PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN COREL VIDEO STUDIO PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI KELAS VII SMP NEGERI 2 SIJUNJUNG

SKRIPSI

"Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer"

Disusun Oleh:

TESYA EKA PUTRI

NIM 2520115

Dosen Pembimbing:

Dr. Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom

NIP: 197501282008012012

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGRI SJECH M DJAMIL DJAMBEK (UIN) BUKITTINGGI

2025 M / 1446 H

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"Perancangan Media Ppembelajaran Menggunakan CoREL Video Studio Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas VII SMP N 2 Sijunjung"**, yang disusun oleh **TESYA EKA PUTRI, NIM. 2520115**, telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk mengikuti ujian munaqasyah pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi,

Demikian surat persetujuan ini dibuat untuk dapat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bukittinggi, Agustus 2025

Pembimbing

Dr. Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom

NIP. 197501282008012012

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama/Nim : Tesya Eka Putri

Tempat/Tanggal Lahir : 2520115

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Corel Video Studio Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas VII SMP N 2 Sijunjung.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (Skripsi) saya dengan judul diatas adalah benar asli karya penulis. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya saya, maka penulis bersedia di proses sesuai hukum yang berlaku dan gelar keserjanaan dicopot sampai batas waktu yang ditentukan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, Agustus 2025

Saya yang menyatakan

TESYA EKA PUTRI

NIM. 2520115

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّ حِيمالرَّحْمَنِ

Syukur Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmad dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **"Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Corel Video Studio Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas VII SMP N 2 Sijunjung"** penulisan skripsi ini merupan salah satu persyaratan dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi.

Shalawat beriringan salam tak lupa penulis mohonkan kepada Allah SWY untuk disampaikan kepada junjungan umat yakni Nabi Muhammad SAW yang telah berhasil meletakkan panji-panji keislaman dan seberkas cahaya iman, sehingga ajaran beliau telah mampu mengangkat derajat manusia dari kehinaan kepada martabat yang setinggi-tingginya.

Selanjutnya penulis juga mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang membantu dan membimbing dari masa perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi Ibu Prof. Dr. Silfia Hanani, M.A, Wakil Rektor 2 Bapak Dr, Iz Izmuddin, M.A, Wakil Rektor 3 Bapak Dr. Edi Rosman, S.Ag, M.Hum yang telah memberi fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi membekali dengan berbagai ilmu pengetahuan selama di perguruan tinggi ini.

2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Bapak Dr. Junaidi, S.Ag, M.Pd, beserta Wakil Dekan 1 Bapak Dr. Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom, Wakil Dekan 2 Ibu Dr. Fadhilla Yusri, M.Pd, Kons dan Wakil Dekan 3 Bapak Dr. Supriadi, S.Ag, M.Pd yang telah membantu selama penulis menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Bapak Sarwo Derta, SS, M.Kom yang telah membantu penulis selama di perguruan tinggi hingga dapat menyelesaikan perkuliahan hingga akhir.
4. Ibu Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom selaku Dosen Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasehat kepada penulis dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
5. Ibu Dr. Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom selaku pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan, nasehat, motivasi, semangat dan arahan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Tenaga Pendidik dan Kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi yang telah ikhlas mengajarkan dan memberikan ilmunya serta memberikan motivasi kepada penulis selama perkuliahan maupun diluar perkuliahan.
7. Bapak dan Ibu staf perpustakaan di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M.Djamil Djmabel Bukittinggi atas segala kemudahan yang diberikan kepada penulis untuk mendapatkan referensi yang mendukung penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu kependidikan dan semua staf SMP N 2 Sijunjung, Kecamata Koto VII, Kabupten Sijunjung atas bantuannya selama penulis menjalani penelitian skripsi ini.

9. Ayah dan Ibu serta keluarga yang telah memberikan doanya, dukungan moral, material, dan kasih sayang sehingga menjadi motivasi untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman mahasiswa angkata 2020 yang telah banyak memberikan masukan, saran, dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Semua pihak yang belum sempat penulis sebutkan satu persatu yang telah ikhlas turut membantu dalam penulisan skripsi ini, baik secara lansung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari apa yang diharapkan, mengingat sangat terbatasnya waktu dan kemampuan yang ada pada diri penulis Namun demikian penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri maupun bagi pihak lain, dan juga penulis menerima segala kritikan, saran untuk masukan dan kesempurnaan di masa yang akan dating.

Bukittinggi, Agustus 2025

Penulis

TESYA EKA PUTRI

NIM. 2520115

ABSTRAK

Tesya Eka Putri, Nim: 2520115, "Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Corel Video Studio Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas VII SMP N 2 Sijunjung" Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dir, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Berdasarkan dari latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk rancangan media pembelajaran informatika menggunakan *corel video studio* yang valid, praktis dan efektif.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode *Research And Development* (R&D). model pengembangan multimedia yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan multimedia versi 4D yang terdiri dari empat tahap yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Uji produk yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas.

Hasil penelitian penulis berupa media pembelajaran video yang bias digunakan oleh guru dan siswa pada mata pelajaran Informatika tentang Bab 1 sampai 4. Bentuk dari media pembelajaran ini melalui google drive atau penyimpanan flasdisk. Hasil dari validitas 3 orang *expert* adalah dengan kriteria valid, dan Hasil uji dengan 7 orang praktisi dengan nilai total dengan kriteria sangat praktis, dan Hasil uji efektivitas dengan 3 orang siswa dengan hasil total dengan kriteria sangat efektif. Disarankan penelitian dapat digunakan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa. Berdasarkan hasil dari uji validias, praktikalitas, dan efetivitas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *corel video studio* layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran informatika.

Keyword : *Perancangan media pembelajaran, Berbasis Multimedia, Corel Video Studio*

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING ---------- **ii**
SURAT PERNYATAAN ---------- **iii**
KATA PENGANTAR ---------- **iv**
ABSTRAK ---------- **vii**
DAFTAR ISI ---------- **viii**
DAFTAR GAMBAR ---------- **x**
DAFTAR TABEL ---------- **xi**
BAB I PENDAHULUAN ---------- **1**
A. Latar Belakang Masalah ---------- 1
B. Identifikasi Masalah ---------- 7
C. Batasan Masalah ---------- 8
D. Rumusan Masalah ---------- 8
E. Tujuan Penelitian ---------- 8
F. Manfaat Penelitian ---------- 8
G. Penjelasan Judul ---------- 9
H. Sistematika Penelitian ---------- 10
BAB II\ LANDASAN TEORI ---------- 11
A. Media Pembelajaran ---------- 11
1. Pengertian Media Pembelajaran ---------- 11
2. Fungsi Media Pembelajaran ---------- 12
3. Ciri-ciri Media Pembelajaran ---------- 12
4. Manfaat Media Pembelajaran ---------- 13
B. Pengertian Multimedia ---------- 14
C. Perbedaan Media Pembelajaran dan Multimedia ---------- 15
D. Corel Video Studio ---------- 15
1. Sejarah Corel Video Sudio ---------- 15
2. Pengertian Corel/Uleaad Video Studio ---------- 17
3. Kelebihan dan Kekurangan Corel Video Studio ---------- 17
4. Fungsi Corel Video Studio ---------- 19
5. Manfaat Corel Video Studio ---------- 19

6. Perkembangan Corel Video Studio ---- 20
E. Mata Pembelajaran Informatika ---- 21
F. Software Pendukung ---- 24
G. Penelitian Relevan ---- 24
BAB III METODE PENELITIAN ---- 29
A. Waktu dan Tempat Penelitian ---- 29
B. Jenis Penelitian ---- 29
C. Tahapan Penelitian ---- 30
D. Uji Produk ---- 36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN ---- 39
A. Hasil Penelitian ---- 39
1. Mendefenisikan (Define) ---- 39
2. Merancang (Design) ---- 41
3. Mengembangkan (Develop) ---- 46
4. Menyebarluaskan (Disseminate) ---- 53
B. Pembahasan ---- 59
BAB V PENUTUP ---- 61
A. Kesimpulan ---- 61
B. Saran ---- 62
DAFTAR PUSTAKA ---- 64
BIODATA PENULIS **59**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berfikir.....

Gambar 3.1 Model Pengembangan.....

Gambar 4.1 Struktur Navigasi Intro .....

Gambar 4.2 Struktur Navigasi Tujuan Pembelajaran.....

Gambar 4.3 Navigasi Materi.....

Gambar 4.4 Navigasi Penutup.....

Gambar 4.5 Pembuatan Video.....

Gambar 4.6 Share Media Pembelajaran .....

Gambar 4.7 Tampilan Google Drive.....

Gambar 4.8 Materi Bab 1 .....

Gambar 4.9 Materi Bab 2 .....

Gambar 4.10 Materi Bab 3 .....

Gambar 4.11 Materi Bab 4 .....

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perkembangan Corel Video Studio Dari Tahun ke Tahun.....

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Validitas Aiken's V .....

Tabel 3.2 Kriteria Praktikalitas Penentuan Menurut Moment Kappa .....

Tabel 4.1 Storyboard Secara Ringkas.....

Tabel 4.2 Validitas .....

Tabel 4.3 Praktikalitas Guru .....

Tabel 4.4 Praktikalitas Siswa.....

Tabel 4.5 Efektivitas .....

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.[1]

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mencapai keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu dan masyarakat. Selain penyampaian ilmu dan kompetensi, fokus pendidikandibandingkan pengajaran adalah pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat.Melalui proses tersebut, suatu bangsa atau negara dapat menularkan nilai-nilai agama, budaya, gagasan dan kepada generasi penerus agar benar benar siap merangkul bangsa dan masa depan negara yang lebih cerah. Pendidikan juga merupakan suatu kegiatan yang mempunyai tujuan atau sasaran tertentu yang ditujukan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki seseorang baik sebagai pribadi maupun sebagai masyarakat.[2]

Hakikat pendidikan adalah proses memanusiakan anak manusia yaitu menyadari akan manusia yang merdeka. Manusia yang merdeka adalah manusia yang kreatif yang terwujud didalamnya yang membudaya, dia hidup dalam budayanya dan dia menciptakan atau mengkontruksi budayanya itu sendiri. Manusia itu membudaya.

Pendidikan idealnya merupakan tingkah laku manusia dari hal-hal yang buruk menjadi lebih baik, bukan sebaliknya. Namun dari dulu sampai sekarang selalu ada hal-hal *negative* dalam dunia pendidikan di Indonesia.[3]

Semua proses tersebut dilalui manusia secara bertahap. Saat mulai usia sekolah manusia dihadirkan dengan pendidikan yang lebih terarah dan baik. Mulai dari pra-sekolah hingga sekolah. Dari pendidikan usia dini hingga pendidikan perguruan tinggi. Semua itu di lalui untuk menambah wawasan serta ilmu pengetahuan. Dengan dibekali pengetahuan tersebut maka Allah akan mengangkat derajat orang yang berilmu seperti firman Allah dalam surah Thaha ayat 114:

فَتَعٰلَى اللّٰهُ الْمَلِكُ الْحَقُّۗ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْاٰنِ مِنْ قَبْلِ اَنْ يُّقْضٰٓى اِلَيْكَ وَحْيُهٗۖ وَقُلْ رَّبِّ زِدْنِيْ عِلْمًا ﴿١١٤﴾

Yang artinya : *"Maka Maha Tinggi Allah raja yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan Katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan." (QS. Thoha: 114)*

Menurut tafsiran Q.S Thaha:144 firman allah "Allah maha bersih, tinggi dan suci dari semua kekurangan, Dia Raja Yang kekuasaaNya mengalahkan semua penguasa dan tirani, Yang mengendalikan segala sesuatu, Yang Mahabenar, janjiNya benar, ancamanNya benar, dan tiap-tiap sesuatu dariNya adalah kebenaran. Dan janganlah kamu teegesa-gesa (wahai Rasul) untuk mendahului Jibril dalam menerima al-Qur'an sebelum dia tuntas darinya. Dan katakanlah, "Wahai Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu disamping ilmu yang telah Engkau ajarkan kepadaku."

Menurut tafsir Al-Madinah Al-Munawwarah / Markaz Ta'dzhim al-Qur'an di bawah pengawasan Syaikh Prof. Dr. Imad Zuhair Hafidz, professor fakultas al-Qur'an Univ Islam Madinah "Dan janganlah kamu terburu-buru membaca al-Qur'an ketika Jibril sedang membacakannya kepadamu, namun dengarkanlah baik-baik hingga Jibril selesai

membacanya. Dan berdoalah kepada Allah: “Ya Tuhanku, tambahlah ilmuku atas ilmu yang telah Engkau ajarkan kepadaku.”

Menurut tafsir Al-Mukhtashar / Markaz Tafsir Riyadh, di bawah pengawasan Syaikh Dr. Shalih bin Abdullah bin Humaid, Imam Masjidil Haram “Maka Mahatinggi Allah lagi Mahasuci, Raja yang menguasai segala sesuatu, Raja yang sebenar-benarnya, dan firman-Nya adalah benar, Dia Maha Suci dari apa yang disandarkan orang-orang musyrik terhadap-Nya. Maka janganlah engkau tergesa-gesa -wahai Rasul- dalam membaca Al-Qur`ān bersama Jibril sebelum ia selesai diwahyukan kepadamu, dan katakanlah, "Ya Tuhanku, tambahkanlah aku ilmu lain di samping ilmu yang telah Engkau ajarkan padaku."

