

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PEMBUBUTAN DASAR DI WORKSHOP BERBASIS VIDEO DALAM BIDANG PRAKTIK PEMESINAN

Oleh:

Rofiqul Fuadi Sholihin, Yoto dan Sunomo

Mahasiswa Jurusan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang

Dosen Jurusan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang

E-mail: rofiqulfuadi@yahoo.co.id, yoto.1718@yahoo.com,

Abstrak. Perkembangannya teknologi informasi dan komunikasi di dunia maka media pembelajaran juga harus ada perkembangan. Salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis video. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara masalah yang terjadi yaitu penyampaian materi sangat sulit karena kalah dengan bisingsnya mesin. Tujuan dari pengembangan yaitu menghasilkan produk media pembelajaran berbasis video yang bermateri pembubutan rata, alur, tirus dan ulir. Subjek uji coba dalam pengembangan yaitu satu ahli media, satu ahli materi, sepuluh mahasiswa uji lapangan utama dan 35 mahasiswa uji lapangan operasional. Analisis yang digunakan untuk validasi media adalah persentase. Hasil pengembangan media interaktif pembubutan dasar berbasis video adalah ahli materi dinyatakan valid, ahli media dinyatakan valid, uji lapangan utama dinyatakan valid dan uji lapangan operasional dinyatakan valid. Produk media pembelajaran yang disusun dengan materi pembubutan alur, pembubutan rata, pembubutan tirus dan pembubutan ulir telah mencapai kategori valid, sehingga media dapat digunakan untuk kegiatan proses belajar mengajar pada matakuliah pembubutan dasar.

Kata kunci: Media interaktif, pembubutan dasar, berbasis video.

Pendidikan merupakan usaha terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara efektif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Keberhasilan pendidikan tergantung pada perubahan sikap ataupun pencapaian hasil akhir dari sebuah pembelajaran.

Berdasarkan peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 31 Tahun 2013 tentang Standar Pendidikan Nasional, Pasal 19 ayat 1 yang menyatakan bahwa: Proses pendidikan pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, motivasi peserta

didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Peraturan Pemerintah, 2013).

Pembelajaran pemesinan merupakan sebuah pembelajaran praktikum yang terikat keterampilan dalam mengerjakan suatu benda dengan bantuan mesin. Dalam pembelajaran pemesinan akan mendapatkan pelajaran mengenai pembubutan. Pembubutan merupakan sebuah proses untuk membentuk benda dengan cara pemakanan secara menyayat atau mengurangi dimensi benda kerja (Daryanto, 1996: 1). Pembubutan dasar merupakan mata kuliah praktik

pertama yang kerjanya menggunakan mesin bubut. Dalam pembelajaran pembubutan dasar peserta didik akan mendapatkan materi mengenai pembubutan lurus, alur, tirus dan ulir luar.

Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana dari saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi belajar yang bertujuan instruksional dari sumber pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat penerima pesan sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, dkk., 2010). Sumber pesan dalam pembelajaran pembubutan dasar adalah dosen, pesan adalah isi pelajaran dari pembubutan dasar, dan penerima pesan adalah mahasiswa.

Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, sehingga pemilihan media memerlukan banyak pertimbangan, termasuk kelayakan media yang digunakan (Arsyad, 2011). Multimedia interaktif memberikan nilai lebih pada pembelajar untuk terlibat aktif dalam proses belajar, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Selain itu, penggunaan multimedia dalam pembelajaran sesuai untuk berbagai gaya belajar karena mengutamakan berbagai aspek, seperti aspek audio dan visual secara bersamaan. Untuk membentuk pembelajaran yang efektif, menarik dan tidak membosankan untuk peserta didik maka perlu adanya pengembangan dari media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik peserta didik,

Pembelajaran berbasis video merupakan pembelajaran yang menggunakan media berupa gambar bergerak, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan efektif. Menurut Cheppy (2007: 2) media video pem-

belajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran yang baik. Pembelajaran yang bermakna mempunyai arti sebagai pemahaman mendalam terhadap materi, meliputi memperhatikan aspek penting dari materi-materi yang disajikan oleh pendidik, mengorganisasinya secara mental kedalam sebuah struktur kognitif.

Workshop merupakan tempat untuk pencarian informasi dan melakukan praktikum (Sumarno, Online: 2015). Dalam workshop peserta didik dapat melakukan praktikum pemesinan dengan menggunakan mesin bubut. Didalam *workshop* peserta didik mampu menerapkan kemampuannya dalam melakukan praktik pemesinan dasar, hal itu dikarenakan di *workshop* terdapat mesin-mesin bubut yang dapat dioperasikannya.

