

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Uji Coba

Penelitian dan pengembangan (R&D) untuk media pembelajaran berbasis video ini mengacu pada prosedur pengembangan model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Prosedur tersebut memuat 4 tahapan penelitian yaitu pendefinisian (*define*), perencanaan (*planning*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

Berikut merupakan penjelasan 4 langkah kerja dari hasil penelitian:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada pendefinisian merupakan tahap awal yang dilakukan untuk mendasari pengembangan video pembelajaran ini. Tahap pendefinisian ini terdapat 5 langkah pokok yaitu analisis kebutuhan awal, analisis mahasiswa, analisis tugas, analisis konsep materi dan rumusan tujuan pembelajaran. Analisis kebutuhan awal merupakan analisis yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan dari video pembelajaran. Analisis mahasiswa yaitu analisis yang dilakukan untuk mengetahui kompetensi yang harus dikuasai mahasiswa dalam melakukan *finishing furniture*. Analisis tugas yaitu menganalisis kompetensi yang harus dikuasai mahasiswa mengenai materi *finishing furniture*. Analisis konsep yaitu analisis yang dilakukan untuk menentukan materi yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Analisis rumusan tujuan belajar yaitu analisis untuk mengetahui tingkat efisien video pembelajaran ini dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kelima langkah tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan Awal

Pada tahap analisis awal ini akan dicari permasalahan-permasalahan yang ada pada mata kuliah Praktik *Furniture* di Jurusan PTSP FT UNY. Permasalahan-permasalahan tersebut yang menjadi dasar pembuatan video pembelajaran ini. 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 teknik *finishing furniture* nuansa granit, selain penjelasan dari dosen pengampu mata kuliah.

Berdasarkan pada informasi yang telah disebutkan, didapatkan solusi yang tepat yaitu dengan dibuatlah video pembelajaran. Video pembelajaran ini mampu menunjang proses pembelajaran praktik *finishing furniture*. Video pembelajaran ini dibuat sangat efektif dan sederhana agar mahasiswa paham dan mampu menguasai materi *finishing furniture* dengan lebih mudah.

b. Analisis Mahasiswa

Mahasiswa mulai menerima mata kuliah Praktik *Furniture* yaitu pada semester 3 untuk S-1. Pada mata kuliah ini pertemuannya selama satu semester atau 16 kali pertemuan dan waktu setiap pertemuan yaitu 5x45 menit. Pertemuan pertama mata kuliah ini semua mahasiswa diwajibkan mendesain sendiri bentuk *furniture*, rancangan anggaran biaya (RAB) dan rencana kebutuhan bahan. Semua mahasiswa mengumpulkan desain nantinya akan dipilih oleh dosen desain yang bagus dan akan dibentuk beberapa kelompok untuk membuat desain *furniture* ini. Semua mahasiswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing untuk menyiapkan bahan yang akan dipakai dalam proses pembuatan *furniture*.

Selanjutnya setelah semua bahan terkumpul nantinya bahan tersebut dipotong sesuai ukuran pada gambar kerja dan proses perancangan desain *furniture* dimulai.

Tahap selanjutnya setelah *furniture* selesai yaitu proses *finishing furniture*. Banyak mahasiswa yang masih kesulitan dalam proses ini karena belum dijelaskannya materi *finishing furniture* seperti cara pemegangan alat-alat yang benar dan cara penyemprotan dengan posisi yang benar. Melihat dari masalah-masalah tersebut peran media pembelajaran sebagai alat bantu menyampaikan materi secara singkat, padat dan jelas. Peneliti mengembangkan video pembelajaran yang dikemas dengan menarik dan sederhana. Hal ini diharapkan memudahkan mahasiswa dalam proses pemahaman materi yang disampaikan dalam video pembelajaran.

c. Analisis Tugas

Analisis tugas dilakukan untuk menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai mahasiswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Saat menentukan pokok bahasan terlebih dahulu menentukan materi yang akan disampaikan. Terdapat banyak teknik untuk *finishing furniture* diantaranya adalah *finishing* nuansa marmer, *finishing* dengan cat *acrylic*, *finishing furniture* menggunakan bahan melamine nuansa natural. Materi yang akan dibahas yaitu tentang *finishing furniture* nuansa granit. Penentuan materi tersebut diharapkan mahasiswa akan memahami dan dapat mencapai kompetensi yang diharapkan serta materi dapat tersampaikan secara maksimal.

d. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan dengan menyampaikan pokok bahasan yang disampaikan dalam video pembelajaran. Proses *finishing furniture* nuansa granit tidak hanya sekedar melakukan penyemprotan saja tetapi perlu memahami materi *finishing furniture* nuansa granit dengan baik. Supaya mahasiswa memahami dan dapat melakukan proses *finishing furniture* nuansa granit dengan baik, maka pokok bahasan yang perlukan disampaikan sebagai berikut.

- 1) Tujuan pembelajaran nuansa granit.
- 2) Manfaat *finishing furniture* nuansa granit.
- 3) Pengertian alat dan bahan yang digunakan beserta fungsinya.
- 4) Kesehatan Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) dalam bekerja.
- 5) Langkah kerja *finishing furniture* nuansa granit.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran

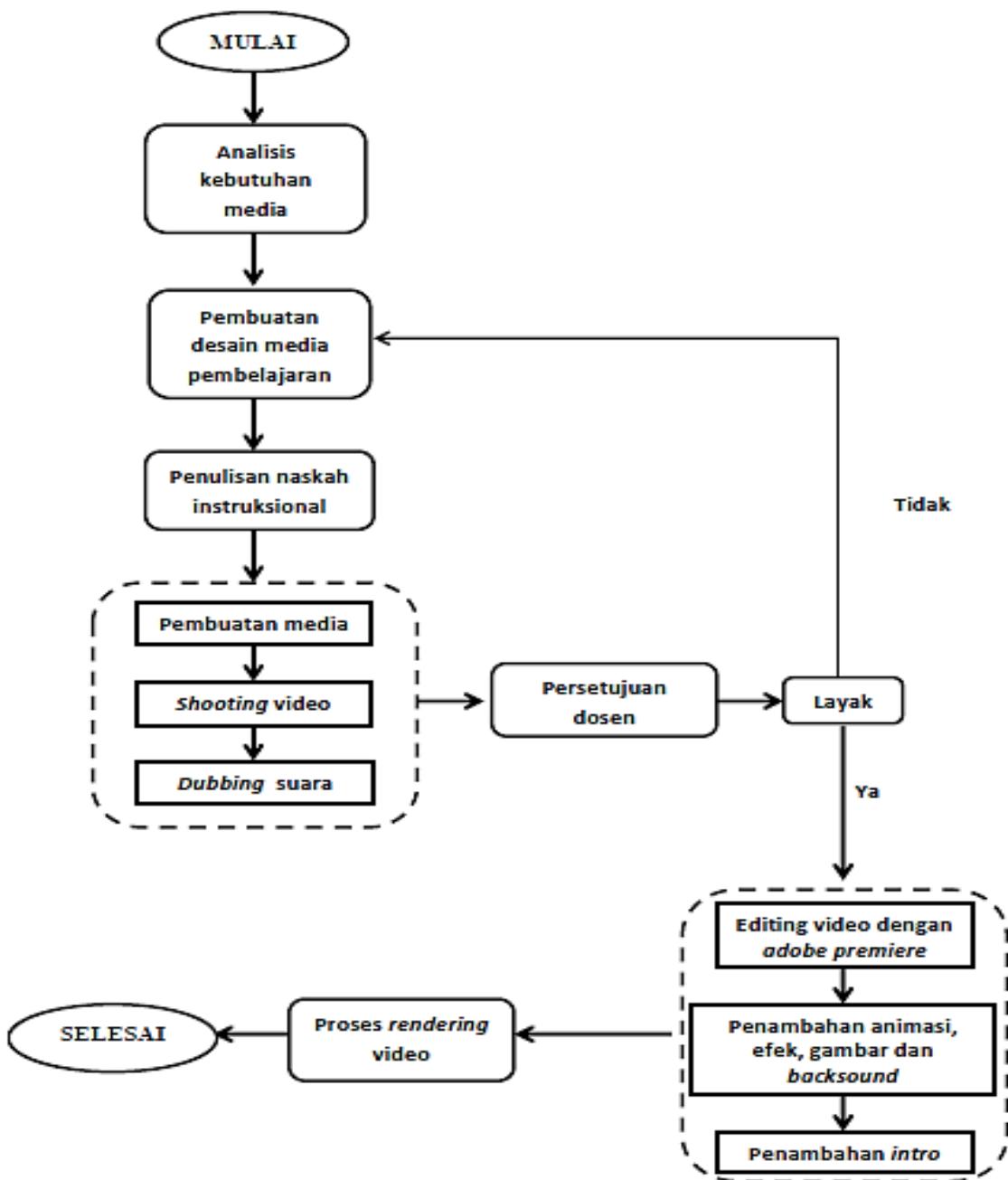
Analisis konsep hasil dari pokok bahasan akan dirangkum menjadi satu untuk menentukan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dirumuskan untuk menentukan kompetensi yang harus dicapai oleh mahasiswa melalui video pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam video pembelajaran ini sebagai berikut.

- 1) Mahasiswa dapat mengidentifikasi alat-alat yang digunakan dalam *finishing furniture* nuansa granit.
- 2) Mahasiswa dapat mengidentifikasi bahan-bahan yang digunakan dalam *finishing furniture* nuansa granit.

- 3) Mahasiswa dapat mengidentifikasi K3LH yang digunakan dalam *finishing furniture* nuansa granit.
- 4) Mahasiswa mampu mempraktikkan langkah kerja *finishing furniture* nuansa granit.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Data-data pendukung yang sudah didapatkan, dan fokus materi serta media pembelajaran telah ditentukan, maka selanjutnya masuk pada tahap perencanaan. Perencanaan adalah pembuatan desain untuk video pembelajaran yang akan dikembangkan. Bahan yang diperoleh berupa materi dari tahap *define* diolah untuk menjadi video pembelajaran. Konsep yang disusun oleh peneliti dan dosen pembimbing adalah media pembelajaran yang berupa video pembelajaran. Rancangan media pembelajaran yang akan dibuat dapat dilihat pada gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. Desain Video Pembelajaran

Dari desain diatas tentunya peneliti juga berkonsultasi dengan dosen pembimbing agar video yang dibuat sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Dosen pembimbing juga banyak memberikan saran dan masukan hingga video benar-benar layak baik dari materi maupun tampilannya.

a. Peninjauan Dosen Pembimbing

Peran dosen pembimbing dalam pembuatan video pembelajaran sangat mempengaruhi kualitas media yang dibuat. Dosen pembimbing akan menyarankan dan memberitahu hal-hal yang kurang dalam media pembelajaran. Saran serta tanggapan yang disampaikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas video pembelajaran dan menyempurnakan produk video sebelum dilakukan validasi dengan ahli materi dan ahli media.

b. Revisi Dosen Pembimbing

Penilaian terhadap media pembelajaran ini utamanya dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna. Maka dosen pembimbing turut serta dalam memberikan saran serta tanggapan terhadap media yang akan dibuat. Saran serta tanggapan yang telah disampaikan akan diperbaiki untuk meningkatkan kualitas video pembelajaran. Peneliti mendapatkan masukan dari dosen pembimbing sebanyak lima kali dan video sudah direvisi sesuai saran dari dosen pembimbing sebelum dilakukan validasi dengan ahli materi dan ahli media.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap perencanaan media selesai, dilanjutkan dengan pengembangan media. Pada tahap pengembangan peneliti mengembangkan video pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya pada tahap perencanaan. Tahap *develop* (pengembangan) dibagi dalam dua kegiatan yaitu *expert appraisal* dan *development testing*. *Expert appraisal* merupakan kegiatan untuk memvalidasi

atau menilai kelayakan rancangan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Sedangkan *development testing* adalah kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek sesungguhnya. Kegiatan pada tahap *development* dilakukan dengan langkah-langkah berikut.

a. Validasi Media Pembelajaran

Video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sebelumnya dilihat dan dikoreksi oleh dosen pembimbing, setelah itu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hal ini digunakan untuk mengetahui keefektivitasan video pembelajaran yang sedang dikembangkan. Saran dari ahli materi dan ahli media sangat penting untuk menyempurnakan produk agar lebih baik sebelum disebarluaskan. Berikut ini adalah data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Tabel 6. Data Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir (n)	Skor yang Diperoleh	Skor Rata-rata	Persentase Kelayakan (%)
1.	Tujuan Pembelajaran	3	10	3,33	83,33%
2.	Penyampaian Materi	7	22	3,14	78,57%
3.	Relevansi Materi	2	6	3	75%
4.	Tingkat Kemampuan Peserta didik	8	23	2,88	71,88%
Jumlah		n = 20	$\sum X = 61$	3,09	77,19%