Berdasarkan UU No 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 “Pendidikan adalah unsur sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Proses belajar mengajar adalah bagian terpentingan guna membangun kualitas sebuah negara. Semakin meningkat kualitas pendidikan maka semakin maju pula bangsa itu. Dalam “Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003” tentang sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 tujuan pendidikan nasional adalah”mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang Maha Esa, Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab”.[4]

Kemajuan pada ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga

pendidikan yang ada. Bagi sekolah-sekolah yang sudah maju dan mampu, telah menggunakan alat tersebut untuk menjadi alat bantu belajar-mengajar di kelas dengan semua mata pelajaran yang akan di pelajari siswa, sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Ada pendapat mengatakan dengan digunakannya berbagai media hasil teknologi baru dalam pembelajaran akan berakibat proses pembelajaran kurang manusiawi. Pendapat lain membantah dengan menggunakan teknologi media pembelajaran dan mempunyai banyak pilihan sehingga dapat meningkatkan harkat kemanusiaan dan karakteristik siswa.[5]

Media pembelajaran ini merupaka materi minimal yang dipersiapkan untuk para pendidik, dan para pendidik diharapkan dapat menggunakan media secara efisisen dan efektif dalam menyampaikan pembelajaran di kelas kepada peserta didik. Pada saat ini telah berkembang pesat multimedia, namun belum semua pendidik dapat memanfaatkannya, untuk itu para pendidik dituntut untuk lebih profesional agar dapat memanfaatkan multimedia yang ada dengan terlebih dahulu perlu menguasai media sederhana yang merupakan dasar-dasar pengembangan media pembelajaran.[5]

Penggunaan media pembelajaran yang praktis dan inovatif sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Multimedia menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, video, dan audio dalam satu platform, memungkinkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Dengan adanya perpaduan media ini, disiplin yang disebut multimedia memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan mendalam.

Media pembelajaran dapat membantu memfasilitasi proses transfer pengetahuan dan keterampilan dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa

berbagai jenis, seperti buku teks, video pembelajaran, presentasi, permainan edukatif, dan sekarang bahkan media digital seperti aplikasi dan platform pembelajaran online. Penggunaan media yang tepat dapat membantu menjelaskan konsep dengan lebih visual dan menarik, serta mengaktifkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.[6]

Adanya perkembangan teknologi, pendidik dapat dengan mudah dalam mencapai sebuah kegiatan pembelajaran dengan cara menggunakan media pembelajaran interaktif memadukan elemen-elemen multimedia seperti gambar, audio, video, animasi, dan interaktifitas. Media pembelajaran yang beragam dan menarik dapat membuat pembelajaran menjadi lebih baik dan menghibur bagi peserta didik. Hal ini dapat membantu meningkatkan minat belajar, memperkuat pemahaman konsep, dan mengurangi rasa jenuh dalam proses pembelajaran. Pendidik dapat menggunakan berbagai alat dan *software* untuk menciptakan konten pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi peserta didik.

Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu yang berbasis multimedia yang dapat menyampaikan pesan atau informasi dari seorang pendidik terhadap peserta didik. Sudah banyak perancangan media pembelajaran serta penerapan media pembelajaran yang di lakukan di pendidikan. Akan tetapi media pembelajaran yang menggunakan *Corel Video Studio* masih minim di terapkan di tingkat SMP/Madrasah. *Corel Video Studio* merupakan perangkat editing video. Di dalamnya dapat memadukan teks, gambar, video, dan sound dan sejumlah efek animasi yang menarik.[6]

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SMP N 2 Sijunjung pada tanggal 5 September 2024 di kelas 7, pembelajaran informatika di kelas masih menggunanakan buku cetak, papan tulis dan power point. Pendidik menjelaskan

pelajaran, kemudian peserta didik mencatat materi pelajaran sehingga pembelajaran hanya berfokus pada pendidik.

Permasalahan lainnya pembelajaran yang masih konvensional dengan metode ceramah yang membosankan membuat peserta didik pasif, peserta didik tidak aktif saat belajar, tidak dapat memahami materi pelajaran, kurang bervariasinya media yang digunakan, rendahnya pengetahuan peserta didik dalam menggunakan komputer sehingga peserta didik tidak minat belajar informatika.

Selain itu, Penulis telah mewawancarai guru mata pelajaran informatika kelas 7 yaitu Ibuk Deta Anggraini, S.Kom pada tanggal 5 September 2024, beliau menyampaikan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran informatika yaitu buku cetak, papan tulis dan power point tidak sepenuhnya dapat menunjang dalam pembelajaran. Kesulitan lain beliau temukan yaitu pengetahuan awal peserta didik tentang komputer masih sangat rendah dan kurang bervariasinya media yang digunakan sehingga mempengaruhi hasil belajarnya. Harapan pendidik perancangan media pembelajaran mengunakan corel video studio sangat cocok digunakan untuk menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran, asalkan dibuat semenarik mungkin.

Berdasarkan dari penjelasan di atas maka diperlukan adanya perancangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Corel Video Studio* pada mata pelajaran informatika sebagai solusi untuk menumbuhkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran informatika. Apalagi di zaman sekarang yang sudah canggih dan fasilitas yang ada di sekolah SMP N 2 Sijunjung dapat memadainya.

Corel Video Studio memiliki kelebihan. Kelebihan tersebut diantaranya, mampu memasukan suara dan membuat tampilan-tampilan yang menarik dengan memasukan

teks, narasi, gambar, animasi dan video. Keuntungan menggunakan *Corel Video Studio* antara lain: fasilitas *capture* yang praktis baik secara digital maupun analog, pengoperasian yang sangat mudah untuk dipahami, keberagaman efek transisi *real time*, akurasi pengaturan cahaya yang secara otomatis mampu menyesuaikan gelap/terangnya warna, dilengkapi dengan audio filter untuk menghasilkan suara jernih.[7]

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, hal inilah yang menarik penulis untuk melakukan penelitian yang berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan *Corel Video Studio* Pada Mata Pelajaran Informatika di Kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung" semoga penelitian ini dapat berguna untuk guru dalam pemilihan referensi media pembelajaran interaktif yang sesuai dan tepat dalam memenuhi kriteria media pembelajaran interaktif yang baik untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran Informatika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan, maka dapay diidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Kurangnya penggunaan media yang kreatif sebagai sarana penunjang untuk menarik minat peserta didik dalam belajar informatika, karena media yang digunakan hanya sebatas buku cetak, papan tulis dan power point.
2. Peserta didik terkadang mulai bosan mengikuti pembelajaran, karena media pembelajaran kurang menarik, dan sering meminta izin pada jam pelajaran berlangsung.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas, maka masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi pada perancangan media pembelajaran menggunakan corel video studio pada mata pelajaran informatika di kelas VII semester ganjil SMP N 2 Sijunjung.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana perancangan media pembelajaran menggunakan *corel video studio* pada mata pelajaran Informatika di kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung yang valid, praktis dan efektif ?"

E. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah perancangan media menggunakan *corel video studio* pada mata pelajaran informatika di kelas VII SMP N 2 Sijunjung yang valid, praktis dan efektif.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

   Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menambah penerapan ilmu teknologi informasi dalam bidang pendidikan mengenai perancangan media pembelajaran menggunakan corel video studio.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Penulis

      Sebuah wadah untuk menerapkan, mengembangkan serta menambahilmu pengetahuan yang telah digali selama mengikuti perkuliahan.

b. Bagi Pendidik

Untuk membantu pendidik dalam memaksimalkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran corel video studio dalam meningkatkan produktivitas belajar.

c. Bagi Peserta Didik

Dapat mempermudah peserta didik dalam memahami mata pelajaran yang diberikan.

d. Bagi Sekolah

Mempublikasikan sebuah media pembeljaran corel video studio yang menambah variasi dan inovasi baru dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran lain.

G. Penjelasan Judul

Agar tidak terjadi kesalah pahaman mengenai judul dalam penulisan penelitian, maka penulis menjelaskan beberapa istilah dalam penulisan penelitian ini sebagai berikut:

1. **Perancangan atau desain** proses atau tahapan untuk membuat atau merencanakan sesuatu dengan menggunakan teknik untuk merumuskan tujuan yang akan dicapai.[8]
2. **Media pembelajaran** adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.[9]
3. ***Corel Video Studio*** adalah *software* yang ditunjukkan untuk mengedit video, sehingga video tersebut tampak lebih menarik. *Ulead/Corel Video Studio* merupakan salah satu *software* pengolahan video. *Corel Video Studio* dikhususkan untuk mengedit video tapi juga mempunyai kemampuan yang handal untuk mengolah suara (sound editing, mengolah teks dan juga mengolah image.[7]

4. **Mata Pelajaran Informatika** adalah mata pelajaran yang mempelajari dan menerapkan prinsip-prinsip ilmu komputer. Informatika ialah bidang ilmu mengenai studi perancangan, dan pengembangan sistem komputasi, serta prinsip-prinsip yang menjadi dasar perancangan dan pengembangan tersebut.[10]

H. Sistematika Penelitian

Sistematika dalam penulisan proposal ini dibagi menjadi tiga (3) bab yaitu sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN berisi gambaran umum tentang penulisan proposal yang meliputi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI berisi penjelasan mengenai materi media pembelajaran, multimedia, *corel video studio*, mata pembelajaran informatika, *software* pendukung, penelitian relevan dan kerangka berfikir penelitian.

BAB III : METODE PENULISAN berisi mengenai waktu dan tempat penelitian, jenis penelitian, tahapan penelitian dan uji produk.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan tentang perancangan media pembelajarran menggunakan *corel video studio* pada mata pelajaran informatika di kelas VII SMP N 2 Sijunjung.

BAB V : PENUTUP merupakan kesimpulan dan saran aras penulisan skripsi ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium. Secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Pengertian umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Sedangkan istilah pembelajaran lebih menggambarkan usaha pendidik untuk membuat belajar para peserta didiknya.

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu biasa mewakili pendidik menyajikan informasi belajar kepada peserta didik. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik dan terarah, maka fungsi itu akan dapat di perankan oleh media meskipun tanpa pendidik.

Jika pendidik memanfaatkan berbagai media pembelajaran secara baik, pendidik dapat berbagi peran dengan media. Peran pendidik akan lebih mengarah sebagai manajer pembelajaran dan bertanggung jawab menciptakan kondisi sedemikian rupa agar peserta didik dapat belajar. Untuk itu pendidik lebih berfungsi sebagai penasehat, pembimbing, motivator dan fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar.

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.[11]

2. Fungsi Media Pembelajaran

Empat fungsi media pembelajaran, khususnya visual, yaitu[11]:

a. Fungsi *Atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b. Fungsi *afektif* media visual dapat terlihat dari tingkatan kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambra atau lambing visual dapat mengunggah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi *kognitif* media visual yang terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi *kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali

3. Ciri-ciri Media Pembelajaran

a. Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal *software* (perangkat lunak) yaitu, kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.

b. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.

c. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik dalam maupun diluar kelas.

d. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio dan televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, dan video recorder).

e. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.[12]

4. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.

e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

g. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.

h. Merubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.

Manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran peserta didik, yaitu:

a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
b. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya mengasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
c. Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaan.
d. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasika, memerankan, dan lain-lain.[13]

B. Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari kata “multi” dan “media.” Multi berati banyak, dan media berarti tempat, sarana atau alat yang digunakan untuk menyimpan informasi. Multimedia dapat diasumsikan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Multimedia pembelajaran mandiri adalah software pembalajaran yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik secara mandiri tanpa bantuan pembelajaran pendidik.

Multimedia merupakan penggabungan digital teks (tertulis), grafik (tampilan program), animasi, audio (dialog, cerita, efek suara), gambar diam (gambar dan penarik perhatian viual) dan video yang bergerak. Melalui gabungan media-media ini

pengalaman belajar menjadi sesuatu yang interaktif yang mencerminkan suatu pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.[14]

C. Perbedaan Media Pembelajaran dan Multimedia

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar, mulai dari buku, papan tulis dan perangkat kelas lainnya untuk pencapaian materi-materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar, sedangkan Multimedia adalah kumpulan beberapa media seperti teks, gambar, suara, dan video yang dijadikan dalam satu video yang bersifat interaktif digunakan dalam penyampaian informasi.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik, baik secara langsung maupun tidak langsung. Sedangkan multimedia adalah penggunaan berbagai jenis media (seperti teks, gambar, audio, video, animasi dan interaktivitas) secara bersamaan dalam suatu sistem atau platform untuk menyampaikan iinformasi. Dalam konteks pendidikan, multimedia menggabungkan berbagai elemen media dalam satu format untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis.[15]

D. Corel Video Studio

1. Sejarah *Corel Video Sudio*

Corel adalah perusahan pembuatan perangkat lunak komputer. Produk corel yang paling dikenal di masyarakat indonesia adalah Corel Draw, sebuah perangkat lunak yang dibuat untuk gambar vector. Corel menyediakan paket dalam penjualan perangkat lunak, yaitu Corel Graphic, Suite, yang didalamnya terdiri dari *Corel Draw, Corel R.A.V.E, Corel PhotoPaint, Corel Trace, Corel Capture, Corel update,*

Font Navigator, dan SB profiler. Perusahaan Corel didirikan tahun 1985 dan memiliki markas di Ottawa, Kanada. Berdasarkan data, pengguna produk Corel telah mencapai lebih dari 40 juta dan produk Corel telah dijual lebih dari 75 negara. Perusahaan yang menjadi saingan Corel adalah Adobe.

