"DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI"

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana pada Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Oleh:

WIRA WARDANI
2514.006

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Dr. Wedra Aprison, M.Ag	Riri Okra, M.Kom
NIP. 197205242000031001	NIP. 19791017201101010

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI
2018 M/1439 H

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, karena dengan limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **"Desain Media Pembelajaran Video Tutorial pada Mata Pelajaran Merakit Televisi Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere"** tepat pada waktu yang telah ditetapkan.Tak lupa shalawat beserta salam buat baginda Rasulullah SAW yang telah berhasil membawa umatnya dari alam yang tidak berilmu pengetahuan kepada alam yang berilmu pengetahuan, seperti saat sekarang ini.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Penulis menyadari, skripsi ini tidak mungkin dapat selesai dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibuk Rektor dan Bapak/Ibuk Warek beserta Dekan, Bapak/Ibuk Ketua Jurusan dan Bapak Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) IAIN Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
2. Bapak Dr.Wedra Aprison, M.Ag selaku pembimbing I, dan bapak Riri Okra, M.Kom selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan juga perkuliahan di IAIN Bukittinggi.

3. Bapak Dr.Supratman Zakir M.Pd,M.Kom selaku Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan motivasi, dorongan dan arahan kepada penulis.
4. Bapak dan Ibu sebagai validator yang telah banyak memberikan masukan dan saran kepada penulis.
5. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan/iIAIN Bukittinggi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan selama di perguruan tinggi ini.
6. Bapak dan Ibu yang bertugas diAkama IAIN Bukittinggi yang telah memberikan izin beserta informasi yang penulis butuhkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Rekan-rekan seperjuangan yaitu semua mahasiswa PTIK angkatan 2014 yang tidak tersebutkan namanya yang telah banyak memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Semua pihak yang belum sempat penulis sebutkan satu persatu yang telah

   Dengan ikhlas turut membantu dalam penulisan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.
9. Seluruh informan yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan informasi-informasi yang sesuai penulis butuhkan dan semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu

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 kritik dan saran untuk kesempurnaan dimasa yang akan datang.

Akhir kata penulis sampaikan Do’a kepada Allah SWT, semoga amal baik, bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang berlipat ganda di sisi-Nya. Amin YaaRobbalA’lamin

Bukittinggi, Juli 2018
Penulis,

Wira Wardani

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI"** disusun oleh: **WIRA WARDANI, NIM. 2514.006,** telah memenuhi persyaratan untuk sidang munaqasyah pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, Juli 2018

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr.Wedra Aprison, M.Ag	**Riri Okra, M.Kom**
NIP. 197205242000031001	**NIP. 19791017201101010**

ABSTRAK

Wira Wardani, NIM: 2514.006, "Desain media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran merakit televisi menggunakan aplikasi adobe premiere di SMK Muhammadiyah Bukittinggi". Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Penelitian di lakukan di SMK Muhammadiyah Bukittinggi, penulis melihat diwaktu guru mempraktekkan pembelajaran waktunya belum cukup, karena adanya pergantian jam disaat pembelajaran berlangsung. Padahal di sekolah tersebut sudah termasuk sekolah yang umumnya praktek tapi waktu yang disediakan belum juga cukup. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana mendesain media video tutorial tentang merakit televisi menggunakan aplikasi *adobe premiere* di SMK Muhammadiyah Bukittinggi Untuk Kelas XII (dua belas) Sekolah Menengah Atas *Di Smk Muhammadiyah Bukittinggi*?". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berbasis multimedia menggunakan *Adobe Adobe Premiere Pro* dalam mata pelajaran Merakit Televisi di Smk Muhammadiyah Bukittinggi.

penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) versi 4D, yaitu *Define, Design, Develop,* dan *Disseminate*. Model pengembangan multimedia yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo yang terdiri dari enam tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing*, dan *distribution*. Uji produk yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas oleh pakar yaitu ahli media, ahli pendidikan, ahli teknologi informasi, uji pratikalitas oleh guru kelas dan uji efektivitas oleh siswa.

Hasil penelitian penulis berupa media pembelajaran video Tutorial yang bisa digunakan oleh guru dan siswa pada mata pelajaran Merakit Televisi. Bentuk dari media pembelajaran ini berupa *Compact Disk* (CD) yang dapat dieksekusi tanpa memerlukan sistem lain untuk menjalankannya. Diperoleh nilai validitas dari 3 orang *expert* adalah 85,16 dengan kriteria valid, dan nilai dengan 3 praktisi dengan nilai total 88,69 dengan kriteria sangat praktis, dan nilai efektifitas dengan 7 siswa dengan hasil total 89,91 dengan kriteria sangat efektif. Disarankan penelitian dapat digunakan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.

