai pada tujuan. Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing bagian pada pengembangan video pembelajaran praktik *finishing furniture*:

1) Intro Video

Intro atau *introducing* merupakan halaman perkenalan atau pendahuluan. Intro video dapat diartikan sebagai tampilan awal yang muncul ketika video diputar. Intro dibuat menarik dengan perpaduan efek, tulisan, dan *background*.

Tabel 16. Penjelasan Tampilan Intro Video

No	Gambar/ Tampilan	Penjelasan
1		Pada bagian intro diberi logo UNY dan nama fakultas serta program studi sebagai identitas instansi.

No	Gambar/ Tampilan	Penjelasan
2		Pada bagian ini tertulis judul dari video pembelajaran ini dan nama pembuat video.

2) Pembukaan

Pembukaan video dilakukan secara langsung bertempat didepan Fakultas Teknik UNY. Pada bagian pembukaan ini tidak diperlukan *dubbing*, karena sudah menggunakan suara asli. Pada bagian ini, disisipi *backsound* dengan volume yang kecil supaya tidak terkesan membosankan. Tahap ini memberitahu judul dari video ini. Pembukaan video ini berdurasi 39 detik.






Gambar 17. Bagian Pembukaan pada Video

3) Isi Video

Isi video dimulai dengan menampilkan tujuan pembelajaran, pengertian *finishing furniture*, dan manfaat *finishing furniture*. Keseluruhan penjelasan diberitahu melalui *dubbing*. Durasi video pada bagian ini adalah 76 detik.

Tabel 17. Penjelasan Tampilan Tujuan, Pengertian dan Manfaat

No	Gambar/ Tampilan	Penjelasan
1	 <p>Tujuan pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat mengidentifikasi alat-alat yang digunakan saat praktik finishing furniture 2. Mahasiswa dapat mengidentifikasi bahan-bahan yang digunakan saat praktik finishing furniture 3. Mahasiswa dapat mengidentifikasi KLT yang wajib digunakan saat praktik finishing furniture 4. Mahasiswa mampu mempraktikkan langkah kerja finishing furniture dengan baik dan benar 	Pada bagian ini dijelaskan tujuan pembelajaran <i>finishing furniture</i> . Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i> .
2	 <p>Pengertian finishing furniture:</p> <p>Merupakan proses pelapisan atau pengolesan suatu sat ke permukaan kayu sehingga menghasilkan material lustrus</p>	Pada bagian ini dijelaskan pengertian <i>finishing furniture</i> . Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i> .
3	 <p>Manfaat finishing furniture:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan nilai estetik suatu furniture 2. Meningkatkan keindahan substat 3. Meningkatkan keamanan 4. Meningkatkan ketahanan gesek dan pukulan 	Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i> .

Pada bagian ini menjelaskan tentang alat yang digunakan pada praktik *finishing furniture*. Keseluruhan alat ditunjukkan dengan penjelasan melalui *dubbing*. Bagian ini berdurasi 1 menit 39 detik. Penjelasan dari tampilan alat yang digunakan tersaji pada Tabel 18 .






Tabel 18. Penjelasan Tampilan Alat yang Digunakan



No	Gambar/ Tampilan	Penjelasan
1		<p>Tulisan “Alat yang digunakan.”</p> <p>Tidak diperlukan <i>dubbing</i>.</p>
2		<p>Penjelasan fungsi amplas nomor 180.</p> <p>Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i>.</p>
3		<p>Penjelasan fungsi <i>sander</i>. Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i>.</p>
4		<p>Penjelasan fungsi sekrap. Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i>.</p>
5		<p>Penjelasan fungsi kain majun. Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i>.</p>

No	Gambar/ Tampilan	Penjelasan
6		Penjelasan fungsi amplas nomor 320. Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i> .
7		Penjelasan fungsi kompresor. Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i> .
8		Penjelasan fungsi <i>spray gun</i> . Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i> .
9		Penjelasan fungsi amplas nomor 400. Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i> .

Pada bagian ini, menjelaskan tentang bahan yang digunakan pada praktik *finishing furniture*. Keseluruhan bahan ditunjukkan dengan penjelasan melalui *dubbing*. Bagian ini berdurasi 1 menit 59 detik. Penjelasan dari tampilan bahan yang digunakan tersaji pada Tabel 18.

Tabel 19. Penjelasan Tampilan Bahan yang Digunakan

No	Gambar/ Tampilan	Penjelasan
1		<p>Tulisan “Bahan yang digunakan.” Tidak diperlukan <i>dubbing</i>.</p>
2		<p>Penjelasan fungsi <i>wood filler</i>. Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i>.</p>
3		<p>Penjelasan fungsi <i>wood stain</i>. Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i>.</p>
4		<p>Penjelasan fungsi PU <i>Sanding Sealer</i> 91. Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i>.</p>
5		<p>Penjelasan fungsi kain <i>thinner</i>. Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i>.</p>

No	Gambar/ Tampilan	Penjelasan
6		Penjelasan fungsi PU Lacquer 91. Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i> .
7		Penjelasan fungsi Hardener. Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i> .

