

VIDEO PEMBELAJARAN PEMANDUAN *CITY TOUR* KEAHLIAN USAHA PERJALANAN WISATA SISWA SMK NEGERI 2 KOTA JAMBI

Endra Gunawan¹, Suratno², Akhmad Habibi³
Mahasiswa Universitas Jambi¹, Dosen Universitas Jambi²,
Dosen Universitas Jambi³

Jalan Raden Mattaher No. 16 Palembang

Sur-el: yecpusat@gmail.com¹, suratno@unja.ac.id², akhmad.habibi@unja.ac.id³

Article info

Article history:

Received:27-04-2022

Revised :28-10-2022

Accepted:30-11-2022

A B S T R A C T

The aims of this study is to describe the concept and theoretical framework, procedures, conceptual feasibility and practicality of developing learning videos on the procedures for tour guided ways for students of class XI SMKN 2 Jambi City. This research method is development research using the Dick, Carey, and Carey model. Data collection using Flowchart describes the stages of production that are used as a guide to compile a development schedule including: time, crew, place, equipment, and others as production support. Descriptive analysis techniques are used to analyse data from product development trials, particularly those related to mastery analysis of learning materials and learning media. Content and media analysis is used to process data obtained from expert content and plan reviews, media experts, and content experts.

Keywords:

*Media development,
Learning videos,
citytours.*

Kata Kunci:

*Pengembangan
media, Video
pembelajaran,
citytour.*

Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan kerangka konsep dan teoretis, prosedur, kelayakan konseptual dan kepraktisan pengembangan video pembelajaran tentang tata cara pemanduan wisata untuk peserta didik kelas XI SMKN 2 Kota Jambi. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan penerapan model Dick, Carey, and Carey. Pengumpulan data menggunakan flowchart menggambarkan tahapan produksi yang dijadikan panduan untuk menyusun jadwal pengembangan meliputi: waktu, kru, tempat, peralatan, dan lain-lain sebagai pendukung produksi. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yang berhubungan dengan uji coba produk pengembangan, khususnya yang berhubungan dengan analisis penguasaan materi pembelajaran dan media pembelajaran adalah teknik analisis deskriptif. Analisis isi dan media dilakukan untuk mengolah data yang diperoleh dari tinjauan ahli isi dan tinjauan rancangan, ahli media, dan ahli isi.

Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Bina Darma.

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan pariwisata di Indonesia tentunya harus juga didukung oleh sumber daya manusia yang profesional dan kompeten dibidangnya. Sumber daya manusia merupakan faktor mendasar dan strategis bagi pembangunan suatu bangsa, Sumber daya manusia yang kuat dan berdaya saing tinggi di berbagai aspek akan mendukung peningkatan pembangunan di bidang ekonomi, sosial dan budaya. Sumber daya manusia yang berkualitas akan mendorong terciptanya produktivitas yang tinggi yang akan menjadi modal dasar bagi keberhasilan pengembangan industri pariwisata.

Untuk mempersiapkan pembangunan sumber daya manusia pariwisata, maka pemerintah melalui Departemen Pendidikan dan Kebudayaan membuka sekolah kejuruan (SMK) pariwisata yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Salah satu tujuannya adalah untuk menyiapkan peserta didik untuk dapat bekerja serta mampu bersaing dalam pekerjaannya. Salah satu jurusan atau program studi di SMK Pariwisata adalah jurusan Usaha Perjalanan Wisata (UPW). Adapun tujuan kompetensi keahlian Usaha Perjalanan Pariwisata (UPW) adalah membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap yang baik sehingga nantinya dapat bekerja di sektor pariwisata. Kompetensi kejuruan yang ada di jurusan Usaha Perjalanan Wisata meliputi perencanaan pengelolaan perjalanan wisata, melakukan kegiatan penyelenggaraan acara (*mice*), pengelolaan reservasi serta kemampuan pemanduan perjalanan wisata (*tour guiding*).