Praktik pemesinan dasar di *Workshop* merupakan mata kuliah praktikum pertama yang berhubungan dengan mesin nyata, sehingga dalam praktikum ini peserta didik ditekankan mempunyai keterampilan dan pengetahuan tentang tata cara melakukan pembubutan dengan mesin nyata. Dalam hal praktik pendidik memiliki hal penting, yaitu pendidik yang mengatur proses belajar mengajar. Keberhasilan dari proses pembelajaran sangat tergantung pada penyampaian materi yang diberikan oleh pendidik.

Masalah dalam penyampaian materi pemesinan dasar yaitu hilangnya suara pendidik akibat terlalu bisingnya mesin bubut. Selain dari masalah tersebut, masalah lain yang terjadi dalam pembelajaran yaitu pendidik harus mendemostrasikan bagaimana prosedur pembubutan. Pendemostrasian pembubutan tersebut kurang efisien dika-

renakan banyak waktu yang tersita dan peserta didik harus menggerombol dalam satu mesin. Waktu tersita lama dikarenakan materi yang disampaikan sangat panjang dan prosedur yang diterapkan sangat banyak, selain hal tersebut gerombolan peserta didik membuat suara dari pendidik tidak mampu didengar dengan jelas dikarenakan adanya kebisingan waktu proses pembuatan dan tidak teraturnya peserta didik.

Akibat pembelajaran tersebut banyak peserta didik yang tidak mampu mendapatkan informasi yang bagus, sehingga informasi yang ada pada peserta didik sulit untuk diimplikasikan. Banyak peserta didik yang mengambil matakuliah pemesinan dasar namun waktu praktik pembubutan dikerjakan oleh temannya satu kelas. Oleh karena itu, peneliti akan membantu memberikan informasi kepada peserta didik dengan mengembangkan media interaktif berupa video mengenai matakuliah pembubutan dasar. Media ini diharapkan mampu untuk digunakan sebagai sarana belajar peserta didik yang belum memahami cara mengoperasikan mesin bubut dan melakukan pembubutan.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011: 297). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan. Dalam pengembangan ini menggunakan model Borg dan Gall (1983:775) dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) *Research and information coll.*, (2) *Planning*, (3) *Develop Preliminary*, (4) *Preliminary Field Testing*, (5) *Main Product Revision*, (6) *Main Field Testing*, (7)

Operational Product Revision, (8) *Operasional Field Testng*, (9) *Final Product Revision*, (10) *Dissemination and Implementation*.

Subyek uji coba dalam penelitian pengembangan adalah sebagai berikut: (1) Ahli media sebanyak satu orang dosen dari Fakultas Teknik UM (2) Ahli materi sebanyak satu orang dosen dari Fakultas Teknik UM (3) Uji lapangan utama sebanyak 10 mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Malang (4) Uji lapangan operasional sebanyak 35 mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Malang angkatan 2014.

Jenis data dalam penelitian pengembangan menggunakan data kualitatif dan kuantitatif yang didapat. Teknik analisis data dalam pengembangan media interaktif ini menggunakan teknik analisis data diskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif akan diperoleh dari validasi ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini, ahli media dan ahli materi akan memberikan masukan, skor dan saran perbaikan untuk pengembangan produk media pembelajaran. Data yang berupa skor, masukan dan saran perbaikan selanjutnya dianalisis secara diskriptif kualitatif dan kuantitatif. Nilai dari analisis data tersebut akan digunakan untuk bahan pertimbangan dalam melakukan revisi pada produk media interaktif. Adapun rumus yang digunakan untuk melakukan pengolahan data adalah sebagai berikut.

Data hasil validasi subjek coba per-item pertanyaan.

$$\text{Rumus : } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Data hasil validasi subjek coba kelompok dan seluruh *item* pertanyaan

$$\text{Rumus : } P = \frac{\sum x}{\sum xs} \times 100\%$$

Hasil dari data-data tersebut dapat diketahui dengan nilai persentase yang dapat digunakan untuk mengembangkan produk media interaktif selanjutnya. Menurut Sudjana (2005: 118) mengatakan bahwa media yang dikembangkan dapat dikatakan berhasil apabila media tersebut mencapai angka persentase minimal 61% dengan katagori sebagai berikut.