Pada bagian ini, menjelaskan tentang K3LH yang digunakan pada praktik *finishing furniture*. Keseluruhan K3LH ditunjukkan dengan penjelasan melalui *dubbing*. Bagian ini berdurasi 2 menit 29 detik. Penjelasan dari tampilan K3LH yang digunakan tersaji pada Tabel 20.






Tabel 20. Penjelasan Tampilan K3LH

No	Gambar/ Tampilan	Penjelasan
1		Tulisan “Kesehatan, Keselamatan Kerja , dan Lingkungan Hidup.” Tidak diperlukan <i>dubbing</i> .

No	Gambar/ Tampilan	Penjelasan
2	 <p>Wearpack: berfungsi untuk melindungi anggota tubuh dari cairan-cairan</p>	Penjelasan fungsi <i>wearpack</i> . Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i> .
3	 <p>Masker: berfungsi untuk melindungi saluran pernafasan</p>	Penjelasan fungsi masker. Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i> .
4	 <p>Kacamata: kacamata khusus ini berfungsi untuk melindungi mata</p>	Penjelasan fungsi kacamata. Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i> .
5	 <p>K3LH dalam proses pekerjaan <i>finishing furniture</i>:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ventilasi udara di ruang sempit yang menyedot bahan finishing, sebaiknya dipasang filter sebelum udara tercemar dibuang ke udara bebas. 2. Peningkatan alami dari sinar matahari maupun buangan dari lampu direncanakan seoptimal mungkin. 3. Limbah cair dan padat dari sisa-sisa bahan finishing sebaiknya dikumpulkan dalam tempat khusus limbah. 4. Segera cuci apron/gun menggunakan thinner setelah digunakan dalam proses pekerjaan <i>finishing furniture</i>. 5. Tutup rapat bahan-bahan finishing meliputi: wood filler, sandpaper, PU Sealing Sealer, PU Lacquer, Hardener dan thinner apabila sudah tidak digunakan. 6. Kembalikan alat, bahan dan peralatan K3 pada tempat yang telah disediakan dengan rapi. 	Penjelasan K3LH dalam proses pekerjaan <i>finishing furniture</i> . Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i> .

Pada bagian ini, menjelaskan tentang langkah kerja pada praktik *finishing furniture*. Keseluruhan langkah kerja ditunjukkan dengan penjelasan melalui *dubbing*. Bagian ini berdurasi 12 menit 20 detik. Penjelasan dari tampilan langkah kerja tersaji pada Tabel 20.




Tabel 20. Penjelasan Tampilan Langkah Kerja

No	Gambar/ Tampilan	Penjelasan
1		<p>Tulisan “Langkah Kerja.” Tidak diperlukan <i>dubbing</i>.</p>
2		<p>Menampilkan <i>flowchart</i>. Tidak diperlukan <i>dubbing</i>.</p>
3		<p>Penjelasan langkah kerja persiapan <i>furniture</i>. Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i>.</p>
4		<p>Penjelasan langkah kerja pengamplasan menggunakan <i>sander</i>. Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i>.</p>
5		<p>Penjelasan langkah kerja pengaplikasian <i>wood filler</i> ke benda kerja. Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i>.</p>

No	Gambar/ Tampilan	Penjelasan
6	 <p>4. Amplas kembali furniture menggunakan nomor 320. Pengamplasan dilakukan searah serat kayu</p>	<p>Penjelasan langkah kerja pengamplasan menggunakan menggunakan nomor 320. Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i>.</p>
7	 <p>5. Bersihkan permukaan benda kerja dari kotoran bekas pendempulan menggunakan kain majun</p>	<p>Penjelasan langkah kerja pembersihan benda kerja menggunakan kain majun. Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i>.</p>
8	 <p>6. Celupkan sedikit bagian dari kain majun ke dalam cairan wood stain</p>	<p>Penjelasan langkah kerja mencelupkan kain majun ke dalam <i>wood stain</i>. Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i>.</p>
9	 <p>7. Aplikasi wood stain pada permukaan benda kerja dengan cara dioleskan searah serat kayu</p>	<p>Penjelasan langkah <i>pengaplikasian wood stain</i>. Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i>.</p>
10	 <p>8. Tunggu wood stain hingga mengering dalam waktu kurang lebih 60 menit. untuk memperoleh hasil sempurna</p>	<p>Penjelasan langkah kerja pengeringan <i>furniture</i>. Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i>.</p>