Tabel 7. Data Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir (n)	Skor yang Diperoleh	Skor Rata-rata	Persentase Kelayakan (%)
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	10	33	3,30	82,50%
2.	Desain Pembelajaran	7	23	3,29	82,14%
3.	Komunikasi Visual	8	27	3,38	84,38%
Jumlah		n = 25	$\sum X = 83$	3,32	83,01%

b. Uji Coba Produk

Uji coba produk setelah dikoreksi dan direvisi oleh dosen pembimbing, ahli materi dan ahli media nantinya produk di uji cobakan pada mahasiswa. Uji coba ini hanya terbatas dalam pembelajaran dikelas. Video pembelajaran yang telah divalidasi dan direvisi oleh ahli materi dan ahli media diuji cobakan pada pengguna yaitu mahasiswa. Tahap uji coba ini mahasiswa diminta untuk mengisi kuesioner dengan tujuan mendapatkan penilaian dari mahasiswa tentang kelayakan media pembelajaran tersebut. Mahasiswa yang dijadikan subjek peneliti adalah mahasiswa jenjang S1 Program Studi Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan FT UNY angkatan 2017 yang sudah mengambil mata kuliah Praktik *Furniture*. Berikut ini adalah data hasil uji kelayakan yang dilakukan mahasiswa.

Tabel 8. Data Penilaian Kelayakan Mahasiswa

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir (n)	Skor yang Diperoleh	Skor Rata-rata	Persentase Kelayakan (%)
1	Aspek Materi	9	899	3,33	83,24%
2	Aspek Media	15	1482	3,29	82,33%
Jumlah		n = 24	$\sum X = 2381$	3,31	82,79%

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran merupakan tahap akhir dalam penelitian pengembangan. Video pembelajaran yang sudah di uji coba dan direvisi oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya media berupa video pembelajaran ini dapat dipublikasikan. Publikasi produk ini dilakukan secara *offline* menggunakan *flashdisk* dan *online* melalui *Youtube* dengan kata kunci *finishing furniture* nuansa granit atau dengan alamat <https://www.youtube.com/watch?v=qmyVtzRuj08>. Penyebaran dengan diunggah melalui media sosial diharapkan media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan orang lain.

B. Analisis Data

1. Analisis Penilaian Validasi Ahli Materi

a. Hasil Validasi Dosen Ahli Materi

Validasi dosen ahli materi media pembelajaran merupakan pengujian yang dilakukan oleh dosen ahli materi untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan. Validasi ahli materi ini dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah Praktik Kayu Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan FT UNY yaitu Bapak Dr. Ir. Sunar Rochmadi, M.E.S.,. Hasil pengujian dapat dilihat pada lampiran. Berikut analisis data hasil validasi ahli materi yang disajikan dalam Tabel 6 di bawah ini.

Tabel 9. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir (n)	Skor yang Diperoleh	Skor Rata-rata	Persentase Kelayakan (%)
1.	Tujuan Pembelajaran	3	10	3,33	83,33%
2.	Penyampaian	7	22	3,14	78,57%

	Materi				
3.	Relevansi Materi	2	6	3	75%
4.	Tingkat Kemampuan Peserta didik	8	23	2,88	71,88%
	Jumlah	$n = 20$	$\sum X = 61$	3,09	77,19%

Berdasarkan tabel analisis data penilaian validasi ahli materi di atas, video pembelajaran yang dikembangkan pada aspek tujuan pembelajaran mendapat skor 10 dari 3 butir pernyataan. Rata-rata skor yang diperoleh pada aspek tujuan pembelajaran ini adalah 3,33 atau 83,33% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek penyampaian materi diperoleh skor 22 dari 7 butir pernyataan sehingga didapatkan skor rata-rata sebesar 3,14 atau 78,57% dengan kategori “Layak”. Untuk aspek relevansi materi diperoleh skor 6 dari 2 butir pernyataan dengan skor rata-rata 3 atau 75% dengan kategori “Layak”. Pada aspek tingkat kemampuan peserta didik diperoleh skor 8 dari 23 butir pernyataan sehingga didapatkan skor rata-rata 2,88 atau 71,88% dengan kategori “Layak”. Secara keseluruhan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, kuisioner ini memperoleh skor 61 dari 20 butir pernyataan. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,09 atau 77,19% dengan kategori “Layak”. Pernyataan tersebut diperoleh dari perhitungan analisis kuantitatif tabel di atas.

b. Revisi Dosen Ahli Materi

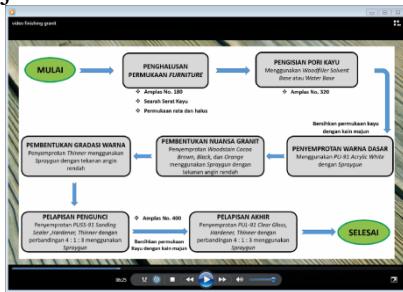
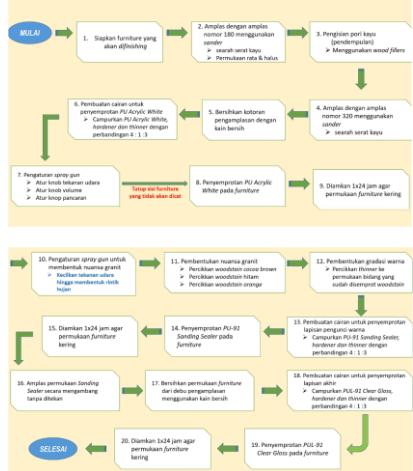
Dilihat dari analisis validasi ahli materi diketahui bahwa penilaian ahli materi menyatakan video pembelajaran termasuk kategori “Layak” untuk digunakan. Agar untuk meningkatkan kelayakan media pembelajaran ahli materi memberikan

beberapa saran perbaikan pada video pembelajaran ini. Berikut adalah tabel saran yang disampaikan oleh ahli materi dan perbaikan yang dilakukan oleh peneliti.

Penjelasan revisi dosen ahli materi akan dijelaskan pada Tabel 7 di bawah ini.

Tabel 10. Revisi Dosen Ahli Materi

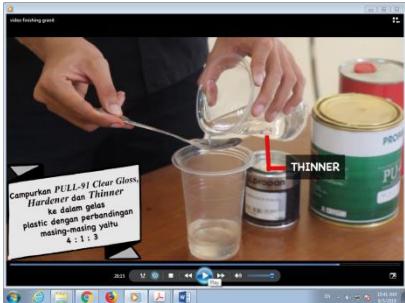
No.	Saran	Perbaikan
	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1.	Hardener PUH-91 belum ada narasinya, begitu pula kaitan antara PUSS-91 dan PU-91.	Penambahan narasi Hardener PUH-91 dan dubbing kaitan antara PUSS-91 dan PU-91.
2.	Hardener PUH-91 belum ada narasinya, begitu pula kaitan antara PUL-91 CLEAR GLOSS dan PU-91.	Penambahan narasi Hardener PUH-91 dan dubbing kaitan antara PUL-91 CLEAR GLOSS dan PU-91.
3.	KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA, kurang kata “DAN”.	Penambahan kata “DAN” pada sampul KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA.