Tabel 1 Peresentasi kevalidan (Sudjana,2005)

No	Persentase	Katagori
1	0 – 40 %	Tidak layak
2	40 % - 60 %	Cukup layak
3	61 % - 80 %	Layak
4	81 % - 100 %	Sangat layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ahli Materi

Ahli materi merupakan seseorang yang ahli dalam materi pembelajaran, dalam hal ini materi pelajarannya yaitu pembubutan dasar. Berikut ini merupakan hasil dari validasi media pembelajaran oleh ahli materi.

Jadi data hasil dari uji ahli materi adalah sebagai berikut:

$$Uji\ ahli\ materi = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$Uji\ ahli\ materi = \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$Uji\ ahli\ materi = 87,50 \%$$

Dari data hasil validasi ahli materi diatas maka diperoleh hasil 87,50%, sehingga dengan hasil data tersebut media yang dikembangkan layak dan valid dilihat dari segi materi.

Tabel 2 Hasil validasi ahli materi

No	Indikator Evaluasi	Skor Skala Evaluasi		
		∑x	∑xi	%
1.	Kesesuaian kurikulum dengan materi pembubutan dasar	4	4	100
2.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik	4	4	100
3.	Kejelasan materi yang disajikan dalam media	3	4	75
4.	Kesesuaian urutan materi pembelajaran yang disampaikan	4	4	100
5.	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam materi untuk dipahami	3	4	75
6.	Kejelasan gambar dan teks yang terdapat dalam materi	4	4	100
7.	Keefektifan materi dengan menggunakan media video	3	4	75
8.	Kemudahan materi dapat membuat peserta didik belajar mandiri	3	4	75
9.	Kejelasan video dalam menyampaikan materi	3	4	75
10.	Materi yang disajikan dapat memberikan interaksi	4	4	100
JUMLAH		35	40	87,50

Ahli Media

Ahli media merupakan seseorang yang ahli dalam media pembelajaran, dalam hal ini media pembelajaran interaktif yang berbasis video. Berikut ini merupakan hasil dari validasi media pembelajaran oleh ahli media.

Tabel 3 Hasil validasi ahli media

No	Indikator Evaluasi	Skor Skala Evaluasi		
		Format Media Interaktif Berbasis Video	$\sum x$	$\sum xi$
1.	Kesesuaian kurikulum pembubutan dasar dengan isi keseluruhan media pembelajaran	4	4	100
2.	Kesesuaian materi dengan media yang dikembangkan	4	4	100
3.	Kejelasan teks yang disampaikan	4	4	100
4.	Kejelasan gambar dan video yang disampaikan	3	4	75
5.	Kesesuaian gambar dan video dengan materi	4	4	100
6.	Kemenarikan media video	4	4	100
7.	Kemudahan penggunaan media untuk belajar	3	4	75
8.	Urutan penyajian materi dalam video	4	4	100
9.	Video yang disajikan sebagai tutorial di <i>workshop</i>	4	4	100
10.	Media pembelajaran dapat memberikan umpan balik terhadap respon peserta didik	4	4	100
11.	Media yang digunakan dapat meningkatkan interaksi belajar	3	4	75
12.	Dapat membuat peserta didik belajar mandiri	4	4	100
JUMLAH		45	48	93,75

Jadi data hasil dari uji ahli media adalah sebagai berikut :

$$Uji\ ahli\ media = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$Uji\ ahli\ media = \frac{45}{48} \times 100\%$$

$$Uji\ ahli\ media = 93,75\%$$

Dari data hasil validasi ahli materi diatas maka diperoleh hasil 93,75%, sehingga dengan hasil data tersebut media yang dikembangkan layak dan valid dilihat dari media pembelajarannya.

Uji Lapangan Utama

Uji lapangan utama ini dilakukan kepada mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Mesin yang sudah menempuh pembubutan dasar. Dalam pengujian ini menggunakan 10 mahasiswa. Berikut ini merupakan data yang di dapat dari hasil uji lapangan utama.

Tabel 4 Hasil uji lapangan utama

No	Nama Mahasiswa	Hasil (%)
1	Mahasiswa A	86,36
2	Mahasiswa B	77,27
3	Mahasiswa C	86,36
4	Mahasiswa D	90,90
5	Mahasiswa E	84,09
6	Mahasiswa F	79,54
7	Mahasiswa G	95,45
8	Mahasiswa H	88,63
9	Mahasiswa I	86,36
10	Mahasiswa J	84,09
RATA-RATA HASIL		85,90

Uji Lapangan Operasional

Uji lapangan operasional adalah mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Mesin angkatan 2014 yang lagi menempuh matakuliah pembubutan dasar. Jumlah mahasiswa yang digunakan untuk uji lapangan operasional adalah 35 mahasiswa. Berikut ini hasil uji lapangan operasional.