SMK Negeri 2 Jambi sebagai salah satu sekolah kejuruan yang terdapat di Kota Jambi, telah membuka dan melaksanakan pendidikan dan pelatihan kompetensi Usaha Perjalanan Wisata sejak tahun 1994. Sebagian besar alumni telah bekerja di bidang pariwisata, di beberapa kota dan provinsi yang tersebar di Indonesia baik yang bekerja di bidang perhotelan, biro perjalanan, obyek wisata, pemandu wisata, maskapai penerbangan, kapal pesiar dan juga pegawai negeri terutama di Dinas Pariwisata. Ada juga sebagian mereka membuka usaha perjalanan wisata seperti Biro Perjalanan Wisata (*tour and travel*), transportasi dan atraksi wisata.

Upaya mewujudkan harapan tujuan mata pelajaran tersebut, guru dituntut menggunakan berbagai model, strategi, metode serta media pembelajaran, seperti gambar, film, dan video yang dapat menampilkan secara lengkap tentang proses pemanduan wisata dan juga obyek-obyek serta atraksi wisata secara utuh yang dengan mudah bisa diakses, dilihat serta dipraktikkan oleh peserta didik. Video-video wisata memang banyak tersebar di platform-platform media sosial. Akan tetapi, video-video tersebut lebih banyak mempresentasikan objek wisata. Sementara video yang menyajikan proses edukasi pemanduan wisata, lebih spesifik lagi pemanduan wisata dengan karakteristik Jambi belum tersedia secara memadai. Sehingga, proses pembelajaran pemanduan

wisata di SMKN 2 Kota Jambi masih sangat memerlukan fasilitasi pembelajaran berbantuan video pemanduan wisata.

Sanaky (2009), mengatakan bahwa media video adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan objek aslinya. Termasuk dalam media video ini di antaranya adalah video. Sementara itu menurut Smaldino (2005), bahwa media video selama ini disamakan orang dengan konsep penyiaran dalam hal ini televisi. Pada perkembangannya menurut Smaldino (2005), adalah “*any electronic media format that employs, motion picture to present a message can be re-ferred to as video.*” Video merupakan bentuk media elektronik yang memiliki format pengerjaan, memiliki gambar yang hidup untuk menyajikan suatu pesan.

Penelitian Fiskha Ayuningrum (2012), Jurusan Teknik Boga Fakultas Teknik UNY. Penelitian yang mengambil judul, Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Siswa Kelas X pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental di SMK N 2 Godean ini menggunakan metode R&D. Model pengembangan yang digunakan adalah Model Pengembangan 3 Langkah, yakni 1) *Planning*, 2) *Design*, dan 3) *Development*. Hasil penelitian melalui validasi ahli menyatakan bahwa video valid dan layak untuk digunakan dan diteruskan pada proses uji coba. Kedua ahli, yakni ahli media video dan ahli materi memberikan skor 100% layak, bahwa video dapat digunakan. Sementara itu, hasil uji coba pada siswa Kelas X SMKN 2 Godean, diperoleh hasil bahwa video pembelajaran dapat digunakan dan memiliki kemenarikan serta dapat memandu siswa sebagai tutorial pembelajaran. Spesifikasi video yang dihasilkan adalah dalam bentuk format video multimedia interaktif.

Selanjutnya penelitian Destria Rachmadina (2020) dengan judul, Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi Powtoon dengan Pendekatan Kontekstual. Penelitian ini mengambil lokasi SMP Muhammadiyah 1 Kalianda dan MTsN 1 Bandar Lampung dengan subjek penelitian siswa Kelas VIII. Penelitian dikembangkan dengan menggunakan Model ADDIE. Hasil validasi ahli media diperoleh angka kelayakan 87% kategori sangat layak, dan ahli materi juga memperoleh angka yang sama 87% kategori sangat layak. Sementara itu, hasil uji coba pada 60 siswa Kelas VII diperoleh rekomendasi, bahwa video menarik dan dapat digunakan untuk proses belajar, baik sebagai media maupun sebagai sumber belajar. Spesifikasi video yang dikembangkan berupa video animasi *powtoon*.