Key Word : *Perancangan media pembelajaran, Berbasis Multimedia, Adobe Premiere Pro*

DAFTAR ISI

ABSTRAK i
KATA PENGANTAR ii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR LAMPIRAN ix
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Batasan Masalah 7
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Peneltian 8
F. Manfaat Penelitian 8
G. Penjelasan Judul 9

BAB II LANDASAN TEORI
A. Pengertian Desain 11
B. Media Pembelajaran 12
1. Pengertian Media Pembelajaran 12
2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran 15
3. Prinsip Media Pembelajaran 17
4. Fungsi Media Pembelajaran 18
5. Manfaat Media Pembelajaran 19
B. Video Tutorial 28
1. Pengertian Video Tutorial 28
2. Tujuan Video Tutorial 30
1. Adobe Premiere Pro 34

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian 37
B. Jenis Penelitian 37
C. Model Pengembangan Multimedia..... 38
D. Tahapan Penelitian 41
E. Uji Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas Produk..... 43

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil 48
B. Pembahasan..... 49
    1. *Concept* (Pengonsepan)..... 49
    2. *Design* (Perancangan) 50
    3. *Material collecting* (Pengumpulan Bahan) 55
    4. *Assembly* (pembuatan) 56
    5. *Testing*..... 61
    6. *Distribution* 65
C. Uji Produk
    1. Uji Validitas Produk..... 66
    7. Uji Praktikalitas Produk..... 67
    8. Uji Validitas Produk..... 67

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan 69
B. Saran 70

DAFTAR KEPUSTAKAAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar

3.1Tahapan Pengembangan Multimedia 39

4.1Struktur Navigasi Menu Intro 50

4.2 Struktur Navigasi Menu Utama 51

4.3Struktur Navigasi Penjelasan Materi 51

4.4 Struktur Navigasi Video Merakit Televisi 52

4.5 Struktur Navigasi Penutup 53

4. 6Proses Pembuatan *Intro Loading* 57

4.7Proses Pembuatan *Menu Utama* 58

4.8Tampilan Profil 59

4.9Tampilan Halaman Tutorial Bagian-bagian Televisi 69

4.10 Tampilan Halaman Langkah-langkah Merakit Televisi 60

4.11TampilanHalaman Penutup 61

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
3.1.	Skema Tahapan Penelitian	42
3.2.	Tabel Kriteria Uji Validitas	44
3.3.	Tabel Kriteria Uji Praktikalitas	46
3.4.	Tabel Kriteria Uji Efektivitas	47
4.1	*Story Board* Ringkas	54
4.4.	Identifikasi dan Rencana Pengujian	62
4.5.	Pengujian Menu *Intro*	62
4.4	Pengujian Menu Utama	63
4.5	Pengujian Menu Materi	63
4.6	Pengujian Penutup	64
4.7	Pengujian Menu Tutorial Perbaikan	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat[1].

Dalam Al-Qur'an Allah SWT telah dengan jelas adanya keistimewaan dari manusia yang memiliki pengetahuan (pendidikan). Hal ini terdapat dalam surat Az-Zumar 9:

قُلۡ هَلۡ يَسۡتَوِي ٱلَّذِينَ يَعۡلَمُونَ وَٱلَّذِينَ لَا يَعۡلَمُونَۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُوْلُواْ ٱلۡأَلۡبَٰبِ ٩

Katakanlah: "Apakah sama menyatakan orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" sesunguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran. (QS. Az-Zumar ayat 9)[2]

Berdasarkan ayat di atas, jelaslah bahwa orang yang berpendidikan sangat istimewa dibandingkan orang yang tidak berpendidikan karena dengan pendidikanlah manusia dapat mengetahui mana yang benar dan mana yang salah, akal menjadi pembeda antara manusia dengan makhluk

[1] Suwarno, *Pengantar Umum Pendidikan*, (Jakarta: Bina Aksara, 1988), h. 5-6

lainnya. Akal manusia tidak dapat langsung berpotensi baik jika tidak diasah terlebih dahulu, oleh sebab itu diperlukan pendidikan untuk sempurnanya fungsi akal.

Dalam menyalurkan pendidikan terdapat proses pembelajaran yang merupakan kegiatan interaksi antara dua unsur pendidikan, yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pihak yang melakukan kegiatan pembelajaran, sedangkan siswa merupakan pihak yang melakukan kegiatan belajar. Interaksi antara keduanya akan berjalan dengan efektif apabila guru dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan relevan dengan tujuan yang hendak dicapai melalui proses pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), informasi dan globalisasi, pendidikan harus dapat menciptakan pemahaman konsep dan karakter siswa juga dapat menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang tangguh dan berkualitas, untuk itu dalam menghadapi perkembangan dan tantangan tersebut institusi pendidikan (sekolah) harus dapat menciptakan siswa yang memiliki pengetahuan dan keterampilan agar mampu menerapkan, pengembangan dan memanfaatkan IPTEK dalam mencakupi kebutuhan hidupnya.

Pendidikan adalah salah satu bagian yang penting dalam menandakan majunya sebuah negara, terutama bagi negara yang berkembang. Berbagai teknik dan inovasi pun dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar diharapkan proses pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan efektif, efisien, menyenangkan, tidak

monoton dan lebih terstruktur. Inovasi pendidikan dimaksud ialah suatu perubahan yang baru dan bersifat kualitatif, berbeda dari hal yang ada sebelumnya serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan dalam rangka pencapaian tujuan tertentu dalam pendidikan[3].