Tabel 5 Hasil uji lapangan

No	Indikator Evaluasi	Hasil %	Ket.
	Format Media interaktif berbasis video		
1	Kemudahan materi dalam media pembelajaran	87,14	Valid
2	Kejelasan materi yang disajikan dalam media	89,28	Valid
3	Bahasa yang digunakan dalam media interaktif	87,14	Valid
4	Media dapat digunakan untuk belajar mandiri	85,71	Valid
5	Materi memberikan pengetahuan baru	86,42	Valid
6	Kemenarikan media pembelajaran terhadap minat belajar	87,14	Valid
7	Kemudahan cara pengoprasian media	92,14	Valid
8	Kejelasan gambar dan teks dalam materi yang disajikan	87,85	Valid
9	Keefektifan media pembelajaran berbasis video	90,00	Valid
10	Kesesuaian materi yang disajikan	86,42	Valid
11	Media pembelajaran dapat memberikan umpan balik	87,14	Valid
Rata-rata Hasil		87,85	Valid

Produk akhir dari pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif pembubutan dasar berbasis video di workshop pada praktik pemesinan yang digunakan untuk matakuliah pembubutan dasar. Media pembelajaran disusun secara menarik dan dikemas didalam program power point sehingga media dapat diakses oleh peserta didik dengan mudah.

Produk media pembelajaran ini tersusun oleh materi-materi pembubutan dasar. Materi tersebut meliputi: (1) Cara melakukan pembubutan rata. (2) Cara melakukan pembubutan alur. (3) Cara melakukan pem-

bubutan tirus. (4) Cara melakukan pembubutan ulir

Sebelum melakukan uji coba produk maka produk dilakukan uji validasi ahli materi dan ahli media. Dalam pengujian tersebut ahli materi memberi skor 87,50% dan ahli media 93,75%. Dari data tersebut maka media yang disusun sudah termasuk dalam kualifikasi valid. Media yang sudah dilakukan pengujian di ahli media dan ahli materi selanjutnya dilakukan pengujian lapangan utama dengan hasil 85,90% sehingga produk dalam kualifikasi valid. Uji lapangan utama sudah valid selanjutnya dilakukan uji lapangan operasional dengan jumlah mahasiswa 35 orang. Hasil total dari uji lapangan operasional adalah 87,85% sehingga media yang telah dibuat masuk dalam kualifikasi valid.

Dalam pengujian lapangan operasional media pembubutan dasar berbasis video di workshop indikator kemudahan materi dalam media pembelajaran mendapat nilai yang sangat valid, sehingga media interaktif yang dibuat akan membantu memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Materi pembelajaran yang berbasis video juga mempermudah kepada pendidik karena pendidik tidak harus membawa benda nyata masuk ke dalam kelas melainkan dapat memperlihatkan benda dengan bentuk nyata dalam video.

Kejelasan materi yang disampaikan dimedia interaktif pembubutan dasar sangat baik, sehingga penilaian dari responden untuk indikator tersebut sangat bagus. Kejelasan materi akan membuat peserta didik mudah dalam pemahaman materi yang disajikan di dalam produk media pembelajaran. Materi dalam media juga disertakan sumber-sumber literature yang digunakan dalam penyusunan materi. Bahasa yang

digunakan dalam media interaktif sangat mudah dipahami oleh peserta didik. Media interaktif dibuat dengan bahasa Indonesia yang sering digunakan peserta didik dalam berkomunikasi setiap hari.

Media pembelajaran interaktif pembubutan dasar dapat digunakan untuk kegiatan belajar mandiri. Hal itu dikarenakan media pembelajaran dijelaskan dengan tutorial video yang mudah untuk dipahami peserta didik. Penggunaan media video sangat bagus dikarenakan jika peserta didik belum memahami materi yang disajikan dengan video tersebut maka materi dalam video dapat diputar kembali atau dapat menghentikan dimana peserta didik belum memahaminya.