Penelitian Zahratul Fauziyyah (2019) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang. Penelitian ini mengambil judul, Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Teknik pengujian produk dilakukan validasi pakar, respon subjek uji coba, dan uji pra-tes dan post-tes. Dari hasil uji pakar diperoleh hasil 85% video berada

pada kategori layak digunakan dan diujicobakan. Sementara itu, hasil uji pos tes setelah menggunakan media video diperoleh nilai hasil belajar siswa 81,45. Dari nilai pre-tes sebelum menggunakan media video yang hanya 62,25. Dengan demikian terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan video selama proses pembelajaran. Spesifikasi media video yang dikembangkan berbasis video animasi interaktif.

Dari ketiga penelitian yang relevan di atas dapat ditarik kesimpulan relevansinya dengan penelitian yang akan dilakukan. Beberapa kesimpulan tersebut, adalah: 1) penelitian yang akan dilakukan sama-sama menggunakan metode R&D, 2) penelitian dan pengembangan sama-sama menggunakan kode pengembangan yang sudah diakui secara akademik dan empirik, dan 3) penelitian dan pengembangan sama-sama melakukan Langkah-langkah pengembangan sebagaimana disyaratkan oleh model yang menjadi pedoman, mulai dari perencanaan, pendesainan, pengembangan, dan tahap evaluasi.

Perbedaan ketiga penelitian sebagaimana dipaparkan di atas dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada spesifikasi produk video. Jika penelitian yang sudah dilakukan produknya dalam bentuk video multimedia berbasis animasi seperti *powtoon*, maka video yang akan dikembangkan dalam bentuk *reality* video atau video adegan dengan visual kontekstual lingkungan belajar peserta didik. Model dan adegan yang digunakan dalam video yang akan dikembangkan nyata menggunakan sumber daya dari peserta didik. Lingkungan atau *setting* pengambilan gambar video menggunakan *setting* natural lokasi *city tour* sebagaimana tuntutan kompetensi dasar yang ada dalam kurikulum. Dengan demikian, video yang akan dikembangkan lebih realistis dan kontekstual.

Melalui penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut: (1) Hasil penelitian ini berguna sebagai panduan pemanduan wisata bagi para pemula dengan prosedur yang sesuai (*guding sequencies*) menurut standar kompetensi nasional (SKNI), (2) Sebagai media promosi memperkenalkan pariwisata Jambi dan keindahan alam serta obyek-obyek wisata yang ada di Kota Jambi dan Provinsi Jambi pada umumnya, dan (3) Penelitian ini juga dapat berguna sebagai referensi dan masukan bagi Dinas Pariwisata Kota Jambi dan juga HPI (Himpunan Pramuwisata Indonesia) dalam mengedukasi calon-calon pemandu wisata.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Pendidikan Vokasi atau SMK

Secara khusus Presiden RI menginstruksikan kepada Mendikbud yang salah satunya adalah “menyempurnakan dan menyelaraskan kurikulum SMK dengan kompetensi sesuai kebutuhan pengguna lulusan (*link and match*)”. Realitanya, SMK Pariwisata di Indonesia memiliki berbagai

tantangan secara internal, eksternal, nasional, dan bahkan regional. Khusus berkaitan tantangan regional, Indonesia dihadapkan dengan adanya komitmen kerja sama pembangunan di tingkat ASEAN dan APEC sebagai sebuah tantangan yang mutlak perlu dipertimbangkan dalam pengembangan konsep SMK (Pariwisata) di masa mendatang. Kesepakatan dengan Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) memberikan implikasi terhadap Indonesia. Apabila Indonesia mampu untuk menyiapkan diri melalui bidang pembangunan pendidikan termasuk SMK Pariwisata.

Menurut Jalal (Subijanto, dkk., 2020) diperkirakan pada tahun 2040 Indonesia akan memiliki 195 juta penduduk usia produktif dan 60 persen penduduk usia muda sehingga Indonesia memiliki kesempatan memperoleh “bonus demografi” sekaligus menyongsong 100 (seratus) tahun Indonesia merdeka. Namun, jika Indonesia tidak mampu mengelola dengan baik, maka Indonesia akan kehilangan kesempatan tersebut selamanya sehingga “Indonesia Emas” tidak dapat diraih.