Globalisasi dalam kehidupan manusia dewasa ini akan menambah wawasan atau pandangan yang dapat mengarahkan kepada tujuan, misi, rencana dan segala usahanya. Untuk itu, pentingnya komitmen yang jelas bagi seluruh pelaku pendidikan dalam menentukan pengembangan, perubahan, dan evaluasi untuk keberhasilan pendidikan. Semua langkah ini harus didukung oleh (1) adanya tujuan yang jelas, (2) misi, (3) rencana kerja, (4) sumber daya, (5) keterampilan dan, (6) motivasi.

Pada dasarnya pendidikan merupakan faktor yang paling menentukan dalam pengembangan sumber daya manusia. Dengan pendidikan manusia dapat memenuhi kebutuhan serta dapat menghadapi hidup setiap saat. Pendidikan merupakan suatu proses pemberian pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap sportif pada anak didik.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi

[3] Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), h. 187

adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke yang lainnya.

Jadi pengertian teknologi informasi dan komunikasi yaitu segala kegiatan yang terkait dengan proses, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antar media atau alat bantu yang digunakan untuk transfer data. Baik itu untuk memperoleh suatu data atau informasi maupun memberikan informasi kepada orang lain serta dapat digunakan untuk alat berkomunikasi baik satu arah ataupun dua arah.

Perkembangan TIK mengalami kemajuan yang cukup pesat di dalam pendidikan, salah satunya adalah perkembangan media pembelajaran yang menjadi salah satu dari komponen pendidikan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cendrung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal[4].

Sedangkan pengertian media secara umum yaitu media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar, atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

[4] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), h. 3

menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke siswa (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat.

Kedudukan media pembelajaran adalah sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi antara guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan sekitarnya[5]. Pada waktu dulu, penggunanaan media pembelajaran masih terbatas kepada buku cetak, papan tulis dan alat peraga saja.

Berdasarkan hasil observasi penulis di SMK Muhammaddiyah Bukitinggi, teknik pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah bagus dan baik guru sudah membawa siswanya langsung praktek dilabor. Jadi disini penulis ingin memberikan media alat bantu seperti video tutorial untuk siswa agar pembelajaran tercapai dengan baik. Disini penulis melihat disaat guru mempraktekkan pembelajaran waktunya belum cukup karena adanya pergantian jam otomatis pembelajaran tidak tercapai dengan baik karena waktunya tidak memadai.

Khusus untuk jurusan TAV (Teknik Audio Video) pada mata pelajaran Merakit Televisi, penulis ingin memberikan media alat bantu belajar siswa dirumah yaitu dalam bentuk CD, jadi disini apabila waktu disekolah tidak memadai siswa bisa melihat atau menonton video tutorial tersebut dirumah.

Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang baik bagi siswa, salah satunya media pembelajaran berbasis multimedia yang

[5] Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010), h. 7

mempunyai unsur seperti video, suara, gambar dan aktivitas lainnya yang dapat menarik perhatian siswa sehingga bisa meningkatkan keinginan atau motivasi belajar siswa. Perancangan media pembelajaran ini dapat dirancang dengan aplikasi *adobe premiere Pro*.

Pada mata pelajaran Merakit Televisi, Teknologi lewat pengembangan merupakan salah satu metode yang dapat menunjang proses pembelajaran. Apabila penggunaan teknologi lewat pelatihan telah efektif maka akan dapat mendukung proses belajar dengan baik dan juga memberikan kesempatan berkreasi yang optimal bagi siswa dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan dan bisa berkreativitas semaksimal mungkin.

Adobe Premiere Pro merupakan salah satu program aplikasi pengolah video yang cukup populer dan terbaik diantara program sejenis lainnya. *Adobe premiere pro* CS3 merupakan versi terbaru *adobe premiere* yang ditulis 1 juli 2007 yang lalu-versi 3.0, kemudian pada 18 oktober 2007 dikeluarkan versi 3.1.0. Versi inilah yang akan digunakan dalam pembahasan. Meskipun demeikian, anda juga dapat menggunakan *adobe premiere pro versi* sebelumnya karena teknik dan pengoperasian program tidak banyak berbeda.[6]

Dari berbagai uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Desain Media Pembelajaran Video Tutorial pada

[6] Andi Offset, *Pengolahan Video Kreatif dengan adobe Premiere Pro*, (Yogyakarta: Hak cipta, 2008), h. 1

Mata Pelajaran Merakit Televisi Menggunakan aplikasi *Adobe Premiere* di SMK Muhammadiyah Bukittinggi".

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat ditemukan beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Guru masih kekurangan waktu sehingga pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal.
2. Media yang digunakan guru masih bersifat manual saat praktek berlangsung.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi informasi dan kemajuan IPTEK dalam pembelajaran praktek merakit televisi.