		
4.	<p>Langkah kerja pada <i>flow chart</i> diberi nomor, seperti/sama dengan nomor di penjelasan berikutnya pada Langkah Kerja.</p> 	<p><i>Flow chart</i> yang sudah direvisi sesuai dengan langkah kerja <i>finishing furniture</i> dan diberi nomor.</p> 
5.	<p>Pembersihan bekas pendempulan dengan kain majun, sudah ada narasi dan tulisannya, tetapi belum ada peragaannya di video.</p> 	<p>Penambahan video peragaan pembersihan debu bekas pendempulan.</p> 

6.	<p>Penjelasan tentang perbedaan cara menuangkan PU Acrylic White, hardener dan thinner, belum ditegaskan.</p> 	<p>Pada bagian ini tidak ditambahkan narasi tentang perbedaan cara penuangan masing-masing cairan karena <i>space</i> yang kurang. Penjelasan perbedaan cara menuangkan PU Acrylic White, hardener dan thinner dijelaskan dengan <i>dubbing</i>.</p>
7.	<p>Sudah ada gambaranya, tetapi belum ada narasi tentang bagian-bagian spray gun.</p> 	<p>Pada bagian ini tidak ditambahkan narasi tentang bagian-bagian spray gun dan fungsinya karena <i>space</i> yang kurang. Penjelasan tentang bagian-bagian spray gun dan fungsinya dijelaskan dengan <i>dubbing</i>.</p>
8.	<p>Kapan dan mengapa ada bagian yang ditutup kertas sebelum penyemprotan, belum dijelaskan, begitu pula kapan penutup kertas tersebut dibuka kembali.</p> 	<p>Penambahan penjelasan tentang waktu penutupan <i>furniture</i> saat pengecatan.</p> 

9.	<p>Apa yang dimasukkan ke dalam spraygun? Belum dijelaskan.</p> 	<p>Penambahan narasi tentang bahan yang dimasukkan ke dalam spraygun</p> 
10.	<p>Sebelum dituangkan <i>wood stain cocoa brown</i>, di dalam spraygun kosong atau sudah berisi apa? Belum dijelaskan.</p> 	<p>Penambahan narasi keadaan spraygun sebelum diisi dengan <i>wood stain cocoa brown</i>.</p> 
11.	<p>Sebelum dipercikkan <i>wood stain hitam</i>, di dalam spraygun kosong atau sudah berisi apa? Belum dijelaskan.</p> 	<p>Penambahan narasi keadaan spraygun sebelum diisi dengan <i>wood stain hitam</i>.</p> 
12.	<p>Sebelum dipercikkan <i>wood stain orange</i>, di dalam spraygun kosong atau sudah berisi apa? Belum</p>	<p>Penambahan narasi keadaan spraygun sebelum diisi dengan <i>wood stain orange</i>.</p>

	dijelaskan.	 
13.	Penjelasan tentang perbedaan cara menuangkan PUSS-91 sanding sealer, hardener dan thinner, belum ditegaskan	Pada bagian ini tidak ditambahkan narasi tentang perbedaan cara penuangan masing-masing cairan karena <i>space</i> yang kurang. Penjelasan perbedaan cara menuangkan PUSS-91 sanding sealer, hardener dan thinner dijelaskan dengan <i>dubbing</i> .
14	Kain yang seperti apa yang digunakan untuk membersihkan permukaan furniture pada langkah ini?	Penambahan <i>dubbing</i> kain yang digunakan untuk membersihkan permukaan furniture

15.	<p>Perbedaan cara menuangkan PUL-91 Clear Gloss, Hardener dan Thinner tidak dijelaskan.</p> 	<p>Pada bagian ini tidak ditambahkan narasi tentang perbedaan cara penuangan masing-masing cairan karena <i>space</i> yang kurang. Penjelasan perbedaan cara menuangkan PUL-91 Clear Gloss, hardener dan thinner dijelaskan dengan <i>dubbing</i>.</p>
16.	<p>“ ... yang difinishing” Kata “akan” dihapus dan “difinishing” disambung.</p> 	<p>Perubahan kalimat pada narasi langkah ke 19</p> 
17.	<p>“...., maka furniture siap digunakan” lebih tepat “...., maka langkah finishing furniture selesai”</p> 	<p>Perubahan kalimat pada narasi akhir.</p> 

2. Analisis Penilaian Validasi Ahli Media

a. Hasil Validasi Dosen Ahli Media

Validasi dosen ahli media pembelajaran merupakan pengujian yang dilakukan oleh dosen ahli media untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan. Validasi ahli media dilakukan oleh dosen Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan FT UNY yang ahli dibidang media pembelajaran yaitu Bapak Dr. Nuryadin Eko Raharjo, M.Pd., Hasil pengujian dapat dilihat pada lampiran. Berikut analisis data hasil validasi ahli media yang disajikan pada Tabel 11 di bawah ini.

Tabel 11. Data Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir (n)	Skor yang Diperoleh	Skor Rata-rata	Persentase Kelayakan (%)
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	10	33	3,30	82,50%
2.	Desain Pembelajaran	7	23	3,29	82,14%
3.	Komunikasi Visual	8	27	3,38	84,38%
Jumlah		n = 25	$\sum X = 83$	3,32	83,01%

Berdasarkan tabel analisis data penilaian validasi ahli materi di atas, video pembelajaran yang dikembangkan pada aspek rekayasa perangkat lunak mendapat skor 33 dari 10 butir pernyataan. Rata-rata skor yang diperoleh pada aspek rekayasa perangkat lunak ini adalah 3,30 atau 82,50% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek desain pembelajaran diperoleh skor 23 dari 7 butir pernyataan sehingga didapatkan skor rata-rata sebesar 3,29 atau 82,14% dengan kategori “Sangat Layak”. Untuk aspek komunikasi visual diperoleh skor 27 dari 8 butir