Pelaksanaan pendidikan SMK akan mencapai sasaran manakala dapat menerapkan prinsip-prinsip pendidikan kejuruan yang efisien jika ditunjang lingkungan yang kondusif, di mana peserta didik dilatih/ dipersiapkan dan dikondisikan/disimulasikan sebagaimana suasana bekerja yang senyatanya di DU/DI. Pendidikan SMK akan efektif manakala tugas-tugas pendidikan (sekolah) dan tugas pelatihan kerja (DU/DI) dapat dilaksanakan secara terpadu, terkait, dan sepadan serta ditunjang oleh fasilitas peralatan yang kurang lebih sama (media simulasi) seperti yang diperlakukan di DU/DI.

2.2 Pembelajaran Kepariwisata di SMK

Di wilayah Indonesia terdapat 10 destinasi wisata baru yang tengah dikembangkan oleh Pemerintah untuk dapat mencapai target 20 juta kunjungan wisatawan ke Indonesia pada tahun 2019. Melalui pendidikan dan pelatihan SMK, perlu dikaji secara sistemik dan komprehensif penyelenggaraan SMK dalam menghasilkan lulusannya sebagai calon tenaga kerja bidang Pariwisata yang berkualitas memiliki kompetensi dan berdaya saing terkait dengan kesiapan untuk memenuhi Kebutuhan tenaga kerja di bidang Pariwisata.

Namun demikian, pengembangan sektor pariwisata ini masih mengalami permasalahan yang cukup serius yaitu ketersediaan jumlah tenaga kerja yang berkualitas dan siap pakai. Untuk itu, pemerintah berencana akan melakukan sinergi guna meningkatkan kualitas tenaga kerja pada sektor pariwisata. Pihak swasta akan dilibatkan dalam hal pelatihan ketenagakerjaan. Keterlibatan swasta diharapkan dapat meringankan beban Pemerintah dalam meningkatkan kompetensi tenaga kerja kepariwisataan di Indonesia.

2.3 Media Pembelajaran

Pada awal abad modern, yang ditandai dengan hadirnya para filsuf dan ilmuwan seperti Socrates, ilmu pengetahuan yang diajarkan kepada peserta didiknya adalah hasil penemuan atau

daya pikir Socrates sendiri. Perkembangan selanjutnya membuktikan bahwa situasi semacam itu tidak mungkin untuk dipertahankan. Suatu proses belajar mengajar akan lebih efektif apabila ada media atau alat yang mendukungnya seperti film atau video dan sebagainya. Hal itu akan lebih konkret daripada pemaparan secara verbal.

Adanya kehadiran media atau alat-alat yang mendukung dalam proses pembelajaran, maka mau tidak mau guru harus mengakui bahwa mereka bukanlah satu-satunya sumber belajar. Apabila kita pakar istilah pembelajaran hendaklah diartikan bahwa proses pembelajaran pada diri peserta didik terjadi baik karena ada yang secara langsung mengajar (guru) atau secara tidak langsung. Diharapkan peserta didik mampu dan aktif berinteraksi dengan media atau sumber belajar yang lain. Guru hanyalah satu dari begitu banyak sumber belajar yang dapat memungkinkan peserta didik belajar.

Atas dasar perkembangan dan pergeseran paradigma belajar dan pembelajaran dan unsur-unsur yang ada di dalam prosesnya tersebut, maka peran media pembelajaran semakin dibutuhkan keberadaannya. Menurut Gregory (dalam Wahyudi, 1992), salah satu petunjuk yang harus dipersiapkan seseorang guru yang baik dalam mengajar, carilah hubungan antara apa yang diajarkan dengan kehidupan peserta didik sehari-hari. Hubungan- hubungan inilah yang akan menentukan nilai praktis penerapan dari pelajaran tersebut. Untuk menghubungkan apa yang akan diajarkan dengan pengalaman apa yang dimiliki peserta didik sebagaimana dimaksud, media merupakan sarana atau perantara untuk menghubungkan fakta pengalaman tersebut.