C. Batasan masalah

Berdasarkan gejala-gejala yang terdapat pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka ruang lingkup permasalahan dibatasi pada:

1. Desain media pembelajaran dalam bentuk video tutorial pada mata pelajaran merakit televisi kelas X1 semester dua tahun ajaran 2017/2018 di SMK Muhammdiyah Bukittinggi.
2. Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan software *Adobe Premiere pro.*
3. Desain media pembelajaran ini bukan sebagai pengganti proses pembelajaran, melainkan sebagai suplemen untuk mempermudah dan membantu siswa dalam proses pembelajaran.

D. Rumusan masalah

Dari latar belakang dan batasan masalah diatas, penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu : “Bagaimana mendesain media video tutorial tentang merakit televisi menggunakan aplikasi *adobe premiere* di SMK Muhammadiyah Bukittinggi?”

E. Tujuan penelitian

Adapun maksud dilaksanakannya penelitian ini bertujuan untuk mendesain media pembelajaran dalam bentuk video tutorial menggunakan aplikasi *Adobe Premiere* agar siswa lebih termotivasi saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

F. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat untuk:

a. Bagi peneliti :

1. Pengasah ilmu dan bekal untuk melaksanakan proses belajar mengajar ketika menjadi guru dimasa yang akan datang.
2. Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam pengembangan video tutorial memakai aplikasi adobe premiere.

b. Bagi guru :

1. Sebagai masukan bagi pihak sekolah untuk lebih meningkatkan atau mengembangkan potensi siswa dikemudian hari atau dimasa yang akan datang.
2. Dapat digunakan dan diterapkan bagi guru untuk meningkatkan kreatifitas dan minat belajar siswa.

c. Bagi siswa :

1. Dapat memperoleh pengalaman secara langsung belajar dengan aktif dengan menggunakan video tutorial.
2. Sebagai bahan masukan bagi siswa untuk lebih mngembangkan potensi dirinya untuk meningkatkan minat belajarnya nanti.
3. Agar siswa tidak bosan dan jenuh saat pembelajarn berlangsung.

G. Penjelasan judul

Agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap penelitian ini, maka penulis mengemukakan makna yang terdapat dalam judul sebagai berikut:

1. Desain adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenal arsitektur program, gaya, tampilan.
2. Media dalam proses belajar mengajar cendrung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap atau memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehinga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media video

pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media Audio Visual Aids (AVA) atau media yang dapat dilihat atau didengar.

3. Aplikasi adalah sebuah software yang dibeli perusahaan dari tempat membuatnya.[7]
4. Adobe premiere merupakan salah satu program aplikasi pengolah video yang cukup populer dan terbaik diantara program sejenis lainnya. Adobe premiere pro CS3 merupakan versi terbaru adobe premiere yang ditulis 1 juli 2007 yang lalu-versi 3.0, kemudian pada 18 oktober 2007 dikeluarkan versi 3.1.0. Versi inilah yang akan digunakan dalam pembahasan. Meskipun demeikian, anda juga dapat menggunakan adobe premiere pro versi sebelumnya karena teknik dan pengoperasian program tidak banyak berbeda.[8]

[7] Suhamo Pawiro Sumarto, *Aplikasi Komputer*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2009), h. 39

[8] Andi Offset, *Pengolahan Video Kreatif dengan adobe Premiere Pro*, (Yogyakarta: Hak cipta, 2008), h. 1

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Desain

Desain adalah kerangka bentuk rancangan.[1] Desain (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenal arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/ bahan untuk program.[2] Secara etimologis kata "desain" berasal dari bahasa yunani "graphein" yang berarti menulis atau mengambar, dan berasal dari bahasa italia "designo" yang artinya gambar.

Berikut adalah pengertian desain menurut para ahli:

1. Coirul Amin

   Desain adalah krangka bentuk, rancangan, motif, pola, corak.

2. Ken Hurts

   Desain adalah proses iteratif yang melibatkan banyak aktivitas tinjauan kebelakang dan paralel.

3. Dedi Nurhadiat

   Desain adalah perencanaan untuk mewujudkan suatu gagasan.[3]

---

[1]Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008), h. 346

[2]Iwan Bintano, *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), h. 260

[3]Sao Design, *Pengertian Desain Grafis Secara Etimologis*, (online), (http:/indonesia-community.net/id/?utm_source=idpop), diakses tanggal 28 Februari 2018

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian media pembelajaran

kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berati ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely(1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membenagun kondisi yang mebuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[4]

Association For Education and comunication technology (AECT) mendefenisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi dan media sebagai sistem transmisi (bahan dan peralatan) yang tersedia untuk menyampaikan pesan tertentu. Pendapat lain dikemukakan oleh Suranto bahwa media adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan. Sedangkan Trini Prastati memberikan makna media sebagai apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepenerima informasi.