Corel Video Studio (sebelumnya *Ulead Video Studio* adalah paket perangkat lunak editing video untuk *Microsoft Windows*, didistribusikan oleh *Ulead System* (sebuah divisi dari corel). Versi terbaru dari *software* ini X8. *Ulead* didirikan pada tanggal 5 Agustus 1989 Lotus Chen, Lewis Liaw dan Way-Zen Chen. Mereka mendirikan ULEAD dengan dukungan Microtek, setelah meninggalkan Taiwan Institute fo Information industry dalam rangka untuk lebih mengembangkan dan mengkomersialkan warna pertama mereka gambar yang benar perangkat lunak editing, PhotoStyler, pada Windows platform.

Awalnya, *Ulead* merupakan *software* untuk *photo editing*, namun setelah banyak dikembangkan kedalam berbagai media. Seperti: gambar, animasi, video, suara dan text, *Ulead* berkembang menjadi *Software* pengolah video yang kualitasnya cukup bagus.

Software yang dirancang untuk merangkap,, membuat, mengedit video, juga dikenal sebagai *all-in-one editor video*, dan *corel video studio* memiliki segala yang dibutuhkan untuk membuat film. Dalam *software* ini penambahan tool peralatan sangat efisien dan mudah digunakan untuk memberikan hasil yang cepat dan berkualitas tinggi.

Ulead/Corel Video Studio merupakan salah satu *software* pengolahan video. *Corel Video Studio* dikhususkan untuk mengedit video tapi juga mempunyai

kemampuan yang handal untuk mengolah suara (sound editing), mengolah teks dan juga mengolah *image*.[7]

2. Pengertian Corel/Uleaad Video Studio

Ulead Video Studio merupakan salah satu aplikasi video editing yang banyak di gemari dan digunakan oleh penyunting video amatir ataupun professional, karena aplikasi ini menyediakan fasilitas yang sangat beragam dan mudah digunakan.

Ulead Video Studio adalah program aplikasi *video editing* yang banyak di gemari dan digunakan untuk keperluan editing video. Program ini dirancang untuk dapat digunakan pada komputer dengan Sistem Operasi *Windows XP*, maupun 7 dan Vista. Seperti dengan *Windows Movie maker*, dengan *Ulead Video Studio* juga dapat mengedit video, video yang dihasilkan dari divicam, kamera digital, handphone, atau perangkat lainnya, dan juga bisa menggabungkan video dengan gambar, musik, dan suara.

Ulead Video Studio bisa memiliki fasilitas pengeditan yang cukup lengkap seperti adanya efek transisi, title, memotong video, menggabungkan video dengan gambar dan musik dan sebagainya. Ulead Video Studio cocok digunakan untuk kalangan pemula yang ingin belajar mengedit video, selain itu program ini memiliki tampilan yang menarik dan menu-menu yang sangat mudah dipahami.[16]

3. Kelebihan dan Kekurangan Corel Video Studio

a. Kelebihan

Beberapa kelebihan *Ulead Video Studio* sebagai pengolah video antara lain:

1. Mengolah atau mengedit video dengan mudah dan baik sehingga mampu memberikan hasil akhir yang mampu memuaskan penggunanya.

2. Tersedia macam-macam model transisi yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan video.
3. *Overlay* yang berfungsi untuk menggabungkan beberapa klip menjadi satu.
4. Memiliki *Timeline Mode* yang dapat diatur sampai frame, *Ulead Video Studio* memberikan *timeline* dengan ukuran yang beragam. Mulai dari 1 menit sampai dengan 1 *frame*.
5. Kemampuan mengolah suara, *dubbing*, merekam suara serta format-format yang beragam seperti WAV, MP3, CDA (*Compact Disk Audio*)
6. Ikon-ikon ataupun menu yang menarik, yang membantu proses editing menjadi lebih mudah.
7. Proses *eksport-import* video dan *sound* yang kompatibel dengan berbagai media seperti CDA, MOV, WAV, VI, dan lain sebagainya.
8. Dapat diperoleh hasil yang memuaskan saat mengkombinasikan antara video, text, dan suara sekaligus dengan kualitas yang baik.
9. Pengkombinasian tersebut menjadikan *Ulead Video Studio* sebagai video *Home Industry*, seperti pembuatan *video klip*, *music*, *dubbing*, pembuatan video iklan, sinetron, bahkan sampai pembuatan film dengan durasi yang disesuaikan dengan kapasitas media penyimpanan.
10. Template yang menarik untuk yang masih pemula.

e. Kekurangan

Rendering agak lama jika spesifikasi device yang digunakan itu kelas bawah.

4. Fungsi Corel Video Studio

a. Mengolah / mengedit video dengan mudah (*user friendly*) dan baik sebagai mampu memberikan hasil akhir yang memuaskan.

b. Tersedia bermacam-macam model transisi yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan video.

c. *Overlay* yang berfungsi untuk menggabungkan beberapa klip menjadi satu.

d. Menjadi *Timeline Mode* yang dapat diatur sampai pada frame, memberikan timeline dengan ukuran yang beragam.

e. Kemampuan mengolah suara, dubbing, merekam suara serta format-format yang beragam seperti WAV, MP3, MPA, CDA (*compect dist audio*).

f. Proses *eksport-import video* dan *sound* yang kompatibel dengan berbagai media, seperti CDA, MOV, WAV, AVI.

g. Kreasi *video file output* NTSC seperti VCD, DVD, SVCD, MPEG, *Streaming real video file, Streaing windows media format*.[7]

5. Manfaat Corel Video Studio

Penggunaan *software* multimedia *Corel Video Studio* mampu mendukung dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan serta mampu menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran.

Pembelajaran *Corel Video Studio* dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar karena aplikasi ini menyediakan pengaturan yang lengkap untuk membuat dan mengedit video yang diinginkan.

Corel Video Studio dapat dipergunakan untuk membuat video dengan mudah dan cepat, tanpa harus menguasai ilmu video editing yang mahir. Dapat disimpulkan bahwa *Corel Video Studio* merupakan *software* yang memiliki beberapa fungsi yang menarik dan mudah digunakan dalam menggabungkan unsur-unsur multimedia seperti: gambar, suara, animasi, teks, dan video.[7]

6. Perkembangan Corel Video Studio

Berikut ini perkembangan model Corel Video Studio dari tahun ke tahun, yaitu:

Table 2.1 Perkembangan Corel Video Studio dari Tahun ke Tahun

Perkembangan	
Versi	**Tahun**
1. Ulead Video Studio 10 Plus	2006
2. Corel Ulead Video Studio 11	2007
3. Corel Video Studio Pro X2 (v12)	2008
4. Corel Video Studio Pro X3 (v13)	2010
5. Corel Video Studio Pro X4 (v14)	2011
6. Corel Video Studio Pro X5 (v15)	2012
7. Corel Video Studio Pro X6 (v16)	2013
8. Corel Video Studio Pro X7 (v17)	2014
9. Corel Video Studio Pro X8 (v18)	2015
10. Corel Video Studio Pro X9 (v19)	2016

Sumber: Aditypay, "COREL VIDEO STUDIO-Sejarah Corel Video Studio," 2018. [Online]. Available: http://adityvtc.blogspot.com/2018/02/sejarah-corel-video-studio-9.html

Video Studio menyediakan beberapa kategori transisi video, termasuk: FX berisi berbagai macam efek video sepert: *Burn dan Fade to black*, memberikan efek transisi 3D,

dan album *efek slide* mirip dengan album foto. Pengguna dapat *overlay* animasi Flash, gambar, atau teks pada video. Namun, jumlah lapisan diperbolehkan terbatas. Pengguna harus menghapus warna tertentu dari video *overlay* sehingga latar belakang atau gambar yang diperlukan dapat muncul di latar depan.

Video Studio dapat mengubah jelas kecepatan pemutaran video, membalikkannya, dan memodifikasi warna dan saturasi. Ini menyediakan alat yang memungkinkan pengguna trim, tanaman, dan *track video split*. *Soundtrack* dapat memisahkan diri dari jalur video, yang memungkinkan audio untuk bermain pada kecepatan yang berbeda dari video. Sebuah fitur yang Corel menyebut *"SmartRender"* membuat hanya bagian yang diedit dari video, sehingga pengguna dapat melihat pratinjau diedit rekaman tanpa Video Studio menciptakan file-file sementara. Fitur ini juga membuat rendering akhir lebih cepat.

Video Studio mendukung pengeditan video defenisi tinggi. *File proxy* adalah versi yang lebih kecil dari sumber video yang berdiri di atas sumber resolusi penuh selama mengedit untuk meningkatkan kinerja.[7]

E. Mata Pembelajaran Informatika

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik tertentu bila ditinjau dari segi tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai, atau materi yang dipelajari dalam rangka menunjang kompetensi tesebut. Pada kurikulum merdeka mata pelajaran informatika adalah mata pelajaran yang diwajibkan di sekolah. Meskipun sebuah keharusan, perlu adanya kesungguhan dan kerja optimal agar keberhasilan penyelenggara pembelajaran informatika. Mempersiapkan pembelajaran informatika diperlukan persiapan secara fisik

dan non fisik serta mencari dukungan dari berbagai pihak baik itu pemerintah maupun masyarakat. Pembelajaran informatika memerlukan dukungan fasilitas yang didasari atas karakteristik, hal tersebut berguna untuk memenuhi keterampilan-keterampilan yang harus dikuasi oleh siswa *(hard skill)*.

Informatika dalam bahasa inggris *Informatics* merupakan disiplin ilmu yang mempelajari transformasi fakta berlambang yaitu data maupun informasi pada mesin berbasis koomputasi. Secara umum, informatika mempelajar tentang struktur, sifat, dan interaksi dari berbagai sistem yang dipakai untuk mengumpulkan data, memproses dan menyimpan hasil dari pemrosesan data.

Infomatika adalah mata pelajaran yang mempelajari dan menerapkan prinsip-prinsip ilmu komputer. Informatika ialah bidang ilmu mengenai studi perancangan, dan pengembangan sistem komputasi, serta prinsip-prinsip yang menjadi dasar perancangan dan pengembangan tersebut.

Pada penelitian ini, Penulis menggunakan materi informatika kelas 7 kurikulum merdeka tentang “Informatika”. Informatika ini terdiri dari sub bab sebagai berikut [17]:

A. Informatika dan Keterampilan Generik
    1. Informatika untuk pelajar SMP
        a. Apa dan mengapa informatika?
        b. Apa yang akan dipelajari dalam mata pelajaran informatika?
        c. Informatika dan profil Pancasila.
    2. Pengantar keterampilan generic
        a. Bekerja dalam kelompok.
        b. Mengomunikasikan hasil kerja.

B. Berfikir Komputasional.

1. Algoritma.
2. Optimasi Penjadwalan.
3. Struktur Data.
4. Representasi Data.

C. Teknologi Informasi dan Komunikasi.

1. Pengenalan antar muka dan pengguna.
2. Folder dan file.
3. Peramban dan *Search Engine*.
4. Aplikasi Perkantoran.
    a. Sejarah Perangkat Lunak Pengolah Kata.
    b. Pengolah Mekanis.

D. Sistem Komputer.

1. Perangkat Keras (*Hardware*).
    a. Perangkat Masukan (*Input Devices*).
    b. Pembrosesan.
    c. Alat Output (*Output Devices*).
    d. Peranti Penyimpanan Sekunder.
    e. Peranti Lainnya.
2. Perangkat Lunak (*Software*).
    a. Sistem Operasi.
    b. Program Aplikasi.