2.3.1 Media Video

Menurut Sanaky (2009), media video adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan objek aslinya. Termasuk dalam media video ini di antaranya adalah video. Sementara itu menurut Smaldino (2005), bahwa media video selama ini disamakan orang dengan konsep penyiaran dalam hal ini televisi. Pada perkembangannya menurut Smaldino (2005), adalah *“any electronic media format that employs, motion picture to present a message can be re-ferred to as video.”* Video merupakan bentuk media elektronik yang memiliki format pengerjaan, memiliki gambar yang hidup untuk menyajikan suatu pesan.

Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Dengan demikian media video adalah media yang menunjukkan atau menyajikan dua karakter yang berbeda dalam hal ini suara dan gambar. Menurut Anderson (1994) bahwa dalam media video terdapat kelebihan dan kekurangan, antara lain:

- 1) kelebihan media video: (a) dapat digunakan untuk klasikal atau individual; (b) dapat digunakan seketika; (c) digunakan secara berulang; (d) dapat menyajikan materi secara fisik tidak dapat bicara ke dalam kelas; (e) dapat menyajikan objek yang bersifat bahaya; (f) dapat menyajikan objek secara detail; (g) tidak memerlukan ruang gelap; (h) dapat diperlambat dan dipercepat; dan (i) menyajikan gambar dan suara;
- 2) kelemahan media video; (a) sukar untuk dapat direvisi; (b) relatif mahal; dan c) memerlukan keahlian khusus.

2.3.2 Tujuan Media Video dalam Pembelajaran

Anderson (1994) mengemukakan beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video, antara lain sebagai berikut.

- 1) Untuk tujuan kognitif: (a) dapat mengembangkan mitra kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan gerak dan serasi; (b) dapat menunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagai media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis; (c) melalui video dapat pula menyampaikan pengetahuan tentang hukum- hukum dan prinsip-prinsip tertentu; dan (d) video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh dan cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi peserta didik.
- 2) Untuk tujuan afektif: (a) video merupakan media yang baik sekali untuk menyampaikan informasi dalam matra afektif; dan (b) dapat menggunakan efek dan teknik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.
- 3) Untuk tujuan psikomotorik: (a) video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh ketrampilan yang menyangkut gerak; dan (b) melalui video peserta didik dapat langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba ketrampilan yang menyangkut gerakan tadi.

Menurut Hamalik (1994) beberapa unsur atau format yang harus terdapat dalam pengembangan media video, adalah: 1) data (apakah film autentik, digunakan pada tempat yang tepat, menyangkut pengalaman peserta didik, memiliki kemanfaatan, mengimplementasikan isi kurikulum, dan warna yang digunakan telah memberikan makna); 2) format (fotografi sudah dilakukan secara baik, penggunaan komposisi suara yang berimbang, bahan/materi yang disajikan memiliki kesatuan); dan 3) deskripsi sajian harus baik.

2.3.3 Indikator Perancangan Media Video

Media video termasuk kategori multimedia linear di mana merupakan multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apa pun yang dapat dioperasikan oleh pengguna yang berjalan sekuensial (berurutan). Dalam pembelajaran yang menggunakan media video materi

yang disampaikan diharapkan tidak jauh berbeda ketika seseorang melakukan interaksi secara lisan. Oleh karena itu, desain komunikasi pesan dalam media video perlu memperhatikan prinsip-prinsip desain komunikasi visual maupun audio yang di dalamnya menyangkut juga unsur-unsur penggunaan media.

Indikator-indikator yang perlu diperhatikan dalam proses mendesain atau merancang media video, meliputi unsur teks, warna, gambar, *sound*, video, animasi, dan tata letak tampilan. Beberapa pertimbangan mendesain teks dalam tampilan media video, antara lain:

- 1) pertimbangkan format, teks dirancang untuk mudah dibaca;
- 2) desain teks adalah hierarki visual, orang cenderung membaca elemen yang terbesar, baru kemudian yang terkecil;
- 3) susunan teks harus menyempurnakan kemudahan dibaca;
- 4) semua faktor dari spasi huruf, spasi kata, dan spasi garis mudah dibaca, komunikatif dan ekspresif;
- 5) pertimbangkan bentuk huruf, pakailah huruf yang asli, pikirkan tentang hubungan positif dan negatif spasi; dan
- 6) bila melakukan pencampuran permukaan teks, harus disesuaikan dengan jenis pesan, kontras, bobot, skala dan hierarki visual; dan
- 7) hindari sesuatu yang baru atau tipe huruf yang dekoratif.