No	Gambar/ Tampilan	Penjelasan
11	 <p>9. Bersihkan kembali permukaan benda kerja menggunakan kain majun.</p>	Penjelasan langkah kerja pembersihan benda kerja menggunakan kain majun. Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i> .
12	 <p>10. Tahap pembuatan adonan cairan untuk penyemprotan PU Sanding Sealer-91.</p>	Penjelasan langkah kerja pembuatan adonan cairan PU <i>Sanding Sealer 91</i> . Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i> .
13	 <p>11. Bagian-bagian dan fungsi <i>spray gun</i>.</p>	Penjelasan bagian-bagian dan fungsi <i>spray gun</i> . Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i> .
14	 <p>12. Tahap pengaturan dan pemegangan <i>spray gun</i>.</p>	Penjelasan tahap pengaturan dan pemegangan <i>spray gun</i> . Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i> .
15	 <p>13. Semprotkan pada <i>furniture</i> yang akan di <i>finishing</i> secara merata.</p>	Penjelasan langkah kerja penyemprotan pada <i>furniture</i> . Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i> .

No	Gambar/ Tampilan	Penjelasan
16	 <p>14. Keringkan furniture dalam waktu 1x24 jam, untuk memperoleh hasil yang sempurna</p>	<p>Penjelasan langkah kerja pengeringan furniture.</p> <p>Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i>.</p>
17	 <p>15. Amplas kembali menggunakan nomor 400 searah serat kayu.</p>	<p>Penjelasan langkah kerja pengamplasan menggunakan nomor 400.</p> <p>Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i>.</p>
18	 <p>16. Bersihkan furniture dari debu pengamplasan, menggunakan kain majun</p>	<p>Penjelasan langkah kerja pembersihan benda kerja menggunakan kain majun.</p> <p>Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i>.</p>
19	 <p>17. Tahap pembuatan adonan cairan untuk penyemprotan PU Lacquer-91</p>	<p>Penjelasan langkah kerja pembuatan adonan PU Lacquer 91.</p> <p>Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i>.</p>
20	 <p>18. Campuran siap dimasukkan kedalam tangki cup spray gun</p>	<p>Penjelasan langkah kerja cairan dimasukkan ke dalam tangki <i>spray gun</i>.</p> <p>Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i>.</p>

No	Gambar/ Tampilan	Penjelasan
21		Penjelasan langkah kerja penyemprotan pada <i>furniture</i> . Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i> .
22		Penjelasan langkah kerja pengeringan <i>furniture</i> . Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i> .
23		Penjelasan bahwa <i>furniture</i> siap digunakan. Penjelasan dilakukan melalui <i>dubbing</i> .

4) Penutupan/ *Ending*/ *Credit* Video

Penutupan video dilakukan secara langsung dengan mengucapkan salam penutup dan ucapan terimakasih terhadap semua pihak yang telah membantu dan mendukung terwujudnya media pembelajaran berbasis audiovisual ini. Penutupan video ini berdurasi 28 detik. Penjelasan dari tampilan penutupan atau *ending* tersaji pada Tabel 22.

Tabel 22. Penjelasan Tampilan Penutup

No	Gambar/ Tampilan	Penjelasan
1		Penutup dan salam.
2		Ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung terwujudnya video ini.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada subbab ini akan dibahas tentang hasil-hasil pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual mengenai praktik *finishing furniture* menggunakan bahan nuansa natural dan semi transparan.

1. Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

Validasi ini dilakukan untuk menilai kelayakan media video dari segi materi. Video ini membahas tentang praktik *finishing furniture* menggunakan bahan bahan melamine nuansa natural dan semi transparan. Fokus materi yang disampaikan adalah tentang alat, bahan, K3, dan langkah kerja praktik *finishing furniture*.

Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dilihat dari lima aspek utama, yaitu: tujuan pembelajaran, ketepatangunaan, tingkat kemampuan peserta didik, manfaat,

dan mutu teknis. Lima aspek ini dikembangkan menjadi 20 butir pernyataan. Sebelumnya pernyataan-pernyataan tersebut divalidasi untuk menguji kebenaran setiap butirnya. Setelah setiap butir pernyataan valid, maka selanjutnya dilakukan validasi media pembelajaran.