[4] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* , (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), h. 3

Heinich dan kawan-kawan mengartikan media sebagai perantara yang mengantar informasi dari sumber kepada penerima. Dengan demikian televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah tergolong media. Apabila media tersebut mebawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud dan tujuan pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Dengan demikian media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis, yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.[5]

Sedangkan National Education Assocation (NEA) mendefenisikan benda yang dapat dimanipulasi, dilihat didengar, dibaca atau dapat dipergunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, dapat mempengaruhi efektifitas program intruksional.

Dalam pembelajaran, media memegang peranan yang sangat penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar. Hubungan komunikasi antara guru dengan peserta didik akan lebih baik dan efisien menggunakan media. Media dalam proses belajar mengajar memiliki dua peranan penting, yaitu :

[5]Sutirman, *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), h. 15

a. Media sebagai alat bantu mengajar atau disebut dengan dependent media karena posisi media disini sebagai alat bantu (efektifitas).
b. Media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh peserta didik secara mandiri atau disebut dengan Independent media dirancang secara sistematis agar dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntut agar guru / pengajar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntunan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan media yang murah dan efisien yang meskipun sederhana, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk itu, guru / atau pengajar harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi :[6]

a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.

[6] Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran*, (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2013), h. 6-7

b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

c. Seluk beluk proses belajar.

d. Hubungan antara metode mngajar dan media pembelajaran.

e. Nilai atau manfaat metode pendidikan dalam pembelajaran.

f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.

g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.

h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.

i. Usaha inovasi dalam media pendidikan.

2. **Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Hakikatnya, pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan atau minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses beajar dalam diri siswa.

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat diidentifikasi ciri-ciri pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Pada proses pembelajaran, guru harus menganggap siswa sebagai individu yang mempunyai unsur-unsur dinamis yang dapat berkembang bila disediakan kondisi yang menunjang.
2. Pembelajaran lebih menekankan pada aktivitas siswa karena yang belajar adalah siswa, bukan guru.
3. Pembelajaran merupakan upaya sadar dan sengaja.
4. Pembelajaran bukan kegiatan insidental, tanpa persiapan.

5. Pembelajaran merupakan pemberian bantuan yang memungkinkan siswa dapat belajar.[7]

Gerlach dan Ely (1971) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekontruksi, suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media, seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, compact disk dan film.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri Distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan

[7] Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran*, (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2013), h. 5

kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif mengenai kejadian itu.[8]

3. **Prinsip Media Pembelajaran**

Dalam menentukan atau memilih media pembelajaran, seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut diantaranya adalah:

a. Efektivitas

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatgunaan(efektifitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi.

b. Relevansi

Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa, serta dengan waktu yang tersedia.

c. Efesiensi

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memerhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan, dan penggunaanya relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.

[8] Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran*, (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2013), h. 12-13

d. Dapat Digunakan

Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

e. Kontekstual

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lngkungan sosial dan budaya siswa.

4. **Fungsi Media Pembelajaran**

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :

a. Fungsi Atensi

Yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b. Fungsi Afektif

Dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar.

c. Fungsi Kognitif

Dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memmahami 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 siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

5. **Manfaat Media Pembelajaran**

Dale dalam bukunya Media Pembelajaran mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu:[9]

a. Meingkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
b. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.
c. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa.
d. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.
e. Membuat hasil belajar lebuh bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.

[9] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 27-28

f. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan meibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.
g. Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat mebantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari.
h. Melengkapi pengalaman yang kaya dengan penglaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan.
i. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat.
j. Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasab pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:[10]

1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3) Metode mengajar akan lebih bervariasi.

[10] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 28-29

4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

a) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
c) Proses pmbelajaran menjadi lebih interaktif.
d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
e) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
f) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
g) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
h) Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Selain, beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan diatas, masih terdapat manfaat paktis. Manfaat praktis media pembelajarn tersebut adalah:

1. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih kongkrit.
2. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.
3. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indra manusia.
4. Media dapat menyajikan obyek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya kedalam kelas.
5. Informasi pelajaran yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada diri siswa.

C. Video

1. Pengertian Video

Video sebenarnya berasal dari kata latin, video-vidi-visium yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan) atau dapat melihat. Video adalah teknologi pemprosesan sinyal elektronik mewakilkan gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah telivi, tetapi dia juga digunakan dalam aplikasi teknis, saintifik, produksi dan keamanan.J.E Kemp.

Video dapat menyajikan informasi, menggambarkan suatu proses dan tempat mengajarkan keterampilan, menyingkat dan mengembangkan waktu serta dapat mempengaruhi sikap. Hal ini dipengaruhi oleh ketertarikan minat, dimana tayangan yang ditampilkan oleh media video dapat menarik gairah rangsang (stimulus) seseorang untuk menyimak lebih dalam.[11] Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa video adalah teknologi yang berkenaan dengan apa yang dapat dilihat. Utamanya karakteristik video adalah gambar hidup (bergerak atau motion), proses perekamannya, dan penayangannya.