Penentuan indikator rancangan media video penting dilakukan untuk membantu proses evaluasi atau validasi produk. Evaluasi dalam pengembangan media video tidak hanya dilakukan terhadap produk hasil pengembangan. Tetapi, proses evaluasi sudah harus dilakukan dan dimulai dari proses perancangan produk. Oleh karena itu, untuk kepentingan evaluasi tersebut diperlukan indikator yang berhubungan dengan pengembangan media video, mulai dari analisis kurikulum sampai pada unsur-unsur pembuatan media video.

Mengacu pada konsep teoretis sebagaimana dipaparkan, maka dapat disimpulkan, indikator-indikator yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengevaluasi pengembangan produk media video, adalah:

- 1) Unsur kurikulum: meliputi (pokok bahasan, KD, indikator, tujuan pembelajaran, struktur materi, motivasi, kejelasan petunjuk, kejelasan materi, evaluasi);
- 2) Unsur kebahasaan: meliputi (tata bahasa, format teks, desain teks, kemudahan pembacaan, spasi huruf/kata, bentuk huruf, ukuran huruf); dan
- 3) Unsur video: meliputi (pewarnaan, kontras, ukuran/keseimbangan gambar, animasi, bentuk transisi, kecepatan transisi, harmonisasi, kesatuan bentuk, pengulangan, penekanan, pilihan ilustrasi, *make up* pemeran/model, pencahayaan atau *lighting*).

Indikator-indikator di atas selanjutnya dituangkan dalam angket evaluasi, lembar observasi, dan lembar wawancara yang akan dilakukan baik oleh ahli desain pembelajaran, ahli desain media pembelajaran maupun subjek uji coba lapangan.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan analisis latar belakang, maka rumusan masalah penelitian dan pengembangan ini adalah: Bagaimanakah kerangka konsep, prosedur, kelayakan konsptual, dan kepraktisan pengembangan video pembelajaran tentang tata cara pemanduan wisata untuk peserta didik kelas XI SMKN 2 Kota Jambi?

2.5 Metode Penelitian

Pendekatan dan metode dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Menurut Semiawan (2007), penelitian pengembangan digunakan untuk menjembatani kesenjangan antara penelitian dan praktik pendidikan. Lebih jauh Semiawan menjelaskan, bahwa penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan diarahkan pada pengembangan produk yang efektif bagi keperluan sekolah, dan merupakan penelitian terapan. Penelitian ini lebih mementingkan perubahan untuk perbaikan dan mementingkan kegunaannya dalam pendidikan.

Penelitian bertujuan mengembangkan sesuatu yang baru yang diharapkan dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran bagi para guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Video materi belajar yang akan dikembangkan memuat materi kompetensi keahlian pemanduan wisata, khususnya wisata kota (*city tour*) untuk peserta didik kelas XI SMK.

2.6 Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap ini berdasarkan proses perencanaan dan analisis yang sudah diperoleh, pengembang melakukan perancangan identitas konten, menyusun analisis tugas, menyiapkan deskripsi program, dan menyiapkan *flowchart* pengembangan, dan naskah materi VMB. Identitas konten yang dikembangkan adalah Video Materi Belajar Pemanduan *City Tour*. Analisis tugas yang dilakukan dalam pengembangan VMB ini meliputi: 1) Tugas pengembang sekaligus pemimpin produksi, menulis naskah dan sutradara, 2) mengarahkan kerja kameramen dan editor, 3) mengarahkan kinerja model atau *talenta*, dan 4) mengarahkan para pembantu produksi seperti: penata rias, penata busana, penata cahaya, perlengkapan, dan transportasi.

Carey & Carey (2015), mengatakan langkah selanjutnya adalah menyiapkan alur produksi (*flowchart*). *Flowchart* diperlukan sebagai panduan langkah kerja sesuai dengan prosedur yang direncanakan. Dalam *flowchart digambarkan* tahapan produksi yang dijadikan panduan untuk menyusun jadwal pengembangan meliputi: waktu, kru, tempat, peralatan, dan lain-lain sebagai pendukung produksi. *Flowchart* pengembangan VMB ini sebagai berikut.