Media pembelajaran interaktif yang diproduksi dapat memberikan pengetahuan baru kepada peserta didik. Hal tersebut dikarenakan media memberikan materi yang dijelaskan dan disusun dengan sangat baik sehingga mempermudah peserta didik untuk mempelajarinya. Media pembelajaran juga memiliki kemenarikan yang membuat minat belajar peserta didik bertambah. Kemenarikan dibuat dengan memperjelas gambar, video dan tema yang digunakan.

Media interaktif pembubutan dasar memiliki kemudahan dalam menjalankan media. Dalam media yang diproduksi mempunyai petunjuk pemakaian, sehingga petunjuk akan memandu atau mempermudah dalam menjalankan media. Selain itu media pembelajaran dibuat dalam program power point yang hamper semua peserta didik mengetahui cara penggunaannya.

Kejelasan gambar dan teks yang disajikan dalam media interaktif mempermudah pendidik menjelaskan, selain itu dengan kejelasan gambar peserta didik mampu memahami gambar secara detail. Media pembelaj-

ajaran interaktif ini juga memiliki kesesuaian materi yang sangat baik. Materi-materi yang disampaikan sesuai dengan kurikulum Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Malang.

Media pembelajaran yang dibuat dapat memberikan umpan balik terhadap respon peserta didik hal tersebut dikarenakan dalam media pembelajaran juga diberikan contoh-contoh soal untuk perhitungan parameter pembubutan dalam mesin bubut. Keefektifan media yang dibuat sangat baik karena media menggunakan basis video yang membuat peserta didik tidak jenuh terhadap materi yang disajikan.

Produk yang telah dilakukan pengujian kepada pengguna produk dan hasilnya valid maka produk sudah dapat digunakan untuk media pembelajaran dalam mata kuliah praktik pemesinan dasar di Jurusan Teknik Mesin Universitas Negeri Malang.

PENUTUP

Kajian Produk yang Telah Direvisi

Berdasarkan tujuan dari penelitian dan pengembangan yaitu membuat media pembelajaran interaktif berbasis video pembubutan dasar di *workshop* pada praktik pemesinan dan mengetahui kevalidan dari media yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan dalam media interaktif yaitu media berbasis video. Produk dari pengembangan media pembelajaran berisi tentang materi-materi pembubutan dasar dan video cara pengoprasian mesin bubut. Materi pembubutan dasar meliputi pembubutan rata, pembubutan alur, pembubutan tirus dan pembubutan ulir.

Setelah produk selesai maka selanjutnya dilakukan pengujian yaitu uji ahli materi dengan skor 87,50%, uji ahli media dengan

skor 93,75%, uji lapangan utama dengan skor 86,69% dan uji lapangan operasional dengan skor 87,85% dengan hasil-hasil pengujian tersebut maka produk yang dikembangkan sudah termasuk valid karena angka persentase produk lebih dari 61%.

Saran

Saran Pemanfaatan

Penggunaan media interaktif pembubutan dasar berbasis video diberikan kepada mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin yang sedang menempuh matakuliah pemesinan dasar. Produk tersebut dapat digunakan sebagai sarana belajar yang efektif dan efisien. penggunaan produk media interaktif juga diperlukan pendampingan oleh pendidik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Borg, W.R & Gall, D. 1983. *Educational Research*. New York: Longman. Inc.
- Cheppy, Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Daryanto. 1996. *Mesin Perkakas Bengkel*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Peraturan Pemerintah. 2013. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 31 Tahun 2013 Tentang Standar Pendidikan Nasional, Standar Proses, Pasal 19 ayat 1*. Jakarta.
- Sudjana. Nana. 1990. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remadja.
- Sumarno, Alim. 2015. *Prinsip-prinsip Perencanaan dan Penggunaan Laboratorium/ Workshop*. (online), dalam (blog.elearning.unesa.ac.id/ alim-sumarno/ prinsip-prinsip-Perencanaan-dan-Penggunaan-Laboratorium/ Workshop), diakses 5 September 2015.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.

Saran Diseminasi

Produk media interaktif pembubutan dasar di *workshop* berbasis video pada praktik pemesinan dilakukan uji lapangan operasional disatu universitas yaitu Universitas Negeri Malang Prodi Pendidikan Teknik Mesin. Saran uji lapangan operasional dapat dilakukan lebih luas kepada universitas lainnya atau ke sekolah yang terdapat jurusan pemesinan.

Saran Pengembang Selanjutnya

Hasil uji lapangan operasional produk media interaktif termasuk dalam kualifikasi valid, sehingga pengembang selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif pembubutan dasar berbasis video terhadap hasil belajar.