F. Software Pendukung

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs *web* yang interaktif dan dinamis. *Adobe Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *adobe flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website, CD* Interaktif dan yang lainnya.[18]

G. Penelitian Relevan

Penelitian ini tentang perancangan media pembelajaran menggunakan *Corel Video Studio* pada mata pelajaran Informatika di kelas VII SMP N 2 sijunjung. Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

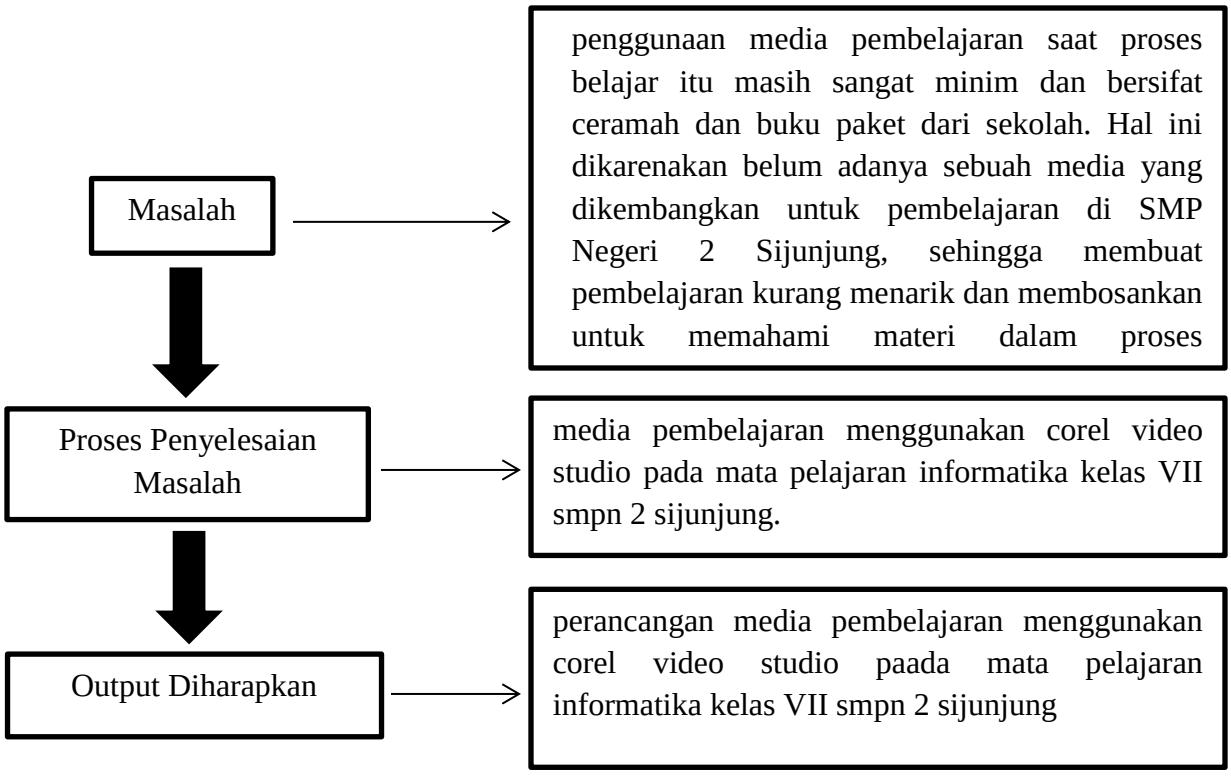
1. Penelitian yang dilakukan oleh Liib Hade, Prima Aswirna tahun 2019 yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan *Corel Video Studio Pro X7* Pada Materi Teori Kinetik Gas"** berdasarkan hasil penelitian yang sebelumnya dapat disimpulkan dari penelitian yang telah dilakukan serta pemaparan yang telah peneliti jabarkan pada setiap poin sebelumnya mengenai media pembelajaran menggunakan aplikasi *Corel Video Studio Pro X7* pada materi Teori Kinetik Gas yaitu bahwa telah dihasilkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif. Media tersebut valid baik dari segi materi, media dan Bahasa dengan nilai 95.33 dengan kategori sangat praktis, sedangkan untuk keefektifan produk diperoleh dari nilai rata-rata yaitu 81.41 dengan kategori sangat efektif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Jovan Septian Pradana dan Djoni Irianto tahun 2020 yang berjudul **"Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Team Assisted Individualization Dengan Media Video Berbasis Corel Dalam Menerapkan Tahapan Pengukuran Lokasi Di Kelas XI Bisnis Konstruksi Dan Properti"** berdasarkan hasil penelitian yang sebelumnya dapat disimpulkan dari penelitian yang telah dilakukan serta pemaparan yang telah peneliti jabarkan pada setiap poin sebelumnya mengenai penilaian perangkat ini diperoleh dengan kategori sangat layak, sehingga perangkat ini layak digunakan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ardiansa, M. Rafai Inayatullah, Ratih Puspita Siwi tahun 2023 yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Di Jurusan Teknologi Pendidikan Fkip Unismuh Makassar"** berdasarkan hasil penelitian yang sebelumnya dapat disimpulkan dari penelitian yang telah dilakukan serta pemaparan yang telah peneliti jabarkan pada setiap poin sebelumnya menghasilkan respon positif dan sangat satuju terhadap penggunaan media pembelajaran video tutorial dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari penilaian respon mahasiswa pada mata kuliah computer pembelajaran di jurusan Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar menghasilkan rata-rata dengan kategori baik.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Cecilia Sharuli Sarasaptiasa, Drs. I Ketut P.Arthana, M.Pd tahun 2014 yang berjudul **"Pengembangan Multimedia Tutorial Editing Video Menggunakan Software Corel Video Studio Pro X3 Bagi Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan Unesa"** berdasarkan hasil penelitian yang sebelumnya dapat disimpulkan dari penelitian yang telah dilakukan serta pemaparan yang telah peneliti

jabarkan pada setiap poin sebelumnya mengenai pengembangan melalui beberapa prosedur pengembangan yaitu analisis kebutuhan, perumusan tujuan, pengembangan materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, penulisan konsep, pembuatan desain/rancangan program, pengumpulan bahan/materi, pembuatan multimedia, uji coba, revisi distribusi. Dan dari hasil evaluasi tersebut diperoleh data berupa masukan dan saran perbaikan media untuk direvisi oleh pengembang.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Khairul Arifin, Umi Rochayati tahun 2024 yang berjudul **"Pengembangan Video Pembelajaran Biologi Sebagai Sumber Belajar Biologi Peserta Didik SMA Kelas XI IPA"** berdasarkan hasil penelitian yang sebelumnya dapat disimpulkan dari penelitian yang telah dilakukan serta pemaparan yang telah peneliti jabarkan pada setiap poin sebelumnya mengenai video pembelajaran biologi pada materi pencernaan manusia yang dikembangkan masuk dalam kategori valid, praktis dan efektif.

H. Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berfikir

Skema kerangka berfikir diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Masalah

   Penggunaan media pembelajaran saat proses belajar itu masih sangat minim dan bersifat ceramah dan buku paket dari sekolah. Hal ini dikarenakan belum adanya sebuah media yang dikembangkan untuk pembelajaran di SMP Negeri 2 Sijunjung, sehingga membuat pembelajaran kurang menarik dan membosankan untuk memahami materi dalam proses pembelajaran.

2. Proses Penyelesaian Masalah

   Dari permasalahan yang ditemukan penulis akan menyelesaikan masalah dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*.

3. *Output* yang Diharapkan

Jika semua proses sudah terlaksanakan maka akan didapatkan suatu *output* berupa media pembelajaran menggunakan *corel video studio* pada mata pembelajaran informaika kelas VII SMP N 2 SIJUNJUNG.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu Penelitian bulan Juli 2025 sampai selesai. Tempat penelitian di SMPN 2 Sijunjung karena peneliti melihat masalah yang serupa pada sekolah lain dan ingin menerapkan pengembangan pada masalah yang telah ada pada SMPN 2 Sijunjung. Disamping hal itu juga, guru SMPN 2 Sijunjung merasa tertarik dengan pemecahan masalah yang peneliti berikan.

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini secara umum merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran yang berupa media video pembelajaran informatika, karna jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*.

Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Menurut Prof. Dr. Sugiyono *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Produk ini tidak selalu berbentuk *hardware* (buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas dan laboraturium), tetapi juga perangkat lunak (*software*) seperti program untuk mengolah data. Langkah- langkah dari *Research and Development (R&D)* disebut dengan

"siklus" yang akan dikembangkan, mengembangkan produk, pengujian produk, dan memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.[19]

C. Tahapan Penelitian

Model 4D adalah sebuah model pengembangan media pembelajaran yang terdiri dari 4 tahap utama, berikut tahapan-tahapan penelitian model 4D antara lain :

Tahapan-tahapan pelaksanaan model 4D dijelaskan pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Model Pengembangan 4D

1. Mendefinisikan (*Define*)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam tahap ini mencakup lima kegiatan, yaitu:

a. *Front and analysis* (Analisis Awal)

Pada tahap ini, pendidik melakukuan diagnosis awal untuk meningkatkan efesiensi dan efektifitas pelajaran.

b. *Learner analysis* (Analisis Peserta Didik)

Pada tahap ini, karakteristik peserta didik, misalnya kemampuan, motivasi belajar, dan latar belakang pengalaman.

c. *Task analysis* (Analisis Konsep)

Pendidik menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik dapat mencapai kompetensi minimal.

d. *Concept analysis* (Analisis Tugas)

Menganalisis konsep yang akan diajarkan, menyusun Langkah -langkah yang akan dilakukan secara rasional.

e. *Specifying instructional objective* (Perumusan Tujuan Pembelajaran)

Menulis tujuan pembelajaran, perubahan perilaku yang diharapkan setelah belajar dengan kerja operasional.

Dalam konteks pengembangan bahan ajar (modul, buku, LKS), tahap pendefinisian dilakukan dengan cara:

1) Analisis kurikulum

Pada tahap awal, peneliti perlu mengkaji kurikulum yang berlaku pada saat itu. Dalam kurikulum terdapat kompetensi yang ingin dicapai. Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan pada kompetensi yang mana bahan ajar tersebut akan dikembangkan. Hal ini dilakukan karena ada kemungkinan tidak semua ada dalam kurikulum dapat kompetensi yang ada disediakan bahan ajarnya.

2) Analisis karakteristik peserta didik

Seperti layaknya seorang pendidik akan mengajar, pendidik harus mengenali karakteristik peserta didik yang akan menggunakan bahan ajar. Hal ini penting

karena semua proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan untuk mengetahui karakteristik peserta didik antara lain: kemampuan akademik individu, karakteristik fisik, kemampuan kerja kelompok, motivasi belajar, latar belakang ekonomi dan sosial, pengalaman belajar sebelum.

Dalam kaitannya dengan pengembangan bahan ajar, karakteristik peserta didik perlu diketahui untuk menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan akademiknya, misalnya: apabila tingkat pendidikan peserta didik masih rendah, maka penulisan bahan ajar harus menggunakan bahasa dan kata-kata sederhana yang mudah dipahami. Apabila minat baca peserta didik masih rendah maka bahan ajar perlu ditambah dengan ilustasi gambar yang menarik supaya peserta didik termotivasi untuk membacanya.

3) Analisis materi

Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan, dan menyusunnya kembali secara sistematis.

4) Merumuskan tujuan

Sebelum menulis bahan ajar, tujuan pembelajaran dan kompetensi yang hendak diajarkkan perlu dirumuskan terlebih dahulu. Hal ini berguna untuk membatasi peneliti supaya tidak menyimpang dari tujuan semula pada saat mereka sedang menulis bahan ajar.

2. Merancang (*Design*)

Thiagarajan membagi tahap design dalam empat kegiatan, yaitu: *constructing criterion-referenced test* (Menyusun tes kriteria), *media selection* (Memilih media), *format selection* (Pemilihan Format), *initial design* (Rencana Awal). Kegiatan yang dilakukan pada tahap tersebut antara lain:

a. *constructing criterion-referenced test* (Menyusun tes kriteria), sebagai tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, dan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan

b. *media selection* (Memilih media) pembelajaran yang sesuai
dengan materi dan karakteristik peserta didik.

c. *format selection* (Pemilihan bentuk penyajian) pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Bila pendidik akan menggunakan media audio visual, pada saat pembelajaran tentu saja peserta didik disuruh melihat dan mengapresiasi tayangan media audio visual tersebut.

d. *initial design* (Rencana Awal) Mensimulasikan penyajian materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang. Pada saat simulasi pembelajaran berlangsung, dilaksanakan juga penilaian dari teman sejawat.

3. Mengembangkan (*Develop*)

Thiagarajan membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu: *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun.

Developmental testing merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki kemudian yang efektif. diujikan kembali sampai memperoleh hasil.

Tahap pengembangan dilakukan dengan cara menguji isi dan keterbacaan modul atau buku ajar tersebut kepada pakar yang terlibat pada saat validasi rancangan dan peserta didik yang akan menggunakan modul atau buku ajar tersebut. Hasil pengujian kemudian digunakan untuk revisi sehingga modul atau buku ajar tersebut benar-benar telah memenuhi kebutuhan pengguna. Untuk mengetahui efektivitas modul atau buku ajar tersebut dalam meningkatkan hasil belajar, kegiatan dilanjutkan dengan memberi soal-soal latihan yang materinya diambil dari modul atau buku ajar yang dikembangkan.

Dalam pengembangan model pembelajaran, kegiatan pengembangan (develop) dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Validasi media oleh ahli/pakar. Hal-hal yang divalidasi meliputi panduan penggunaan model dan perangkat model pembelajaran. Tim ahli yang dilibatkan dalam proses validasi terdiri dari: pakar teknologi pembelajaran, pakar bidang studi pada mata pelajaran yang sama, pakar evaluasi hasil belajar.

b. Revisi media berdasarkan masukan dari para pakar pada saat validasi.

c. Uji coba terbatas dalam pembelajaran di kelas, sesuai situasi nyata yang akan dihadapi.

d. Revisi media berdasarkan hasil uji coba.

e. Implementasi media pada wilayah yang lebih luas.

4. Menyebarluaskan (*Disseminate*)

Kegiatan terakhir dari tahap pengembangan adalah melakukan *packaging* (pengemasan), *diffusion and adoption*. Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Pengemasan model pembelajaran dapat dilakukan dengan mencetak buku panduan penerapan model pembelajaran. Setelah buku dicetak, buku tersebut disebarluaskan supaya dapat diserap (diffusi) atau dipahami orang lain dan digunakan (diadopsi) pada kelas mereka.