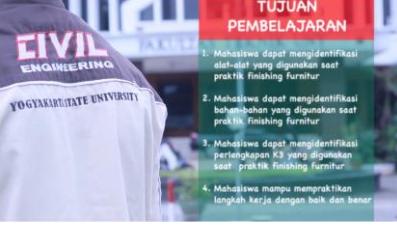
pernyataan dengan skor rata-rata 3,38 atau 84,38% dengan kategori “Sangat Layak”. Secara keseluruhan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, kuisioner ini memperoleh skor 83 dari 25 butir pernyataan. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,32 atau 83,01% dengan kategori “Sangat Layak”. Pernyataan tersebut diperoleh dari perhitungan analisis kuantitatif tabel di atas.

b. Revisi Dosen Ahli Media

Dilihat dari analisis validasi ahli media diketahui bahwa penilaian ahli media menyatakan video pembelajaran termasuk kategori “Sangat Layak” untuk digunakan. Agar untuk meningkatkan kelayakan video pembelajaran ahli media memberikan beberapa saran perbaikan pada video pembelajaran ini. Berikut adalah tabel saran yang disampaikan oleh ahli media dan perbaikan yang dilakukan oleh peneliti. Penjelasan revisi dosen ahli media akan dijelaskan pada Tabel 12 di bawah ini.

Tabel 12. Revisi Dosen Ahli Media

No.	Saran	Perbaikan
	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1.	Kualitas gambar dan narasi tujuan pembelajaran masih blur 	Perbaikan kualitas gambar dan font narasi tujuan pembelajaran agar terlihat jelas 
2.	Kualitas gambar dan narasi tujuan pembelajaran masih blur	Perbaikan kualitas gambar dan narasi tujuan pembelajaran

	 <p>TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat mengidentifikasi alat-alat yang digunakan saat praktik finishing furnitur 2. Mahasiswa dapat mengidentifikasi bahan-bahan yang digunakan saat praktik finishing furnitur 3. Mahasiswa dapat mengidentifikasi perlengkapan k3 yang digunakan saat praktik finishing furnitur 4. Mahasiswa mampu mempraktikkan langkah kerja dengan baik dan benar 	 <p>TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat mengidentifikasi alat-alat yang digunakan saat praktik finishing furnitur 2. Mahasiswa dapat mengidentifikasi bahan-bahan yang digunakan saat praktik finishing furnitur 3. Mahasiswa dapat mengidentifikasi perlengkapan k3 yang digunakan saat praktik finishing furnitur 4. Mahasiswa mampu mempraktikkan langkah kerja dengan baik dan benar
3.	<p>Kualitas gambar cover alat yang digunakan masih blur</p> 	<p>Tampilan cover alat yang digunakan yang sudah direvisi kualitas gambarnya</p> 
4.	<p>Kualitas gambar cover bahan yang digunakan masih blur</p> 	<p>Kualitas gambar cover bahan yang digunakan yang sudah direvisi kualitas gambarnya dan diganti background tulisannya agar terlihat menarik</p> 
5.	<p>Kualitas gambar cover k3 yang digunakan masih blur</p>	<p>Kualitas gambar cover k3 yang digunakan yang sudah direvisi kualitas gambarnya dan diganti background tulisannya agar terlihat menarik</p>

		
6.	<p>Kualitas gambar cover langkah kerja yang digunakan masih blur</p> 	<p>Kualitas gambar cover langkah kerja yang sudah direvisi kualitas gambarnya dan diganti background tulisannya agar terlihat menarik</p> 

3. Analisis Kelayakan Pengguna (Mahasiswa)

Video pembelajaran yang telah diuji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media yang telah diperbaiki selanjutnya di uji cobakan pada pengguna. Pengguna yang dimaksud adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan FT UNY angkatan 2017 berjumlah 30 mahasiswa. Ketentuan untuk mengisi angket yaitu mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah Praktik *Furniture*. Penelitian ini akan didapatkan kelayakan video pembelajaran oleh mahasiswa yang sudah mengikuti mata kuliah Praktik *Furniture*. Hasil penilaian yang dilakukan oleh mahasiswa dapat dilihat pada lampiran. Berikut ini Tabel 13 penyajian analisis data penilaian kelayakan video pembelajaran oleh mahasiswa.

Tabel 13. Analisis Data Penilaian Kelayakan Mahasiswa

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir (n)	Skor yang Diperoleh	Skor Rata-rata	Persentase Kelayakan (%)
1	Aspek Materi	9	899	3,33	83,24%
2	Aspek Media	15	1482	3,29	82,33%
	Jumlah	n = 24	$\sum X = 2381$	3,31	82,79%

Berdasarkan tabel analisis data penilaian kelayakan oleh mahasiswa di atas, video pembelajaran yang dikembangkan pada aspek materi mendapat skor 899 dari 9 butir pernyataan. Rata-rata skor yang diperoleh pada aspek materi ini adalah 3,33 atau 83,24% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek media diperoleh skor 1482 dari 15 butir pernyataan sehingga didapatkan skor rata-rata sebesar 3,29 atau 82,33% dengan kategori “Sangat Layak”. Secara keseluruhan penilaian yang dilakukan oleh mahasiswa, kuisioner ini memperoleh skor 2381 dari 24 butir pernyataan. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,31 atau 82,79% dengan kategori “Sangat Layak”. Pernyataan tersebut diperoleh dari perhitungan analisis kuantitatif tabel di atas. Nantinya ketika sudah dapat penilaian dari ahli materi, ahli media dan pengguna video pembelajaran ini akan diserahkan pada dosen praktik *furniture*, diharapkan video pembelajaran ini ada menjadi salah satu media yang dipakai oleh dosen terkait dalam pembelajarannya.

C. Kajian Produk

Produk yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah video pembelajaran *finishing furniture* nuansa granit. Video pembelajaran ini dibuat dengan menggabungkan gambar dan suara penjelasan dalam *finishing furniture*. Berikut penjelasan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut.

1. Pembahasan Hasil Pengembangan Video Pembelajaran

Video pembelajaran yang dikembangkan dirancang dan disusun menggunakan perangkat lunak *adobe premiere pro*. Video pembelajaran ini dapat digunakan diberbagai perangkat dengan sistem standar yang telah teruji seperti *OS Windows 7, OS Windows 8, dan OS Windows 10* serta *Smartphone android* dengan membuka *youtube*. Video pembelajaran ini dikemas dengan sederhana dan menarik agar informasi dan tujuan pembelajaran dapat diterima mahasiswa dengan mudah. Video pembelajaran ini ada empat bagian yaitu *intro* video, pembukaan video, isi video dan penutup video. Di bawah ini adalah penjelasan masing-masing bagian pada pengembangan video pembelajaran *finishing furniture* nuansa granit.

a. Halaman *Intro*

Halaman *intro* adalah halaman awal yang berisi tentang penjelasan dari video pembelajaran. *Intro* adalah tampilan awal yang muncul dilayar ketika video dibuka. *Intro* dibuat semenarik mungkin dengan memberikan logo UNY, tulisan, efek, serta *backsound*. Berikut bagian *intro* video yang disajikan pada Gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5. *Intro* Video

b. Pembukaan Video

Pembukaan video berisi tentang judul dari video pembelajaran yang telah dibuat. Pada pembukaan video ini diberi foto, efek, tulisan, dan *background* agar terlihat, menarik. Pembukaan video ini berdurasi sekitar 10 detik. Berikut penjelasan tampilan pembukaan video yang disajikan pada Tabel 14.