1. Manfaat Media Video

Pemanfaatan media video dalam proses pembelajaran diruang kelas sudah merupakan hal yang biasa. Kemampuan video untuk memanipulasi waktu dan ruang dapat mengajak peserta didik untuk dibawa kemana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas. Objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh peserta didikkarena lokasinya dibelahan bumi lain, dapat dihadirkan melalui media video. [12]Dengan media video dapat membantu pengajar untuk menjelaskan gerakan atau prosedur tertentu dengan lebih rinci.

[11]Kemp (1985: 221) diakses dari jurnal Habit Nursila 09520244073 pada tanggal 01 Januari 2018

[12] Hamzah, *Profesi Kependidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 125

Adapun manfaat media video pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas 16 pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek.
b. Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat.
c. Dapat merangsang minat belajar siswa untuk lebih mandiri.
d. Peserta didik dapat berdiskusi atau minta penjelasan kepada teman sekelasnya.
e. Siswa dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi.
f. Daya nalar siswa lebih terfokus dan lebih kompeten.
g. Siswa menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktekkan latihan-latihan.
h. Siswa dapat menayangkannya dirumah karena materi sudah dalam format film atau VCD.
i. Memenuhi tuntunan kemajuan zaman pendidikan, khususnya dalam penggunaan bidang media teknologi.
j. Memberikan daya pemahaman keterampilan yang lebih terstruktural.

2. Karakteristik Media Video

Menurut Cepy Riyana untuk menghasilkan media video pembelajaran yang mampu meningkatkan aktifitas dan hasil belajar, penggunaan media video memperhatikan karakteristik sebagai berikut:

a. Video mampu memperbesar objek yang kecil, terlalu kecil bahkan tidak dapat dilihat secara kasat mata. Misalnya mikro organisme dalam tubuh dapat dengan jelas terambil oleh kamera dan dapat dilihat.
b. Dengan teknik editing objek yang dihasilkan dengan pengambilan 15 gambar oleh kamera dan dapat diperbanyak (cloning).
c. Video juga mampu memanipulasi tertentu sesuai dengan tuntunan pesan yang ingin disampaikan sebagai contoh objek-objekyang tejadi pada masa lampau dapat dimanipulasi digabungkan dengan masa sekarang.
d. Video mampu membuat objek menjadi still picture artinya gambar atau objek yang ditampilan dapat disimpan durasi tertentu dalam keadaan diam.
e. Daya tertariknya luar biasa video mampu mempertahankan perhatian siswa atau audien yang melihat video tersebut. Hasil penelitian menunjukkan siswa bisa bertahan lebih lama hinga 1-2 jam untuk menyimak video dengan baik dibandingkan dengan mendengarkan saja yang hanya mampu bertahan dalam waktu 25-30 menit saja.

f. Video mampu menampilkan objek gambar dan informasi yang paling baru, hangat dan actual (immediacy) atau kekinian.

3. **Kelebihan dan kekurangan Media Video**

Adapun kelebihan Video adalah:[13]

a. Media dengan tuntunan dan tuntunan kurikulum 2013 dimana pembelajaran berbasis teknologi.
b. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar, karena dibantu oleh media pembelajaran yang berbasis teknologi.
c. Menghemat air liur guru, karena otomatis mengurangi guru berbicara dan bisa menghindari guru yang banyak gomel dan judes.
d. Melibatkan komponen panca indra siswa dalam proses belajar mengajar seperti mata, telingga dan tangan siswa.
e. Dapat menumbuhkan kreativitas belajar siswa sebab ia terimajinasi dari peran seseorang dari dalam materi yang diajarkan.
f. Pembelajaran lebih menarik, sebab film yang ditayangkan sesuai dengan dunia anak.
g. Menumbuhkan jiwa teknologi anak. Anak terpacu dan terpicu untuk menguasai teknologi.

[13]Istarni, Kum*pulan 40 Metode Pembelajaran,* (Medan: Iscom, 2012), h. 187-188

h. Bagi guru akan mendorong dirinya untuk belajar computer khususnya penggunaan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran.
i. Menambah kreativitas guru dalam menyampaikan materi ajar, jadi tidak monoton seperti selama ini.

Selain kelebihan, video juga memiliki kekurangan diantaranya:

1) Infokus atau televisi multimedia dan ketersediaan listrik sehingga menghemat pelaksanaan metode video ini secara efektif dan efisien.
2) Membutuhkan biaya relatife banyak, karena paling tidak guru harus membeli videonya.
3) Guru kurang terampil dalam mengoperasikan perangkat Komputer, sehinga bagi guru GAPTEK (gagap teknologi) justru metode ini akan menjadi beban tersendiri baginya, ia merasa tidak nyaman dan menjadi bemumerang baginya dalam proses belajar mengajar.
4) Pada saat proses belajar mengajar berlangsung sering terjadi kerusakan perangkat yang digunakan, seperti Komputer/*laptop* rusak, atau gangguan lainnya seperti mati listrik dan lain sebagainya.[14]

[14] Istarni, Kum*pulan 40 Metode Pembelajaran*, (Medan: Iscom, 2012), h. 189-190

2. Video Tutorial

A. Pengertian Video Tutorial

Menurut Kemp, J. E, dan Dayton, video tutorial adalah sebuah program komputer yang tujuannya adalah untuk membantu pengguna dalam mempelajari bagaimana menggunakan (bagian dari) sebuah produk perangkat lunak seperti *office suite* atau aplikasi lainnya, antarmuka sistem operasi, alat pemrograman, atau permainan.