Proses validasi media pembelajaran oleh ahli materi dilakukan satu kali. Ahli materi memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki video tersebut agar layak digunakan untuk pembelajaran. Setelah ahli materi memberikan saran dan komentar, maka video pembelajaran dapat segera direvisi. Beberapa hal yang perlu direvisi yaitu menambahkan sesi *opening* dan *closing*, tujuan pembelajaran nomor 5 dan 6 sudah termasuk dalam tujuan nomor 4 maka dari itu perlu dihapus saja, K3LH tidak hanya alatnya saja tetapi juga beberapa proses pekerjaan yang perlu perhatian *extra*, dan pada saat pengeringan harusnya diberi penjelasan bahwa *furniture* tersebut boleh dijemur atau tidak.

Validasi materi ini memperoleh hasil penilaian dengan jumlah total 69. Skor tersebut jika dikonversikan masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Persentase kelayakan untuk video pembelajaran ini menurut ahli materi sebesar 86,72%.

2. Hasil Analisis Validasi Ahli Media

Validasi ini dilakukan untuk menilai kelayakan media video dari segi media. Oleh karena itu, penilaian lebih didasarkan pada tampilan dan kemasan media secara menyeluruh. Validasi ini juga menyoroti tentang kemampuan media sebagai perantara dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, ketercapaian fungsi umum media pembelajaran juga dijadikan acuan dalam penilaian.

Diambil dari teori-teori media yang ada, penilaian yang dilakukan oleh ahli media dilihat dari tiga aspek utama, yaitu rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Tiga aspek ini kemudian dikembangkan menjadi 17 butir pernyataan. Sebelumnya, pernyataan-pernyataan tersebut divalidasi untuk menguji kebenaran setiap butirnya. Setelah setiap butir pernyataan dianggap valid, maka selanjutnya dilakukan validasi media pembelajaran.

Proses validasi media pembelajaran oleh ahli media dilakukan satu kali. Ahli media memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki video tersebut agar layak digunakan untuk pembelajaran. Setelah ahli media memberikan saran dan komentar, maka video pembelajaran dapat segera direvisi. Tidak banyak yang perlu direvisi dari sudut pandang ahli media. Beberapa hal yang perlu direvisi meliputi volume musik latar belakang lupa dikecilkan saat *dubber* mulai bicara, *background* pembuka kurang bagus, tampilan saat *flowchart* muncul perlu diperlambat. Selebihnya ahli media menilai bahwa video pembelajaran ini mempunyai kualitas video yang *excellent*, jarak dan sudut pengambilan gambar tepat, *layout* objek dan latar teks proporsional serta *background* video dipertimbangkan dengan baik.

Validasi media ini memperoleh hasil penilaian dengan jumlah total 65. Skor tersebut jika dikonversikan masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Persentase kelayakan untuk video pembelajaran ini menurut ahli media sebesar 96,48 %.

3. Hasil Analisis Penilaian Mahasiswa

Media pembelajaran berbasis video ini dibuat berdasarkan kebutuhan pendidik yang disesuaikan dengan karakter peserta didiknya. Pendapat mahasiswa

yang berperan sebagai pengguna juga perlu diperhatikan, maka selain dimintakan penilaian dari para ahli, media juga dinilai kelayakan oleh mahasiswa.

Penilaian dari mahasiswa didapatkan dari penyebaran angket yang dilakukan dalam penelitian. Instrumen kuesioner didapatkan dari penggabungan antara instrumen aspek materi dan aspek media, dari kedua aspek tersebut maka disusunlah sebanyak 25 butir pernyataan. Instrumen tersebut sebelum disebarluaskan kepada mahasiswa, sudah terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

Jumlah responden yang ikut serta mengisi kuesioner yang dibagikan sebanyak 67 mahasiswa dari 115 total mahasiswa. Jadi, diperoleh hasil penilaian dengan jumlah skor rata-rata 82,733. Skor tersebut jika dikonversikan, masuk dalam kategori "Sangat Layak". Persentase kelayakan untuk video pembelajaran ini menurut penilaian pengguna (mahasiswa) sebesar 82,73 %.

Mahasiswa memberikan komentar terhadap video pembelajaran praktik *finishing furniture* ini. Komentar beberapa mahasiswa bahwa video pembelajaran sudah menarik untuk dilihat, audio sudah jelas dan maksud tujuan mudah dipahami. Selain itu, memang bagus jika menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk dipelajari seperti video pembelajaran praktik *finishing furniture* ini agar saat pembelajaran tidak merasa bosan. Namun, ada beberapa mahasiswa berkomentar negatif seperti warna *font* pada bagian *flowchart* tidak terlalu jelas sehingga sulit dibaca. Disinilah peran utama dari pendidik atau dosen untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam menggunakan media dengan baik dan bijak. Secara keseluruhan mahasiswa merasa puas dengan video pembelajaran yang ditampilkan

dan sangat antusias untuk dipublikasikan, sehingga tujuan dari penelitian yang dilakukan telah berhasil.