Tabel 14. Penjelasan Tampilan Pembukaan Video

No	Tampilan Video	Penjelasan
1		Pada bagian pembukaan awal ini tertulis “mempersembahkan” dengan warna tulisan putih dan <i>background</i> gambar papan kayu.
2		Pada bagian ini tertulis judul dari video pembelajaran tersebut.

c. Isi Video

Pada isi video yang pertama akan di tampilkan adalah tujuan pembelajaran *finishing furniture*. Berikut penjelasan tampilan tujuan dalam Tabel 15 di bawah ini.

Tabel 15. Penjelasan Tampilan Tujuan Pembelajaran

NNo	Tampilan Video	Penjelasan
1		Pada bagian ini dijelaskan tujuan pembelajaran <i>finishing furniture</i> .

Setelah tujuan dan manfaat dilanjutkan dengan penjelasan tentang alat yang digunakan pada praktik *finishing furniture*. Pada penjelasan alat dijelaskan dengan diberi narasi dan *dubbing*. Berikut penjelasan tampilan alat yang digunakan dalam Tabel 16.

Tabel 16. Penjelasan Tampilan Alat yang Digunakan

No	Tampilan Video	Penjelasan
1		Pada bagian ini tertulis “Alat yang digunakan”. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i> .
2		Pada bagian ini dijelaskan fungsi amplas nomor 180. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i> .
3		Pada bagian ini dijelaskan fungsi amplas nomor 320. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i> .

No	Tampilan Video	Penjelasan
4		<p>Pada bagian ini dijelaskan fungsi amplas nomor 400. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>
5		<p>Pada bagian ini dijelaskan fungsi <i>sander</i>. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>
6		<p>Pada bagian ini dijelaskan fungsi kain majun. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>
7		<p>Pada bagian ini dijelaskan fungsi kapi atau skrap. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>
8		<p>Pada bagian ini dijelaskan fungsi kompresor. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>
9		<p>Pada bagian ini dijelaskan fungsi <i>spray gun</i>. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>

Pada bagian ini dilanjutkan dengan penjelasan bahan yang digunakan pada praktik *finishing furniture*. Pada penjelasan bahan dijelaskan dengan diberi *dubbing*. Berikut penjelasan tampilan bahan yang digunakan dalam Tabel 17.

Tabel 17. Penjelasan Tampilan Bahan yang Digunakan

No	Tampilan Video	Penjelasan
1		Pada bagian ini tertulis “Bahan yang digunakan”. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i> .
2		Pada bagian ini dijelaskan fungsi <i>thinner</i> . Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i> .
3		Pada bagian ini dijelaskan fungsi <i>wood filler</i> . Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i> .
4		Pada bagian ini dijelaskan fungsi <i>PU Acrylic Surfacer White</i> dan <i>Hardener</i> . Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i> .
5		Pada bagian ini dijelaskan fungsi <i>wood stain</i> . Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i> .

No	Tampilan Video	Penjelasan
6		<p>Pada bagian ini dijelaskan fungsi <i>PU Sanding Sealer PUSS</i> dan <i>Hardener</i>. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>
7		<p>Pada bagian ini dijelaskan fungsi <i>PU Clear Gloss PUL</i> dan <i>Hardener</i>. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>

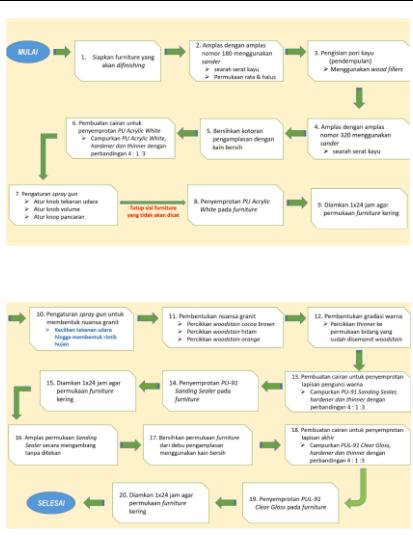
Pada bagian ini dilanjutkan dengan penjelasan K3LH yang digunakan pada praktik *finishing furniture*. Pada penjelasan K3LH dijelaskan dengan diberi *dubbing*. Berikut penjelasan dalam Tabel 18 di bawah ini.

Tabel 18. Penjelasan Tampilan K3LH

No	Tampilan Video	Penjelasan
1		Pada bagian ini tertulis “Keselamatan dan Kesehatan Kerja”. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i> .
2		Pada bagian ini dijelaskan fungsi <i>wearpack</i> . Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i> .
3		Pada bagian ini dijelaskan fungsi masker. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i> .
4		Pada bagian ini dijelaskan fungsi kacamata pengaman. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i> .

Pada bagian ini dilanjutkan dengan penjelasan langkah kerja yang dilakukan pada praktik *finishing furniture*. Penjelasan langkah kerja dijelaskan dengan diberi *dubbing*. Berikut penjelasan tampilan langkah kerja dapat dilihat pada Tabel 19.