Tutorial dapat didefenisikan sebagai bentuk pembelajaran khusus dengan pembimbing yang berkualifikasi, penggunaan mikro komputer untuk tutorial pembelajaran. Tutorial dengan alternatif diantaranya bacaan, demonstrasi, penemuan bacaan atau pengalaman yang membutuhkan respon secara verbal dan tulisan serta adanya ujian.[15]

Dalam kamus besar indonesia tutorial adalah membimbing kelas oleh seorang pengajar untuk seorang siswa atau sekelompok siswa, pengajar tambahan melalui tutor[16].

Dari pengertian diatas dapat peneliti menyimpulakan bahwa video tutorial adalah suatu rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajarn sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada peserta didik. Video tutorial dapat diproduksi untuk menjeaskan secara detail suatu

[15] Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 116

[16] Kamus besar bahasa indonesia (2001: 1230)

proses tertentu, cara latihan, dan lain sebagainya gunanya untuk mempermudahkan para trainer/instruktur/guru/dosen/manager.

Program tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran software berupa program komputer yang berisi materi pelajaran dan soal-soal latihan. Perkembangan teknologi komputer membawa banyak perubahan pada sebuah program pembelajaran yang seharusnya didesain terutama pada upaya berkesinabungan untuk memaksimalkan aktifitas pembelajaran interaksi kognitif antara siswa, materi pembelajaran, dan perangkat komputer yang telah diprogram.

B. **Fungsi Media Video Tutorial**

1. Pembelajaran, yakni melaksanakan proses pembelajaran agar para siswa aktif belajar mandiri melalui program interaktif yang telah dirancang.
2. Diagnosis-bimbingan, yakni membantu para siswa mengalami kesalahan, kekeliruan, kelambanan, masalah dalam mempelajari berbasis komputer berdasarkan hasil penelitian , baik formatif maupun sumatif, sehingga para siswa mampu membimbing diri sendiri.
3. Administratif, yakni melaksanakan pencatatan, pelaporan, penilaian, dan teknis administratif lainnya sesuai dengan tuntunan program CBI.

4. Personal, yakni memberikan keteladanan kepada siswa seperti penguasaan mengorganisasikan materi, cara belajar, sikap dan perilaku yang secara tak langsung mengunggah motifasi belajar mandiri dan motif berprestasi yang tinggi.[17]

C. Tujuan Pembelajaran Video Tutorial

1. Untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan para siswa yang dimuat dalam *software* pembelajaran, malakukan usaha-usaha pengayaan yang relevan.
2. Untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa tentang cara memecahkan masalah, mengatasi kesulitan atau hambatan yang mampu membimbing diri sendiri.
3. Untuk meningkatkan kemampuan siswa tentang cara belajar mandiri dan menerapkan pada masing-masing CBI yang sedang dipelajari.[18]

D. Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Komputer model Video Tutorial

1. Penyajian informasi berupa pelajaran yang akan dipelajari siswa.
2. Pertanyaan dan respon yaitu berupa soal-soal dan latihan yang harus dikerjakan siswa.
3. Penilaian respon.
4. Pemberian balikan respon.
5. Pengulangan.

---

[17] Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 117

[18] Rusman,....h. 117

6. Segmen pengaturan pelajaran.[19]

E. Ciri Kerangka Model Video Tutorial

1. Pembelajaran mecakup informasi orientasi pelajaran, umpan balik program remedial sesuai.
2. Pembelajaran dimulai dengan kegiatan yang memusatkan perhatian siswa kepada monitor agar siap dalam belajar.
3. Pembelajarn selalu mengandung informasi tentang materi pembelajaran yang baru.
4. Pembelajaran konsep disajikan sedikit demi sedikit.
5. Pemberian umpan balik bagi siswa berdasarkan jawaban atau respon siswa.
6. Penggunaan strategi yang berbeda dalam pembelajaran ditunjukkan untuk memperdalam proses pemahaman siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diuraikan bahwa pembelajaran tutorial bertujuan untuk memberikan kepuasan atau pemahaman secara tuntas kepada siswa mengenai materi/bahan pembelajaran yang sedang dipelajari. Ada beberapa hal yang menjadi identitas dari tutorial yaitu: pengenalan, penyajian informasi, pertanyaan dan respon jawaban, penilaian respon jawaban, penilaian respon, pemberian umpan balik tentang respon, pembetulan segmen pengaturan pembejaran, dan penutup.