Gambar 1. *Flowchart* Pengembangan VMB Pemanduan Wisata

Flowchart sebagaimana Gambar 1 merupakan alur kerja yang dilakukan pengembang. Langkah perencanaan dilakukan paling awal sebagaimana dipaparkan dalam latar belakang riset ini.

2.7 Teknik Analisis Data

Data tentang jumlah jawaban subjek uji coba pada tingkat tertentu berdasarkan kriteria penilaian yang mencakup kategori yang ditentukan, dihitung dengan menggunakan analisis kuantitatif, baik mencari skor rata-rata atau *mean* maupun untuk menghitung capaian tingkat persentase jawaban subjek uji coba.

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yang berhubungan dengan uji coba produk pengembangan, khususnya yang berhubungan dengan analisis penguasaan materi pembelajaran dan media pembelajaran adalah teknik analisis deskriptif. Analisis isi dan media dilakukan untuk mengolah data yang diperoleh dari tinjauan ahli isi dan tinjauan rancangan, ahli media, dan ahli isi.

Data kuantitatif berupa masukan dan komentar dikelompokkan dan kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk keperluan revisi produk. Sementara itu, analisis deskriptif dengan teknik penghitungan persentase digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari ahli rancangan, ahli media, ahli isi, dan uji coba lapangan. Data dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{Jawaban} \times \text{Bobot tiap pilihan}}{n \times \text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Untuk keperluan pengambilan keputusan mengenai layak tidaknya produk pengembangan ini, maka digunakan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut.

Tabel 1. Kualifikasi Kelayakan Hasil Evaluasi

| <i>Tingkat Pencapaian</i> | <i>Kualifikasi</i> | <i>Keputusan</i> |
|---------------------------|--------------------|--------------------------|
| 80% - 100% | Sangat Layak | Tidak perlu revisi |
| 66% - 79% | Layak | Perlu revisi kecil |
| 56% - 65% | Kurang Layak | Perlu revisi cukup besar |
| 0% - 55% | Sangat Tidak Layak | Perlu diulang |

Penilaian mencapai rata-rata 80% sampai 100%, kualifikasi sangat layak. Penilaian nilai rata-rata 66% sampai 79%, kualifikasi layak digunakan. Penilaian 0% sampai 55% dan 56% sampai 65%, kualifikasi sangat/kurang layak untuk digunakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi ahli materi pembelajaran UPW untuk ahli pertama adalah secara keseluruhan hasil validasi pertama Ahli Pendidikan Kepariwisata sudah memenuhi kriteria yang dipersyaratkan. Kategori berada di 98,3% atau Sangat Baik/Sangat Layak. Sementara itu untuk kriteria tiap indikator memperlihatkan: 1) Kelayakan Isi Materi berada pada kategori 98%, 2) Komponen Penggunaan Kebahasaan berada pada kategori 95%, 3) Penyajian Materi pada kategori 100%, dan 4) Komponen Kegrafisan Penyajian Materi pada kategori 100%.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli teknologi pendidikan terhadap rancangan pengembangan media VMB untuk pembelajaran UPW di SMK, diperoleh hasil rancangan: 1) menurut isinya valid; 2) menurut teknik penulisan baik; dan 3) menurut penyusunan bahasa baik, 4) dan menurut produk rancangan seperti *flowchart*, naskah produksi, dan *storyboard* sudah sangat baik. Ahli merekomendasikan bahwa rancangan pengembangan media ini layak untuk dilanjutkan dalam kegiatan pengembangan atau produksi media.