Tabel 19. Penjelasan Tampilan Langkah Kerja

No	Tampilan Video	Penjelasan
1		<p>Pada bagian ini menampilkan “flow chart”. Penjelasan tidak diperlukan <i>dubbing</i>.</p>
2		<p>Pada bagian ini tertulis “Langkah Kerja”. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>
3	 <p>1. Siapkan furniture yang akan difinishing</p>	<p>Pada bagian ini dijelaskan langkah kerja pertama yaitu persiapan <i>furniture</i>. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>
4	 <p>2. Amplas permukaan furniture menggunakan nomor 180</p>	<p>Pada bagian ini dijelaskan langkah kerja ke 2 yaitu pengamplasan dengan amplas nomor 180 dan dilakukan menggunakan <i>sander</i>. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>

No	Tampilan Video	Penjelasan
5		<p>Pada bagian ini dijelaskan langkah kerja ke 3 yaitu pengaplikasian <i>wood filler</i> ke benda kerja. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>
6		<p>Pada bagian ini dijelaskan langkah kerja ke 4 yaitu pengamplasan kembali dengan amplas nomor 320 dan dilakukan menggunakan <i>sander</i>. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>
7		<p>Pada bagian ini dijelaskan langkah kerja ke 5 yaitu pembersihan benda kerja menggunakan kain majun. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>
8		<p>Pada bagian ini dijelaskan langkah kerja ke 6 yaitu pembuatan campuran <i>PU Acrylic Surfacer White</i>. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>
9		<p>Pada bagian ini dijelaskan langkah kerja ke 7 yaitu pemegangan dan pengaturan <i>spray gun</i>. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>

No	Tampilan Video	Penjelasan
10		<p>Pada bagian ini dijelaskan langkah kerja ke 8 yaitu penyemprotan pada <i>furniture</i>. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>
11		<p>Pada bagian ini dijelaskan langkah kerja ke 9 yaitu pengeringan <i>furniture</i>. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>
12		<p>Pada bagian ini dijelaskan langkah kerja ke 10 yaitu pengaturan <i>spray gun</i> untuk pembuatan pola bernuansa granit. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>
13		<p>Pada bagian ini dijelaskan langkah kerja ke 11 yaitu pembentukan nuansa granit. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>
14		<p>Pada bagian ini dijelaskan langkah kerja ke 12 yaitu pembentukan gradasi warna nuansa granit. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>
15		<p>Pada bagian ini dijelaskan langkah kerja ke 13 yaitu pembuatan campuran <i>PUSS Sanding Sealer</i>. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>

No	Tampilan Video	Penjelasan
16		<p>Pada bagian ini dijelaskan langkah kerja ke 14 yaitu penyemprotan kembali pada <i>furniture</i>. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>
17		<p>Pada bagian ini dijelaskan langkah kerja ke 15 yaitu pengeringan <i>furniture</i> kembali. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>
18		<p>Pada bagian ini dijelaskan langkah kerja ke 16 yaitu pengamplasan kembali dengan amplas nomor 400 dan dilakukan menggunakan tangan manual. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>
19		<p>Pada bagian ini dijelaskan langkah kerja ke 17 yaitu pembersihan benda kerja menggunakan kain majun. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>
20		<p>Pada bagian ini dijelaskan langkah kerja ke 18 yaitu pembuatan campuran <i>PUL Clear Gloss</i>. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i>.</p>
21		<p>Pada bagian ini dijelaskan langkah kerja ke 19 yaitu penyemprotan <i>PUL Clear Gloss</i> pada <i>furniture</i>. Penjelasan dilakukan menggunakan</p>

No	Tampilan Video	Penjelasan
		<i>dubbing</i> .
22		Pada bagian ini dijelaskan langkah kerja ke 20 yaitu pengeringan <i>furniture</i> kembali. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i> .
23		Pada bagian ini dijelaskan bahwa <i>furniture</i> siap untuk digunakan. Penjelasan dilakukan menggunakan <i>dubbing</i> .

d. Penutupan Video

Penutup video dilakukan secara langsung dengan mengucapkan terima kasih pada semua pihak yang membantu dalam proses pembuatan video media pembelajaran dan menyampaikan harapan agar video pembelajaran ini bermanfaat bagi semua pihak. Gambar penutup video akan ditampilkan di bawah ini.

Tabel 20. Penjelasan Tampilan Penutupan Video

Nno	Tampilan Video	Penjelasan
11		Pada bagian ini tertulis ucapan “Terimakasih”.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Data

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil validasi dan penilaian 3 pihak yaitu dosen ahli materi, dosen ahli media dan mahasiswa. Validasi dan penilaian yang dilakukan peneliti memperoleh kritik dan saran serta arahan yang bersifat membangun sehingga peneliti dapat mengembangkan video pembelajaran menjadi lebih baik lagi. Selain itu dosen pembimbing juga memiliki peran penting, dosen pembimbing juga memberikan saran dan arahan sebelum dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media serta mahasiswa. Berikut penjelasan dari masing-masing penilaian kelayakan yang telah dilakukan.

a. Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran dari segi materi. Video pembelajaran ini dijelaskan materi tentang *finsihing furniture* nuansa granit. Banyak cakupan bahasan yang dibahas dalam video pembelajaran ini seperti alat yang digunakan, bahan yang digunakan dan cara pengaturan alat yang akan dipakai.

Penilaian ahli materi ini didasarkan pada empat aspek utama yaitu tujuan pembelajaran, penyampaian materi, relevansi materi dan tingkat kemampuan peserta didik. Keempat aspek ini dikembangkan menjadi 20 butir pernyataan. Untuk skor penilaian tertinggi terdapat pada aspek tujuan pembelajaran dengan skor rata-rata 3,33 dengan presentase kelayakan 83,33%. Skor tersebut jika dikonversikan termasuk kategori “Sangat Layak”. Untuk skor penilaian terendah terdapat pada aspek tingkat kompetensi peserta didik dengan skor rata-rata 2,88 dengan presentase kelayakan 71,88%. Skor tersebut jika dikonversikan termasuk kategori “Layak”.

Keseluruhan pernyataan diperoleh hasil penilaian dengan skor 61. Saat dilakukan perhitungan dan konversi kelayakan, diperoleh penilaian media pembelajaran oleh ahli materi dengan skor rata-rata 3,09. Skor tersebut apabila dikonversikan masuk dalam kategori “Layak” dengan persentase kelayakan sebesar 77,19%.

Video pembelajaran yang telah divalidasi dan memperoleh kategori layak ini tetap mempunyai kekurangan sehingga ahli materi memberikan hasil validasi layak dengan revisi sesuai saran yang diberikan. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran.

b. Hasil Analisis Validasi Ahli Media

Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran dari segi media yang ditampilkan. Penilaian oleh ahli media didasarkan pada tampilan audio dan visual pada media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian juga ditekankan pada fungsi media sebagai penunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan penilaian ahli media dibagi menjadi 3 aspek yaitu rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran dan komunikasi visual. Ketiga aspek tersebut kemudian dikembangkan menjadi 25 butir pernyataan. Untuk skor penilaian tertinggi terdapat pada aspek media audio dengan skor rata-rata 3,38 dengan presentase kelayakan 84,38%. Skor tersebut jika dikonversikan termasuk kategori “Sangat Layak”. Untuk skor penilaian terendah terdapat pada aspek desain pembelajaran dengan skor rata-rata 3,29 dengan presentase kelayakan 82,14%. Skor tersebut jika dikonversikan termasuk kategori “Sangat Layak”.