Pada pengembangan bahan ajar, tahap dissemination dilakukan dengan cara sosialisasi bahan ajar melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada pendidik dan peserta didik. Pendistribusian ini dimaksudkan untuk memperoleh respons, umpan balik terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Apabila respon sasaran pengguna bahan ajar sudah baik maka baru dilakukan pencetakan dalam jumlah banyak dan pemasaran supaya bahan ajar itu digunakan oleh sasaran yang lebih luas.[19]

D. Uji Produk

a. Uji Validitas

Data hasil validitas dianalisis menggunakan koefisien validitas Aiken's V. Formula ini didasarkan pada hasil penelitian ahli sebanyak n orang terhadap suatu item mengenai sejauh mana item tersebut mewakili konstrak. Rumus untuk menghitung koefisien validitas Aiken's V sebagai berikut[20]:

$$V=\sum s/[n(c-1)$$

Keterangan:

V : Indeks Validitas

$\sum$: r - lo

lo : Angka penelitian validitas yang terendah

c : Angka penelitian validitas yang tertinggi

r : Angka yang diberikan oleh seorang penilai

n : Jumlah penilai

Tabel 3.2 Kriteria Pencarian Validitas Aiken'S V

Persentase	Kriteria
0,6 <	Tidak Valid
>= 0,6	Valid

Berdasarkan tabel diatasmenunjukkan bahwa persentase kesil dari merupakan kriteria tidak valid dan persentase besar sama dari merupakan kriteria valid.

b. Uji Praktikalitas

Praktikalitas digunakan untuk melihat dan pendapat penguji tentang produk yang dibuat. Instrument yang dipakai adalah angket dan diolah menggunakan rumus *momen kappa*[20]*:*

Rumus:

$$K = \frac{P - Pe}{1 - Pe}$$

Keterangan:

k : *moment kappa* praktikalitas produk

P : Proporsi yang direalisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberi oleh penguji dibagi jumlah nilai maksimal.

Pe : Proporsi yang tidak terealisasi dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah nilai total yang diberi penguji dibagi jumlah maksimal.

Tabel 3.2 Kriteria Penentuan Praktikalitas Moment Kappa

Interval	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,02	Sangat Rendah
≤ 0,00	Tidak Praktis

c. Uji Efektivitas

Peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dianalisis dengan menggunakan gain score ternormalisasi dengan rumus[20]:

$$< \boldsymbol{g} > = \frac{(\% < \mathbf{sf} > \ -\% < \mathbf{si} >)}{\mathbf{100} - \% < \mathbf{si} >)}$$

Keterangan:

g : g - Score

sf : Score awal

si : Score akhir

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai (<g>) > 0.7

“Medium-g” efektivitas sedang jika mepunyai 0.7 > (<g>) > 0.3

“Low-g” efektivitas sedang jika mempunyai (<g>) > 0.3

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilaksanakan oleh penulis mengenai perancangan media pembelajaran menggunakan corel video studio pada mata pelajaran informatika di kelas VII SMP N 2 Sijunjung dengan menggunakan model pengembangan 4D maka diperoleh hasil penelitian dan pembahasan sebagai berikut:

1. Mendefenisikan (*Define*)

a. Analisis Kebutuhan.

Pada tahap ini penulis melakukan sebuah analisis kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran termasuk didalamnya tujuan dan objek media pembelajaran yang dibuat, pengtahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan dan keperluan media pembelajaran. Penulis melakukan beberapa pengamatan dan wawancara serta diskusi dengan guru mengenai media pembelajaran yang dibutuhkan siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di SMP N 2 Sijunjung khususnya kelas VII untuk mata pelajaran informatika. Berdasarkan penjelasan diatas, analisis kebutuhan dalam penelitan ini penulis jabarkan sebagai berikut:

a. Analisis Audiens

Proses audiens adalah siswa kelas VII SMP berusia sekitar 12-15 tahun memiliki beragam latar belakang sosial dan ekonomi, serta bervariasi dalam hal kemampuan akademik dan teknologi. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang mudah diakses dan digunakan

dengan konten yang sesuai dengan kurikulum informatika kelas VII, menggunakan visual interaktif yang tinggi untuk menarik perhatian, serta fitur yang mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif.

b. Analisis Guru

Guru memainkan peran kunci dalam keberhasilan implementasi media pembelajaran menggunakan *corel video studio*. Analisis kebutuhan gutu mencakup beberapa aspek penting:

a) Keterampilan Teknologi

Guru perlu memiliki keterampilan dasar dalam penggunaan teknologi dan aplikasi digital. Pelatihan intensif diperlukan untuk memastikan bahwa guru dapat mengoperasikan media pembelajaran menggunakan *corel video studio* dengan lancar dan memanfaatkan semua fitur yang tersedia.

b) Pengetahuan Kurikulum

Guru harus memiliki pemahaman mendalam tentang kurikulum merdeka kelas VII. Hal akan membantu guru dalam merancangkegiatan dan memanfaatkan konten interaktif untuk mencapai tujuan pembelaran.

c. Analisis Kurikulum

Kurikulum merdeka untuk informatika kelas VII mencakup 4 pertemuan utama. Pertama 1 berjudul “berfikir kritis”. Pertemuan 2

berjudul “memahami algoritma dan optimasi penjadwalan”. Pertemuan 3 ‘mengenal struktur data”. Pertemuan 4 memahami representasi data”.

d. Kebutuhan pendukung

Kebutuhan pendukung pemakaian media pembelajaran informatika menggunakan *corel video studio* antara lain:

1. Google Drive
2. Laptop/komputer
3. Smartphone
4. Proyektor
5. WIFI/Jaringan Internet

Setelah semua kebutuhan dievaluasi maka dapat dinilaai mencukupi sebagai dasar untuk merancang media pembelajaran baik dari segi tempat penelitian, menentukan tujuang penelitian menentukan objek penelitian, menentukan tema dan ruang lingkup, menilai fasilitas dan sumber daya peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya.

2. Merancang (Design)

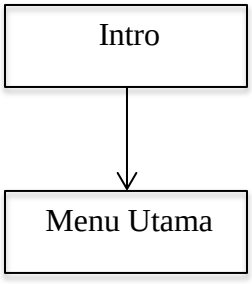
Pada tahap ini dilakukan perancngan struktur navigasi, dan *storyboard*.

1. *Design* Struktur Navigasi

Struktur pada media pembelajaran informatika ini menggunakan desain hirarki model saling terhubung satu dengan yang lain sehingga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lebih banyak navigasi.

a. Design Struktur Navigasi Menu Intro

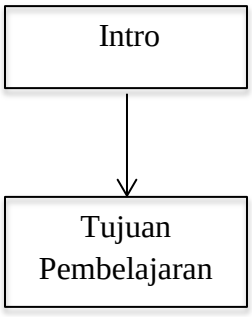
Struktur navigasi menu into ini menjelaskan lokasi halaman pertama dan dilanjutkan ke menu utama langsung menjelaskan materi yang akan dibahas dalam video sebelum melakukan pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat pada gabar dibawah ini:



Gambar 4.1 Struktur Navigasi Intro

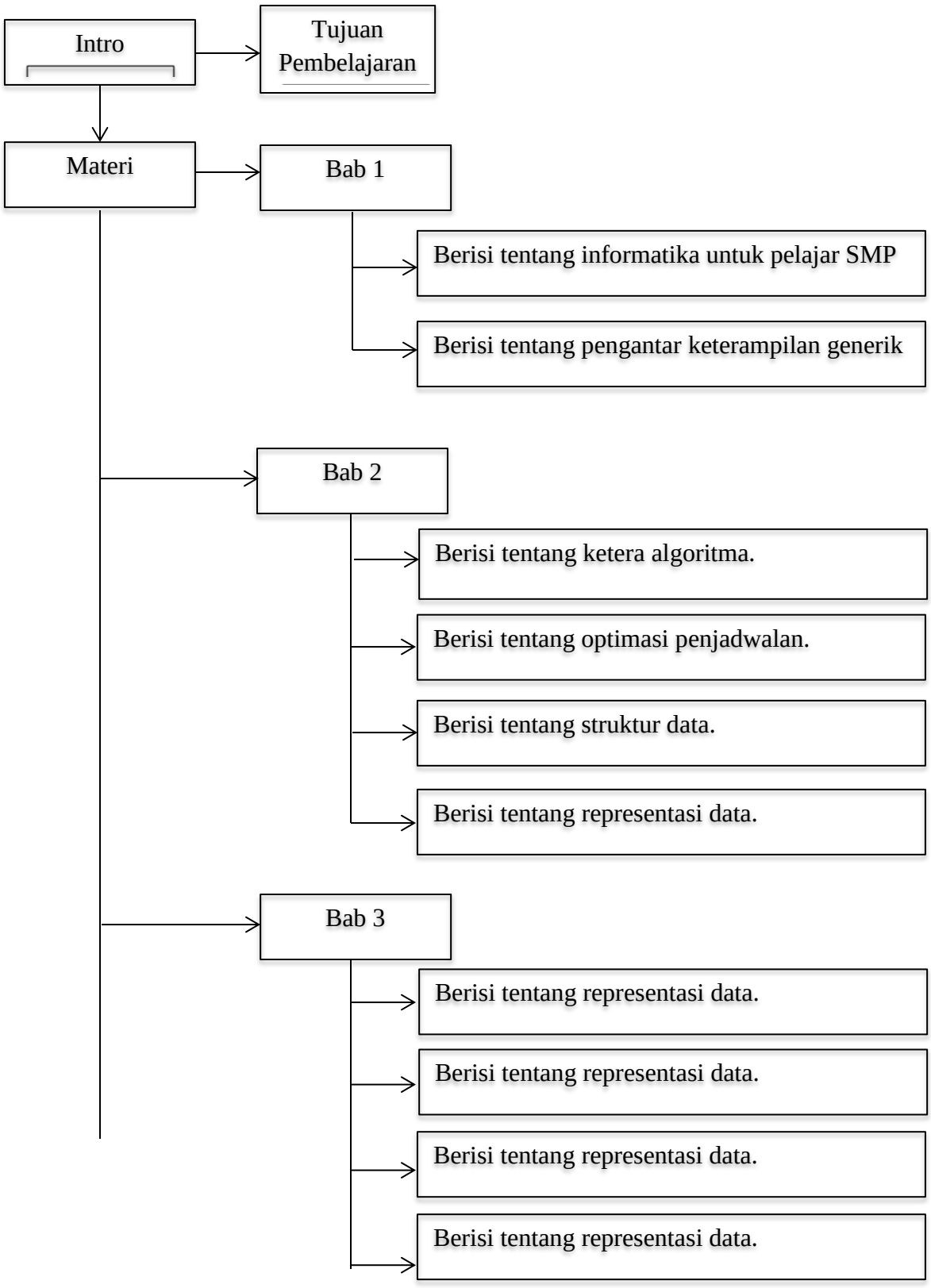
b. Struktur Navigasi Tujuan Pembelajaran

Struktur navigasi tujuan pembelajaran menjelaskan tentang pembelajaran



Gambar 4.2 Struktur Navigasi Tujuan Pembelajaran

c. Struktur Navigasi Penjelasan Materi



Gambar 4.3 Struktur Navigasi Penjelasan Materi

d. Struktur Navigasi Penutup

Struktur navigasi profil menjelaskan profil dari penulis. Hal tersebut dapat dilihat dari gambar berikut ini:

Gambar 4.4 Struktur Navigasi Penutup

2. Design *Storyboard*

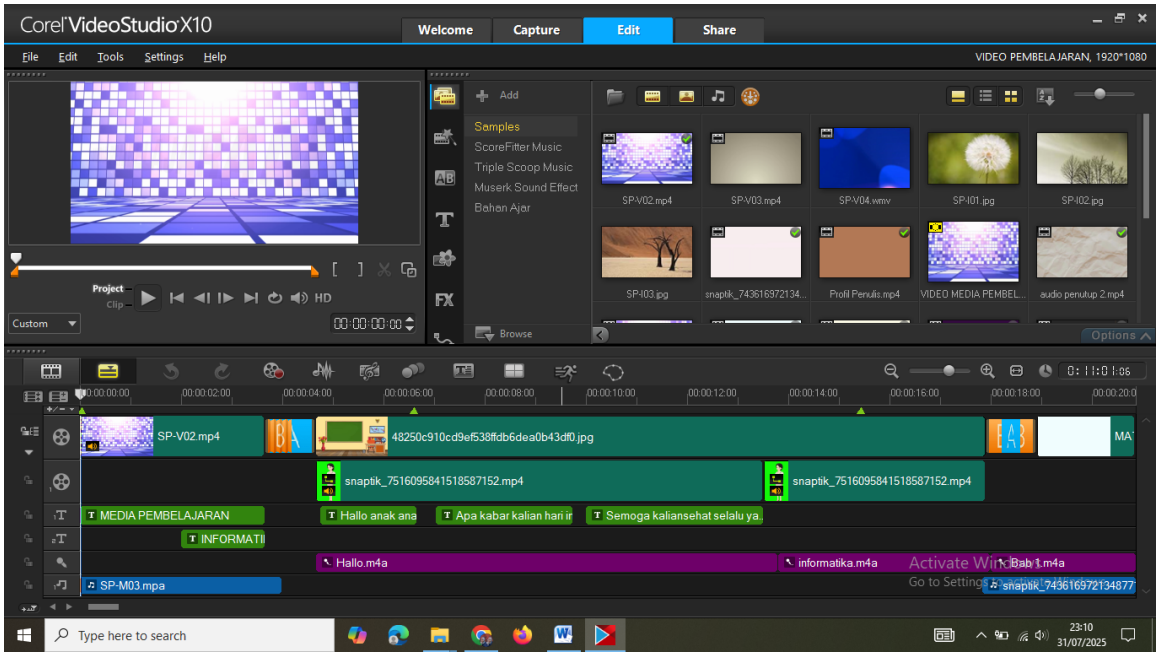
Gambar dari movie, bentuk visual perancangan, audio, durasi, dan keterangan yang akan dibuat pada perancangan storyboard akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan media pembelajaran ini. *Storyboard* pada movie awal adalah intro atau halaman pembukan, selanjutnya materi tentang informatika dan keterampilan generik dan diakhir akan dilakukan latihan. Perancangan *storyboard* secara singkat untuk setiap movie dapat dilihat pada table dibawah ini:

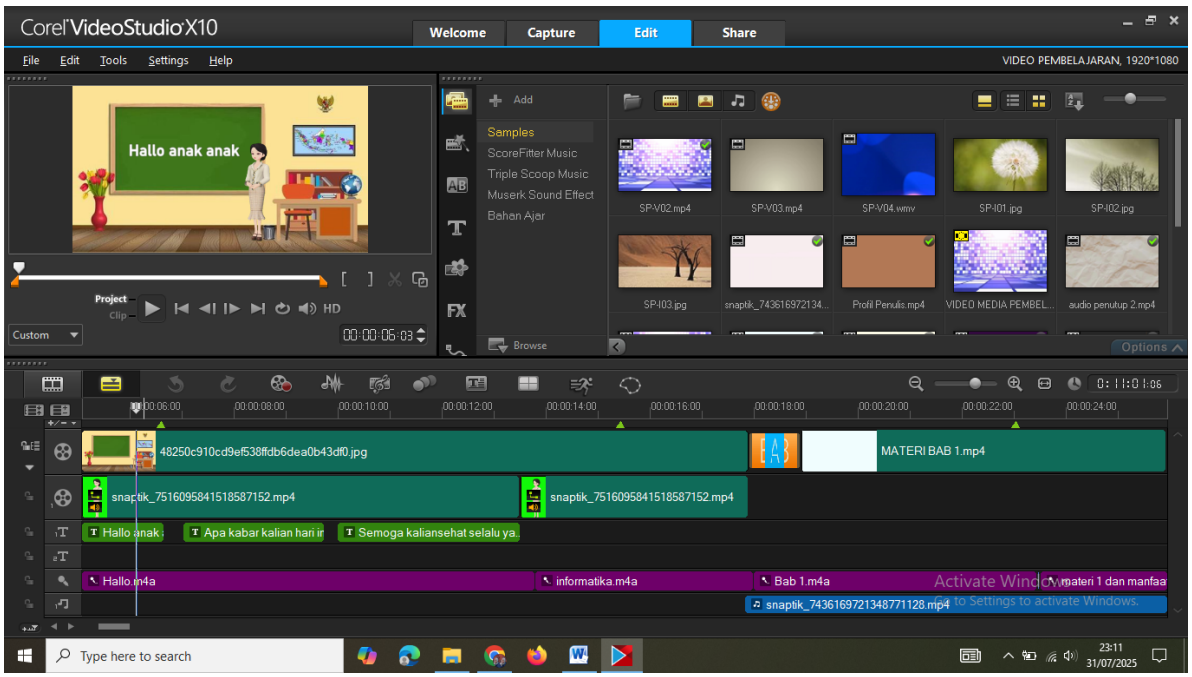
Table 4.1 *Storyboard* Secara Ringkas

Scene 1	Intro
Scene 2	Tujuan Pembelajaran
Scene 3	Materi
Scene 4	Materi
Scene 5	Materi
Scene 6	Materi
Scene 7	Latihan
Scene 8	Profil
Scene 9	Penutup

3. Pembuatan Video *Corel Video Studio*

Pada pembuatan video ini peneliti membuatnya pada aplikasi *corel video studio* yang mendukung dalam pembuatan video tersebut.





Gambar 4.5 Pembuatan Video

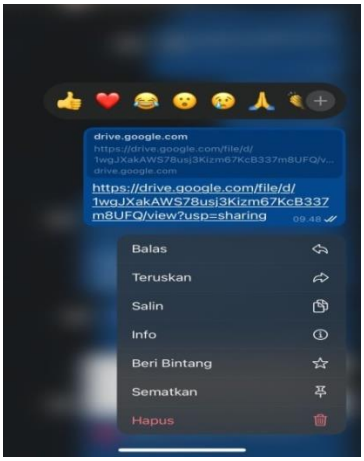
3. Mengembangkan (Develop)

Pada pengembangan (develop) dilakukan dengan mengembangkan yaitu media pembelajaran menggunakan *corel video studio* pada media pembelajaran informatika kelas VII SMP N 2 Sijunjung. Tahap ini juga dikenal dengan tahap produk yaitu mengubah naskah menjadi sebuah program yang berisi teks, gambar, video, audio. Dalam hal ini program adalah sebuah produk media pembelajaran menggunakan *corel video studio* pada media pembelajaran informatika. Proses produksi media pembelajaran dibagi menjadi dua tahap yaitu pra produk dan produk.

1. *Share Link* Media Pembelajaran

Share Link adalah berbagi tautan atau suatu cara untuk membagikan file yang besar untuk dikirim melalui email atau media lainnya. Cara yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini dimulai dengan memasukan *link* media pembelajaran yang telah dikumpulkan ke dalam google drive. Selanjutnya untuk

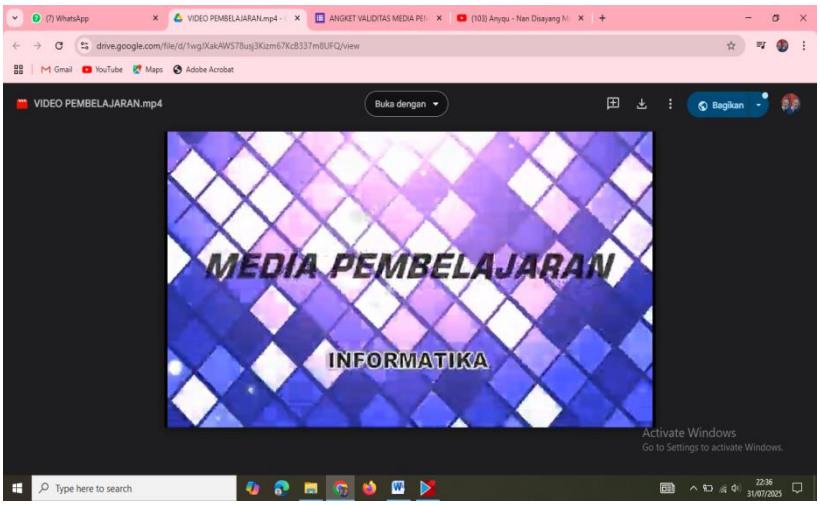
membagikan media pembelajaran berbentuk *link* kepada peserta didik, pendidik terlebih dahulu menyalin tautan *link* selanjutnya pendidik membagi *link* tersebut pada setiap *Whatsapp Group* kelas masing-masing.



Gambar 4.6 Share Media Pembelajaran

2. Tampilan Google Drive

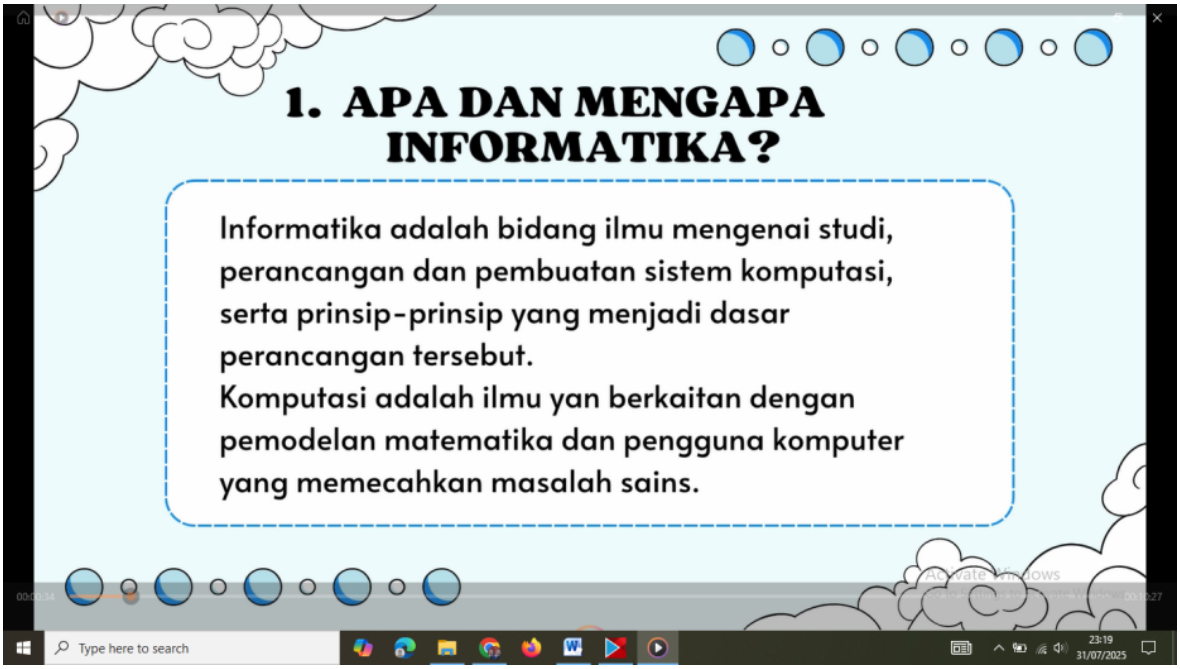
Setelah peserta didik mengklik *link* yang sudah di *share* guru maka akan muncul seperti gambar 4.6 dibawah. Dimana tampilan ini merupakan tampilan dari google drive.



Gambar 4.7 tampilan google drive

3. Tampilan Materi Pembelajaran

Tampilan materi pembelajaran pada materi pembelajaran ini di rancang menggunakan aplikasi *Corel Video Studio.* Dalam materi pembelajaran ini terdapat teks yang ditambahkan oleh peserta serta video pembelajaran yang di ambil dari berbagai sumber sosmed.



Gambar 4.8 Materi Bab 1

Informatika adalah bidang ilmu mengenai studi, perancangan, dan pembuatan sistem komputasi, serta prinsip-prinsip yang menjadi dasar perancangan tersebut. Komputasi adalah ilmu yang berkaitan dengan pemodelan matematika dan penggunaan komputer untuk menyelesaikan masalah-masalah sains.

Landasan berfikir untuk belajar informatika dinamakan berfikir komputasional (computational thinking). Berfikir komputasional ini merupakan suatu kerangka dan

proses berfikir yang mencakup perangkat keras, perangkat lunak, dan menalar (reasoning) mengenai sistem dan persoalan.

Infomatika mencakup aspek teoritis dan praktis, mendorong kalian untuk mengembangkan daya pikir kritis dan kreatif untuk menghasilkan penemuan (invention) terkait komputer dan sistem komputasi.

Kalian akan mempelajari bidang-bidang pengetahuan informatika, yang dikelompokkan menjadi Berfikir Komputasional (BK), Teknologi Informasi dan Komunikadi (TIK), Sistem Komputer (SK), Jaringan Komputer dan Internet (JKI), Analisis Data (AD), Algoritma dan Pemrograman (AP), Dampak Sosial Informatika (DSI), dan Praktika Lintas Bidang (PLB).



Gambar 4.9 Materi Bab 2

Berfikir komputasional adalah cara berfikir untuk menyelesaikan persoalan, yang cara penyelesaiannya, jika dikembangkan, dapat dilakukan oleh komputer.

Dengan demikian, kita akan belajar bagaimana menyelesaikan berbagai persoalan dengan cara yang efektif dan efisien.

Ada 4 fondasi berfikir komputasional:

1. Dekomposisi

   Dekomposisi dan formulasi persoalan sedemikian rupa segingga dapat diselesaikan dengan cepat dan efisien serta optimal dengan menggunakan komputer sebagai alat bantu.

2. Abstraksi

   Abstraksi yaitu menyarikan bagian penting dari suatu permasalahan dan mengabaikan focus kepada solusi.

3. Algoritma

   Algoritma yaitu menuliskan otomasi solusi melalui berfikir algoritmik (langkah-langkah yang berurutan).

4. Pengenalan Pola

   Pengenalan pola persoalan generasi serta mentransfer proses penyelesaian peroalan ke sekumpulan persoalan sejenis.