Berikut ini dipaparkan hasil validasi dari Ahli Kedua, Keahlian Pariwisata secara keseluruhan hasil validasi ahli yang kedua Pendidikan Kepariwisata sudah memenuhi kriteria yang dipersyaratkan. Kategori berada di 97,5% atau Sangat Baik/Sangat Layak. Sementara itu untuk kriteria tiap indikator memperlihatkan: 1) Kelayakan Isi Materi berada pada kategori 100%, 2) Komponen Penggunaan Kebahasaan berada pada kategori 95%, 3) Penyajian Materi pada kategori 100%, dan 4) Komponen Kegrafisan Penyajian Materi pada kategori 90%. Dengan demikian, sesuai dengan indikator kesesuaian materi dengan kurikulum dan media pembelajaran, bahwa materi dalam VMB sudah berada pada kategori sangat baik atau sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Dari hasil validasi ahli yang kedua bidang kepariwisataan dapat ditarik kesimpulan, bahwa materi dalam VMB sudah memenuhi kriteria sebagaimana

dipersyaratkan dalam K13 dan kesesuaian materi dengan prinsip media pembelajaran berbasis video.

Kelayakan rancangan tersebut menurut ahli karena rancangan penulisan telah memenuhi kriteria aspek-aspek materi, media, landasan teori, pedagogi, dan sasaran serta tujuan yang hendak dicapai dengan media tersebut. Di samping itu, rancangan pengembangan media video menurut ahli telah melalui tahap-tahap kegiatan yang seharusnya dilakukan sebagaimana model yang dipedomani, yaitu Model Pengembangan Multimedia Berbasis Video Alessi dan Trollip (2001).

Secara keseluruhan hasil validasi kedua oleh ahli media, dari 18 item pertanyaan yang diajukan kepada ahli media, diperoleh nilai 92,2%. Artinya, kualitas VMB sudah sangat baik. Produk pengembangan ini direkomendasikan sudah baik/menarik/sesuai. Artinya, media yang dikembangkan sudah layak untuk dilanjutkan kepada proses uji coba lapangan sebagai pengguna akhir media.

4. SIMPULAN

Untuk mendapatkan sebuah produk pengembangan media yang baik, maka hal pertama yang perlu dilakukan adalah menganalisis kebutuhan. Berdasarkan kebutuhan yang ada dilakukan analisis terhadap beberapa aspek, yaitu analisis kurikulum pembelajaran, analisis siswa, analisis sumber belajar, dan analisis referensi pengembangan. Proses diseminasi atau penyebarluasan media video pembelajaran UPW ini dapat dilakukan, baik secara pribadi oleh pengembang maupun oleh institusi dalam hal ini Program Magister Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Jambi, maupun dinas pendidikan. Melalui pengembang, produk ini dapat disebarluaskan melalui teman sejawat atau para guru mata pelajaran kepariwisataan, baik dalam sekolah yang mana maupun antar sekolah. Di samping itu, media ini disarankan untuk disebarluaskan melalui kegiatan majelis guru mata pelajaran (MGMP) yang melakukan pertemuan secara rutin. Tentu saja sebelum disebarluaskan kepada guru atau sekolah lain, terlebih dahulu diperhatikan tingkat kebutuhannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi & Trollip. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development Massachusetts*. 3rd ed. USA: Pearson Education.
- Anderson, R. (1994). *Pemilihan dan Pengembangan Media Video Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Pers.
- Ayuningrum, F. (2012). Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Siswa Kelas X pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental di SMK N 2 Godean. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rachmadina, Destria. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi Powtoon dengan Pendekatan Kontekstual. *Disertasi*. Lampung: UIN Raden Intan.
- Dick, W., Carey, L., & Carey J.O. (2015). *The Systematic Design of Instruction: Eighth Edition*. Boston Columbus, Sadidle River: PEARSON.
- Fauziyyah, Z. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang. *Disertasi*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Hamalik, U. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Sanaky, A.H.H. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Semiawan, Conny R. (2007). *Catatan Kecil tentang Penelitian dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Kencana
- Smaldino, (2005). *Instructional Technology and Media for Learning Ninth Edition*. New Jersey: Upper Saddle River.
- Subijanto, dkk. (2020). *Revitalisasi Kurikulum SMK Pariwisata Kompetensi Keahlian Tata Boga*. Jakarta: Pusatlitjakkdikbud.
- Wahyudi, J.B. (1992). *Teknologi Informasi dan Produksi Citra Bergerak*. Jakarta: PT Gramedia.