Keseluruhan pernyataan diperoleh hasil penilaian dengan skor 83. Saat dilakukan perhitungan dan konversi kelayakan, diperoleh penilaian media pembelajaran oleh ahli materi dengan skor rata-rata 3,32 Skor tersebut apabila dikonversikan masuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan persentase kelayakan sebesar 83,01%.

Video pembelajaran yang telah divalidasi dan memperoleh kategori sangat layak ini tetap mempunyai kekurangan sehingga ahli media memberikan hasil validasi sangat layak dengan revisi sesuai saran yang diberikan. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran.

c. Hasil Analisis Penilaian Mahasiswa

Video pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan di Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan FT UNY. Penilaian dari mahasiswa sebagai pengguna video pembelajaran harus diperhatikan. Oleh sebab itu, selain divalidasi oleh ahli materi dan ahli media peneliti juga menguji cobakan video pembelajaran kepada mahasiswa.

Penilaian dari mahasiswa diperoleh dari kuesioner yang diberikan saat penelitian. Pernyataan dalam kuesioner yang diberikan pada mahasiswa merupakan gabungan dari aspek materi dan aspek media. Kedua aspek tersebut kemudian dikembangkan menjadi 24 butir pernyataan. Untuk skor penilaian tertinggi terdapat pada aspek materi dengan skor rata-rata 3,33 dengan persentase kelayakan 83,24%. Skor tersebut jika dikonversikan termasuk kategori “Sangat Layak”. Untuk skor penilaian terendah terdapat pada aspek media dengan skor rata-rata 3,29 dengan persentase kelayakan 82,33%. Skor tersebut jika dikonversikan termasuk kategori “Sangat Layak”.

Jumlah responden yang mengisi kuisioner adalah 30 siswa dari angkatan 2017 Program Studi Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan FT UNY yang sudah menempuh mata kuliah Praktik *Furniture*. Keseluruhan pernyataan diperoleh hasil penilaian dengan skor 2381. Saat dilakukan perhitungan dan konversi kelayakan, diperoleh penilaian media pembelajaran oleh pengguna dengan skor rata-rata 3,31. Skor tersebut apabila dikonversikan masuk kategori “Sangat Layak” dengan persentase kelayakan sebesar 82,79%.

Mahasiswa juga diberikan kesempatan untuk memberikan kritik dan saran terhadap video pembelajaran tersebut yaitu dengan diberikan kolom kritik dan saran pada kuisioner. Beberapa mahasiswa memberikan komentar bahwa video pembelajaran sudah menarik, maksud dan tujuan juga jelas. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti ini mahasiswa merasa tidak cepat bosan dan lebih cepat dalam menerima penjelasan sebuah materi. Peran utama dari pendidik atau dosen juga sangat dibutuhkan untuk memberikan

bimbingan serta arahan dalam penggunaan media pembelajaran dengan baik dan bijak. Secara keseluruhan mahasiswa merasa puas dengan adanya video pembelajaran tersebut dan sangat antusias untuk dipublikasikan, sehingga tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti bisa dinyatakan telah berhasil.

2. Penyebaran Video

Penyebaran video ini merupakan tahap akhir dalam penelitian yang dilakukan. Tahap ini bertujuan untuk menyebarluaskan media pembelajaran berupa video pembelajaran *finishing furniture* nuansa granit sehingga dapat dimanfaatkan oleh pihak yang membutuhkan. Publikasi produk ini dilakukan secara *offline* menggunakan *flashdisk* dan *online* melalui *Youtube* dengan kata kunci media pembelajaran praktik *finishing furniture* atau *finishing furniture* nuansa granit. Penyebaran dengan diunggah melalui media sosial diharapkan media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan orang lain.

3. Perbandingan dengan Peneliti Terdahulu

- a. Persamaan penelitian ini dengan penelitian oleh Reza Eko Putranto (2019) yang berjudul “Pengembangan video pembelajaran finishing furniture menggunakan cat acrylic pada mata kuliah praktik furniture di Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan FT UNY” yaitu penelitiannya sama-sama menggunakan model penelitian 4D Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Perbedaan penelitian ini yaitu format

penelitian yang dihasilkan peneliti menggunakan format mp4, sedangkan untuk hasil penelitian yang relevan menggunakan format mp4 dan .exe. Kelebihan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian oleh Reza Eko Putranto yaitu dari hasil validasi yang dilakukan pengguna, peneliti mendapatkan skor rata-rata yang lebih tinggi dari penelitian yang relevan.

- b. Persamaan penelitian ini dengan penelitian oleh Fitria Putri Wulandari (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual Pada Mata Kuliah Praktik *Finishing Furniture*” yaitu penelitiannya sama-sama menggunakan model penelitian 4D Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Kelebihan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian oleh Fitria Putri Wulandari yaitu dari hasil validasi yang dilakukan pengguna, peneliti mendapatkan skor rata-rata yang lebih tinggi dari penelitian yang relevan.
- c. Persamaan penelitian ini dengan penelitian oleh Imam Mustholiq MS dkk (2007) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Dasar Listrik” yaitu penelitiannya sama-sama menggunakan model penelitian 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Perbedaan penelitian ini yaitu media pembelajaran yang dihasilkan peneliti adalah video pembelajaran, sedangkan untuk hasil penelitian yang relevan adalah media pembelajaran interaktif. Kelebihan

penelitian ini dibandingkan dengan penelitian oleh Imam Mustholiq MS dkk yaitu dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan pengguna, peneliti mendapatkan skor rata-rata yang lebih tinggi dari penelitian yang relevan.

- d. Persamaan penelitian ini dengan penelitian oleh Muhammad Munir (2013) yang berjudul “Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Pengolah Angka (*spreadsheet*) Berbasis Video Screencast” yaitu sama-sama pengembangan video pembelajaran. Perbedaan penelitian ini yaitu metode *Research and Development* yang mengacu pada prosedur pengembangan Borg and Gall dengan 10 tahap, sedangkan peneliti memakai model 4D Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap. *Software* yang digunakan juga berbeda yaitu *Campatsia 7.0, Adobe Audition, Format Factory, Adobe Flash Cs3*, serta *Auto Play 8*. Sedangkan peneliti hanya menggunakan *Software Adobe Premier Pro*.
- e. Persamaan penelitian ini dengan penelitian oleh Sukoco dkk (2014) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan” yaitu sama-sama menggunakan metode *Research and Development*. Perbedaan penelitian ini yaitu media pembelajaran yang dihasilkan peneliti adalah video pembelajaran, sedangkan untuk hasil penelitian yang relevan adalah media pembelajaran interaktif.