Jadi, befikir komputasional adalah sebuah cara berpikir untuk memecahkan persoalan, merancang sistem, memahami perilaku manusia. Di dunia saat ini, dimana komputer ada dimana-mana untuk membantu berbagai segi kehidupan, Berfikir Komputasional harus menjadi dasar bagaimana seseorang berfikir dan memahami dunia

dengan persoalan-persoalannya yang makin kompleks. Berfikir Komputasional berarti memahami konsekuensi dari skala persoalan dan kompleksinya, tak hanya demi efisiensi, tetapi juga untuk alasan ekonomis dan sosial.

Di bidang informatika, kemampuan berfikir yang perlu dikuasai sejak pendidikan dasar dalah berpikir komputasional (BK). Berfikir Komputasional adalah proses berpikir untuk memformulasikan persoalan dan solusinya, sehingga solusi tersebut secara efektif dilaksanakan oleh sebuah agen pemrose informasi, yaitu bias berupa “komputer”, robot, atau manusia.



Gambar 4.10 Materi Bab 3

Teknologi berkembang dengan cepat, melahirkan banyak perangkat keras dan perangkat lunak yang baru. Alat elektronik dan peranti TIK menjadi makin murah, dan ini mendorong pengguna untuk berganti-ganti karena selain lebih murah, performansi peranti juga menjadi makin baik.

Manusia melakukan interaksi dengan perangkat melalui berbagai cara. Kita menggunakan tombol untuk menghidupkan atau mematikan perangkat televisi, mesin cuci, atau pendingin ruangan, yang bisa diwakili dengan alat pengendali jarak jauh (*remote control*).

GUI adalah bentuk antar muka pengguna dengan menggunakan ikon dan elemen grafis sebagai peranti perintah berbasis teks yang ditikkan. GUI menjadi populer karena lebih intuitif, mudah digunakan dan dipelajari dari pada model interaksi *Command Line Interface* (CLI)



Gambar 4.11 Materi Bab 4

4. Menyebarluaskan (Disseminate)

Dalam proses ini aplikasi yang sudah jadi dipindahkan ke google drive dengan cara mengupload file ke google drive. Dalam aplikasi ini terdapat beberapa file pendukung yaitu: File MP4 yang menjelaskan materi pelajaran.

Untuk langkah awal dalam menyebarkan bahan ajar Informatika hanya dilakukan kepada guru mata pelajaran Informatika kelas VII SMP N 2 Sijunjung. Hal ini bertujuan dalam proses banyak perbaikan berdasarkan saran dan kritikan dari dosen, guru mata pelajaran kelas VII SMP N 2 Sijunjung, maupun ahli-ahli yang menguji validitas, praktiklitas dan efektifitas dari bahan ajar Informatika.

a. **Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media**

Hasil uji validasi oleh ahli media berupa hasil berupa hasil tanggapan dan penilaian dari ahli media, dengan cara menvalidasi mediapembelajaran menggunakan *corel video studio* yang penelitian rancangan dan lembar valida si kepada 2 orang dosen UIN Bukittinggi yaitu bapak Ryan Amanda, M.Pd. T, dan 1 orang guru mata pelajaran informatika ibu Deta Anggraini, S.Kom

Table 4.2 Validitas

No	Validitas	Aspek	Nilai Validitas
1	Ryan Amanda, M.Pd.T	Materi	0,90
2	Marwan Efendi, S.Pd., M.Pd	Perancangan	0,77
3	Deta Anggraini, S.Kom	Bahasa	0,84
Jumlah			2,51
Rata-rata Nilai Validitas			0,83

$$Rata - rata = \frac{\text{Total Jumlah Keseluruhan Nilai Validitas}}{\text{Banyak Validator}}$$

$$= \frac{0,90+0,77+0,84}{3}$$

$$= 0,83$$

Berdasarkan uraian hasil validitas diatas, diperoleh nilai rata-rata total validitas yang sebesar 0,83 Apabila dilihat dengan kriteria validitas indeks Aiken V, nilai ini termasuk dalam kategori "Valid". Artinya, ketiga ahli memberikan penilaian yang sesuai dengan indikator.

b. **Hasil Uji Praktikalitas**

Uji praktikalitas penulis di dapatkan dari respon guru yaitu ibu Deta Anggraini, S.Kom, ibu Silvita, S.Pd dan 5 orang siswa yaitu Silvu Gitani, Irfan Lutfi Rahaman, Radja Kelana, Zevilla Anastasya, dan Mikaela Sunrise SMP N 2 Sijunjung yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran menggunakan *corel video studio*. Berikut hasil datanya:

Table 4.3 Praktikalitas Guru

No	Aspek Penilaian	Penguji	
		Deta Anggraini, S.Kom	Silvita, S.Pd
1	Media ini mudah untuk diakses	5	5
2	Pengguna dapat memakai media secara mandiri tanpa bimbingan orang lain	4	5
3	Media ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun	5	5
4	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media	4	4
5	Media dapat digunakan berulang-ulang	5	5
6	Media ini berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran	5	5
7	Media memiliki tampilan yang menarik	5	5
8	Tampilan seluruh media *user friendly*	5	5
9	Media dilengkapi gambar, teks, dan video	4	5
10	Komposisi tulisan dan warna yang	4	5

	digunakan pada media sesuai dan dapat dibaca		
Jumlah		46	49
Rata-rata		4,6	4,9
Hasil Praktis		4,75	
Keterangan		Sangat Tinggi	

Hasil Uji Praktikalitas yang telah dilakukan kepada dua orang guru pratikalator didapat nilai yaitu :

$$Jumlah\ Nilai = \frac{\text{Nilai Keseluruhan Penguji}}{\text{Jumlah Semua Penguji}}$$

$$= \frac{4,6+4,9}{2}$$

$$= 4,75$$

Berdasarkan data diatas, hasil angket respon pendidik terhadap media pembelajaran menggunakan *corel video studio* ini yaitu **4,75** dengan kategori **"Sangat Praktis"**

Tabel 4.4 Praktikalitas Siswa

No	Aspek Penilaian	Penguji				
		Silvu Gitani	Irfan Lutfi Rahman	Radja Kelana	Zevilla Anastasya	Mikaela Sunrise
1	Media ini mudah untuk diakses	4	5	5	5	4
2	Pengguna dapat memakai media secara mandiri tanpa bimbingan orang lain	4	5	5	4	5
3	Media ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun	5	4	4	5	5
4	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media	5	4	5	4	5
5	Media dapat digunakan berulang-ulang	5	4	4	5	4
6	Media ini berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran	5	5	5	5	5
7	Media memiliki tampilan yang menarik	5	5	4	5	5
8	Tampilan seluruh media *user friendly*	5	5	4	5	5
9	Media dilengkapi gambar, teks, dan video	5	5	5	5	5
10	Komposisi tulisan dan warna yang digunakan pada media sesuai dan dapat dibaca	5	5	5	5	5
Jumlah		48	46	46	48	48
Rata-rata		4,8	4,6	4,6	4,8	4,8
Hasil Praktis		4,72				
Keterangan		Sangat Tinggi				

Hasil Uji Praktikalitas yang telah dilakukan kepada dua orang guru pratikalator didapat nilai yaitu :

$$Jumlah\ Nilai = \frac{\text{Nilai Keseluruhan Penguji}}{\text{Jumlah Semua Penguji}}$$

$$= \frac{4,8+4,6+4,6+4,8+4,8}{5}$$

$$= 4,72$$

Berdasarkan data diatas, hasil angket respon pendidik terhadapa media pembelajaran menggunakan *corel video studio* ini yaitu **4,72** dengan kategori **"Sangat Praktis"**.

Peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan *corel video studio* ini sangat cocok untuk diterapkan kepada peserta didik SMP N 2 Sijunjung.

Hasil ini yang telah diberikan praktikalitor. Kemudian dicari nilai rata-rata dan diperoleh nilai rata-rata keseluruhannya yaitu **9,5** dengan kategori **"Sangat Tinggi"**

$$P = \frac{\text{Jumlah nilai yang diberikan validator}}{\text{Jumlah Maksimal}}$$

$$Pe = \frac{\text{Jumlah nilai maksimal} - \text{Jumlah Nilai Total}}{\text{Jumlah Maksimal}}$$

1. Hasil Responden Pertama

$P = \frac{49}{50} = 0{,}98$

$Pe = \frac{50-49}{50} = \frac{1}{50} = 0{,}02$

$K = \frac{\text{p}-\text{pe}}{1-\text{pe}} = \frac{0{,}98-0{,}02}{1-0{,}02} = \frac{0{,}96}{1-0{,}02} = 0{,}94$

2. Hasil Responden Kedua

$P = \frac{46}{50} = 0{,}92$

$Pe = \frac{50-46}{50} = \frac{4}{50} = 0{,}08$

$K = \frac{\text{p}-\text{pe}}{1-\text{pe}} = \frac{0{,}92-0{,}08}{1-0{,}08} = \frac{0{,}84}{1-0{,}08} = 0{,}76$

Dari penguji praktikalitas diatas diperoleh nilai **0,76** pada rumus moment kappa dengan demikian Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Corel Video Studio Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas VII SMP N 2 Sijunjung yang peneliti buat sudah sangatt rendah.

c. Hasil Uji Efektifitas

Uji efektifitas ini penulis lakukan dengan cara menyebarkan angket kepada peserta didik mengenai media pembelajaran menggunakan *corel video studio* yang telah diterapkan. Berikut hasil uji angket efektifitas peserta didik SMP N 2 Sijunjung.

Table 4.5 Efektifitas

No	Nama Responden	Sebelum (Si)					Sesudah (Sf)				
		Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5
1	Deta Anggraini, S.Kom	80	80	80	80	80	100	100	100	100	100
2	Silvita, S.Pd	80	80	80	80	80	100	100	100	100	100
3	Vasya Thalita Alaila	80	60	80	80	80	80	100	100	80	100
Jumlah		240	220	240	240	240	280	300	300	280	300
Total Jumlah		1.180					1.460				
Rata-rata		236					292				

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa rata-rata dari hasil angket efektivitas peserta didik dan pendidik sebelum menggunakan pembelajaran menggunakan *corel video studio* yaitu **236** sebagai Si, sebagai Sf yaitu sebesar **292**

$$< g > = \frac{(\%<\mathbf{sf}> - \%<\mathbf{si}>)}{\mathbf{100} - \%<\mathbf{si}>)} = \frac{292-236}{100-236} = \frac{56}{136} = 0{,}4117$$

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

"High-g" efektivitas tinggi jika mempunyai (<g>) > 0,7

"Medium-g" efektivitas sedang jika mepunyai 0,7 > (<g>) > 0,3

"Low-g" efektivitas sedang jika mempunyai (<g>) > 0,3.

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menujukkan bahwa nilai yang di dapatkan sebesar **0,4117** dengan nilai indikator **"sangat efektif"**.

B. Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian diajukan untuk menjawab tujuang pendidik sesuai dengan hasil data yang telah diperoleh.

1. Menambahkan variasi media pembelajaran menggunakan *corel video studio* pada mata pelajatan informatika d kelas VII SMP N 2 Sijunjung. Media pembelajaran yang diterapkan masih biasa saja sehinggan cepat bosan, hal ini menjadi acuan dalam penelitian ini mengenai media pembelajaran menggunakan *corel video studio*.
2. Menghasilkan media pembelajaran menggunakan *corel video studio* pada mata pelajaran informatika di kelas VII SMP N 2 Sijunjung yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk belajar secara mandiri.
3. Kegiatan dalam pembelajaran menjadi sangat efektif dan menyenangkan bagi para peserta didik, sehingga peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran informatika.
4. Setelah dilakukan penelitian di SMP N 2 Sijunjung dan perancangan media pembelajaran menggunakan corel video studio pada mata pelajaran informatika di kelas VII SMP N 2 Sijunjung, maka hasil yang di dapatkan dengan nilai "0,83" dikategori "valid" berdasarkan penilaian validator validates. Penilaian "4,75" dengan

kategori “sangat tinggi”. Penilaian efektivitas mendapat nilai sebesar “0,4117” dengan kategori “sedang”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *corel video studio* siap dan layak digunakan untuk mata pelajaran informatika kelas VII SMP N 2 Sijunjung.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini berjudul "perancangan media pembelajaran menggunakan *corel video studio* pada mata pelajaran informatika di kelas VII SMP N 2 Sijunjung" menggunakan model pengembangan 4D. ada empat tahapan dari pengembangan 4D yaitu *define*, pada tahapan ini penulis mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan pendidik dan peserta didik untuk keperluan media pembelajaran menggunakan *corel video studio* yang telah dibuat. Pada tahapan kedua yaitu *design*, penulis merancang media pembelajaran menggunakan *corel video studio* pada mata pelajaran informatika yang akan dibuat. Yang ketiga develop, yaitu penulis melakukan uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas terhadap media pembelajaran menggunakan *corel video studio* ini. Komponen yang terdapat dalam *corel video studio* ini adalah judul, materi, serta video.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunkan *corel video studio* ini dirancang memiliki kriteria yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Hasil uji validitas dilakukan oleh 2 orang ahli materi dan 1 orang ahli media. Hasilnya diperoleh dengan rata-rata sebesar **"0,83"** dengan kategori **"valid"**. Aspek praktikalitas memperoleh nilai **"4,75"** dengan kategori **"sangat tinggi"**. Hasil uji efektivitas memperoleh nilai sebesar **"0,4117"** dengan kategori **"sedang"**.

Berdasarkan hasil dari uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran menggunkan *corel video studio* layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran informatika.

Proses belajar mengajar merupakan elemen penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, kualitas pendidikan yang baik akan berkontribusi pada kemajuan bangsa. Hal ini penyesuaian metode pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, media pembelajaran berperan penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Penggunaan media yang tepat dapat membantu menjelaskan materi yang sulit dipahami secara verbal.

Proses belajar mengajar merupakan elemen penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, kualitas pendidikan yang baik akan berkontribusi pada kemajuan bangsa. Hal ini penyesuaian metode pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, media pembelajaran berperan penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Penggunaan media yang tepat dapat membantu menjelaskan materi yang sulit dipahami secara verbal.

B. Saran

Saran yang dapat penulis berikan dalam penelitian ini adalah:

1. Hal ini bertujuan untuk menentukan metode yang paling efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Pendidik dan peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran menggunakan *corel video studio* ini dalam kegiatan proses pembelajaran informatika.
2. Disarankan untuk melakukan studi yang mengamati dampak penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa dalam jangka waktu yang lebih panjang. Ini akan memberikan gambaran yang mengenai efektivitas media tersebut. Peserta didik akan semakin aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran menggunakan *corel video studio* ini.

3. Evaluasi yang lebih mendalam terhadap aspek kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan perlu dilakukan. Ini akan membantu dalam penyesuaian dan perbaikan mediar agar lebih sesuai dengan kebutuhan pendidikan saat ini.

Dengan melakukan penelitian lebih lanjut berdasarkan saran-saran diatas, diharapkandapat tercipta inovasi dalam dunia pendidikan yang lebih baik dengan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

[1] A. Rahman, S. A. Munandar, A. Fitriani, Y. Karlina, and Yumriani, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa Kaji. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2022.

[2] A. C. Dewi, A. Putra, H. T. Rante, and M. A. Bastian, "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi," vol. 2, no. 1, pp. 34–43, 2024.

[3] Z. Sesmiarni, "Membendung Radikalisme Dalam Dunia Pendidikan Melalui Pendekatan Brain Based Learning," *Kalam*, vol. 9, no. 2, p. 233, 2017, doi: 10.24042/klm.v9i2.330.

[4] P. R. Indonesia *et al.*, "Presiden Republik Indonesia," vol. 2010, no. 1, pp. 1–5, 1991.

[5] M. M. Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan," *Indones. J. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 20–28, 2019, doi: 10.17509/ijpe.v3i1.16060.

[6] D. Tri and P. Yanto, "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik," vol. 19, no. 1, pp. 75–82, 2019, doi: 10.24036/invotek.v19vi1.409.

[7] T. Limbong, *Multimedia Editing Video dengan Corel Video Studio X10:* Medan: Yayan Kita Menulis, 2020.

[8] H. F. Siregar and M. Melani, "Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia," *J. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2, p. 113, 2019, doi: 10.36294/jurti.v2i2.425.

[9] M. Hasil and B. Siswa, "Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa," vol. 03, pp. 171–187, 2018.

[10] I. I. Supianti, "Pemanfataan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran Matematika," *MENDIDIK J. Kaji. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 63–70, 2018, doi: 10.30653/003.201841.44.

[11] R. I. Aghni, "Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia , Vol . XVI , No . 1 , Tahun 2018," no. July 2018, 2022, doi: 10.21831/jpai.v16i1.20173.

[12] N. Hasibuan, "Implementasi Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam," *J. Darul 'Ilmi*, vol. 4, no. 1, pp. 22–39, 2016, [Online]. Available: http://dx.doi.org/10.24952/di.v4i1.423

[13] "No Title," pp. 91–96.

[14] S. Dayyana, H. Haryadi, and D. L. N, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Bermuatan Budaya Lokal," *Asas J. Sastra*, vol. 11, no. 2, p. 163, 2022, doi: 10.24114/ajs.v11i2.37161.

[15] N. Farida and S. Rahayu, "Perbedaan Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif Dan Melalui Buku Teks Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Kelas Iv Sdn Gadang 01 Malang," *J. Inspirasi Pendidik.*, vol. 7, no. 1, p. 7, 2017, doi:

10.21067/jip.v7i1.1550.

[16] K. dan Keller, “Bab ii kajian pustaka bab ii kajian pustaka 2.1.,” *Bab Ii Kaji. Pustaka 2.1*, no. 2004, pp. 6–25, 2016.

[17] M. C. Wijanto, *Informatika*, Cetakan Pe. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021.

[18] Z. S. Edwar, R. Ardie, and L. Nulhakim, “Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 498–507, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v4i1.1576.

[19] B. Muqdamien, U. Umayah, J. Juhri, and D. P. Raraswaty, “Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun,” *Intersections*, vol. 6, no. 1, pp. 23–33, 2021, doi: 10.47200/intersections.v6i1.589.

[20] A. N. Khomarudin *et al.*, “Aplikasi Bukersus Sebagai Media Informasi Bursa Kerja,” *JUPERSATEK (Jurnal Perencanaan, Sains, Teknol. dan Komputer)*, vol. 5, no. 2, pp. 79–89, 2022.

[21] A. N. Khomarudin and L. Efriyanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Kuliah Kecerdasan Buatan,” *J. Educ. J. Educ. Stud.*, vol. 3, no. 1, p. 72, 2018, doi: 10.30983/educative.v3i1.543.

[22] M. Megawati, L. Efriyanti, S. Supriadi, H. A. Musril, and S. M. Dewi, “Perancangan Media Pembelajaran TIK Kelas XI Menggunakan Google Sites di SMA Negeri 1 Junjung Sirih,” *Indones. Res. J. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 164–175, 2022, doi: 10.31004/irje.v2i1.256.

[23] A. Isman, R. Okra, S. Zakir, and L. Efriyanti, “Perancangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Materi Pencak Silat Berbasis Augmented Reality Di Smpn 1 Koto Xi Tarusan Kelas Viii,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 650–656, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i1.6476.

[24] R. Ramadani and L. Efriyanti, “Humantech Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Kelas Xi Ips Di Man 1 Pasaman,” *J. Ilm. Multi Disiplin Indones.*, vol. 2, no. 1, pp. 106–115, 2022.

[25] S. Nofri Yanti, Z. Sesmiarni, S. Zakir, and L. Efriyanti, “Perancangan Media Pembelajaran Informatika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator 3 Di Mtsn 6 Agam,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 687–692, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i1.6490.

[26] K. Krismayana, L. Efriyanti, R. Okra, and H. Antoni Musril, “Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Android di SMK Negeri 1 Koto Besar,” *Intellect Indones. J. Learn. Technol. Innov.*, vol. 1, no. 1, pp. 41–49, 2022, doi: 10.57255/intellect.v1i1.22.

[27] A. D. P. Ansara, R. Okra, L. Efriyantii, and H. A. Musril, “Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis Android Menggunakan Software Smart App Creator (SAC),” *Intellect*, vol. 02, no. 01, pp. 60–76, 2023.

[28] E. Fameska, L. Efriyanti, and E. Refnita, “Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Tik Kelas X Di Sman 1 Iv Koto,” *Komputa J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 12, no. 1, pp. 65–72, 2023, doi: 10.34010/komputa.v12i1.8793.

[29] I. T. Ulandari and L. Efriyanti, “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pengenalan Akomodasi Perhotelan di SMK Global Pariaman,” *ANTHOR Educ. Learn. J.*, vol. 2, no. 2, pp. 239–249, 2023, doi: 10.31004/anthor.v2i2.121.

[30] R. Resa Ayu, L. Efriyanti, and R. Benfani, “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Andromo Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK,” *Intellect Indones. J. Learn. Technol. Innov.*, vol. 1, no. 2, pp. 260–267, 2022, doi: 10.57255/intellect.v1i2.108.

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II: Jl. Gurun Aur Kubang Putih - Kabupaten Agam - Sumatera Barat – Telepon/ Fax: (0752) 22875
Website: http://ftik.uinbukittinggi.ac.id | email: ftik@uinbukittinggi.ac.id

Nomor : B-0194/Un.26.1/PP.00.7/05/2024 Bukittinggi, 29 Mei 2024
Lamp :-
Hal :**Permohonan Izin Observasi Awal**

Kepada YTH :
Bapak/Ibu Kepala SMP Negeri 2 Sijunjung

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama surat ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin melakukan Observasi awal di tempat yang Bapak/Ibu pimpin kepada mahasiswa di bawah ini :

Nama	**: TESYA EKA PUTRI**
NIM	**: 2520115**
Semester	: 8
Program Studi	: Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	: ***PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN COREL VIDEO STUDIO PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI KELAS VII SMP NEGERI 2 SIJUNJUNG***
Lokasi Penelitian	: SMP Negeri 2 Sijunjung
Waktu	Mei 2024 s.d selesai

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang Bapak/Ibu berikan kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

DEKAN,

DR. ISWANTIR M., M.Ag
NIP. 197605192006041001

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II: Jl. Gurun Aur Kubang Putih - Kabupaten Agam - Sumatera Barat – Telepon/ Fax: (0752) 22875
Website: http://ftik.uinbukittinggi.ac.id | email: ftik@uinbukittinggi.ac.id

Nomor : B-0620/Un.26.1/PP.07/07/2025 Bukittinggi, 21 Juli 2025
Lamp : 1 (Satu) rangkap
Hal : Mohon Izin Penelitian

Kepada YTH :
Bapak/Ibu .....

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini:

Nama	:	**TESYA EKA PUTRI**
NIM	:	**2520115**
Semester	:	11
Program Studi	:	Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	***Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Corel Video Studio pada Mata Pelajaran Informatika di Kelas VII SMP N 2 Sijunjung***
Lokasi Penelitian	:	SMP N 2 Sijunjung
Waktu	:	Juli 2025 s.d selesai

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

DEKAN,

Dr. JUNAIDI, M.Pd
NIP 197706162003121003

PEMERINTAH KABUPATEN SIJUNJUNG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 2 SIJUNJUNG
Jln. Sinaung Jaya Telp (0754)752723 Kode Pos : 27562

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor: 070/ 237 /03/SMP.02/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMP Negeri 2 Sijunjung Kabupaten Sijunjung, dengan ini memberikan izin kepada :

Nama	: TESYA EKA PUTRI
Alamat	:Jr. Mangkudu Kodok , Nagari Limo Koto, Kecamatan Koto VII
Judul Penelitian	:PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN COREL VIDEO STUDIO PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DIKELAS VII SMP N 2 SIJUNJUNG
Tujuan	:Untuk memenuhi persyaratan Skripsi menyelesaikan S1
Lokasi Penelitian	: SMP Negeri 2 SIJUNJUNG
Waktu Penelitian	: Juli 2025 s.d Selesai
Program Studi	: S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Status Penelitian	: Perorangan
Asal Kelembagaan	:Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Demikianlah izin Penelitian ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Tanjung Ampalu, 29 Juli 2025
Kepala

Dra. NURHASNIARTI
NIP. 19621126 199903 2 002

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax : (0752) 22875
Website : https://ftik.uinbukittinggi.ac.id | Email : ftik@uinbukittinggi.ac.id

DAFTAR HADIR SEMINAR PROPOSAL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

Hari/Tanggal : Selasa/ 01 Juli 2025
Jam : 07.30-10.00 WIB
Ruangan : Gedung H1

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Dr. Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom	Ketua Seminar	
2	Gusnita Darmawati, S.Pd., M.Kom	Sekretaris Seminar	
3	Dr. Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom	Pembimbing	
4	Hari Antoni Musril, M.Kom	Narasumber I	
5	Sarwo Derta, S.S, M.Kom	Narasumber II	
6	Tesya Eka Putri (NIM. 2520115)	Mahasiswa Yang Seminar	

Bukittinggi, 01 Juli 2025
Ketua Seminar Proposal

Dr. Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom
NIP. 197501282008012012

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax : (0752) 22875
Website : https://ftik.uinbukittinggi.ac.id | Email : ftik@uinbukittinggi.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu tanggal 01 Juli 2025 telah diadakan Seminar Proposal Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan :

Nama/Nim : Tesya Eka Putri/2520115
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Proposal : Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Corel Video Studio Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas VII smp Negeri 2 Sijunjung

Pembimbing : Dr. Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom .....
Narasumber : 1. Hari Antoni Musril, M.Kom .....
2. Sarwo Derta, S.S, M.Kom .....
Ketua Sidang : Dr. Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom .....
Sekretaris : Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom .....

Keputusan Tim Narasumber :
Dapat dilanjutkan tahap berikutnya.

Peserta Seminar Proposal :

No	Nim	Nama	Tanda Tangan
1	2520112	Indri Khairani putri	
2	2521044	Lanna fauziah Nst	
3	2521055	M. Anis Muharram	
4	2520091	Hafiz Alfarizky	
5	2521137	Miftana Nurjannah	
6	2521073	Rahma Azizah	
7	2521126	Anggri Silfia Pratiwi	
8			
9			

10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

Bukittinggi, 01 Juli 2025
Ketua Seminar

Dr. Lisa Efriyanti, S.Si, M.Kom
NIP. 197501282008012012










AYO
MENULIS


AYO
MENULIS