Tutorial dalam program pembelajaran berbasis komputer atau tutorial ditujukan sebagai pengganti sumber belajar yang proses

[19] Rusman,....h. 118

pembelajarannya diberikan lewat teks, grafik, animasi, audio yang tampak pada monitor yang menyediakan pengorganisasian materi, soal-soal latihan, dan pemecahan masalah. Jika respon siswa benar, komputer akan terus bergerak pada pelajaran berikutnya, namun sebaliknya jika respon siswa salah komputer akan mengulangi pembelajaran sebelumnya atau bergerak pada salah satu bagian tertentu tergantung pada kesalahan yang dibuat.[20]

F. TELEVISI

1. Pengertian Televisi

Televisi berasal dari kata tele dan visie, tele artinya jauh dan visie artinya penglihatan, jadi televisi adalah penglihatan jarak jauh atau penyiaran gambar-gambar melalui gelombang radio. Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara kedalam gelombang elektrik dan mengonversikannya kembali kedalam cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar. Televisi merupakan paduan audio dari segi penyiarannya dan video dari segi gambar bergeraknya. Televisi pendidikan adalah penggunaan program video yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu tanpa melihat siapa yang menyiarkan.

[20] Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 118

Menurut Effendy yang dimaksud dengan televisi adalah televisi siaran yang merupakan media dari jaringan komunikasi dengan ciri-ciri yang dimiliki komunikasi massa, yang berlangsung satu arah, komunikatornya melembaga, pesannya bersifat umum.[21]

2. Fungsi Televisi

Televisi mempunyai tiga fungsi pokok yaitu:

a. Fungsi Penerangan

Televisi mendapat perhatian yang besar dikalangan masyarakat karena diangap sebagai media yang mampu menyiarkan informasi yang sangat memuaskan. Hal ini didukung oleh dua faktor, yaitu:

1). Immediacy (kesegaran)

Pengertian ini mencakup langsung dan peristiwa yang disiarkan oeh stasiun televisi dapat dilihat dan didengar oleh pemirsanya pada saat peristiwa itu berlangsung.

[21]Rusman, Deni Kurniawan, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 184-185

2). Realism (kenyataan)

Ini berarti televisi menyiarkan informasinya secara audio dan visual melalui perantaraan mikrofon dan kamera sesuai dengan kenyataan.[22]

G. Adobe Premiere

1. Pengertian Adobe Premiere pro

Adobe *premiere* merupakan salah satu program aplikasi pengolah video yang cukup populer dan terbaik diantara program sejenis lainnya. Ada adobe premiere pro CS3 merupakan versi terbaru adobe premiere yang ditulis 1 juli 2007 yang lalu-versi 3.0, kemudian pada 18 0ktober 2007 dikeluarkan versi 3.1.0. Versi inilah yang akan digunakan dalam pembahasan skripsi ini. Meskipun demikian, anda juga dapat menggunakan *adobe premiere pro* versi sebelumnya karena teknik dan pengoperasian program tidak banyak berbeda.[23]

Adobe premiere merupakan video editing profesional karena mempunyai beberapa fasilitas antara lain *Real Preview*, *Title Designer*, peralatan rekayasa suara yang *powerful*, pengolah audio dua *track real-time*, *custom length*, *royalty free audio track*,

[22]Rusman, Deni Kurniawan,....h. 185

[23] Andi Offset, *Pengolahan Video Kreatif dengan Adobe Premiere Pro,* (Yogyakarta: Hak cipta, 2008), h. 2-3

fleksibilitas maksimum bekerja dengan Windows Media Audio dan file-file video.[24]

a. Keunggulan Adobe Premiere Pro

1) Tersedia pilihan versi untuk macintosh dan windows. Adobe premiere pro tersedia untuk sistem operasi Mac, windows XP, maupun windows vista, dengan prosesor intel atau AMD.
2) Tools yang lebih efisien untuk proses editing. Tools yang tersedia membuat pekerjaan editing menjadi lebih efisien s ehingga dapat menghasilkan karya visual berkualitas tinggi.
3) Cocok untuk segala format video.
4) Mendukung banyak hardware yang anda butuhkan sehingga dapat disesuaikan dengan kemampuan keuangan anda.
5) Menghasilkan format Blue-ray Disk, DVD, dan Flash.
6) Merekam langsung ke disk.
7) Terintegrasi dengan aplikasi adobe lainnya.
8) Pencarian file klip secara cepat.

b. Kebutuhan Sistem Adobe Premiere Pro

Spesifikasi sistem yang diperlukan untuk menjalankan adobe premiere pro versi terbaru masih relatif cukup besar. Agar memiliki kinerja cepat, Pc anda harus memiliki spesifikasi sebagai berikut ini:

[24] M. Suyanto, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keungulan Bersaing*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2003-2005), h. 216

1) Intel Pentium Dual Core dengan prosesor 1,8 GHz.
2) Microsoft Windows XP Profesional atau Home Edition dengan Service Pack 2.
3) RAM 1 GB.
4) Hardisk 160 GB, dan sediakan 4 GB ruang kosong harddisk untuk instalasi.
5) 102 4 x 768 video display dengan 32-bit color adapter.
6) DVD-RW[25].

[25] Andi Offset, *Pengolahan Video Kreatif dengan Adobe Premiere Pro,* (Yogyakarta: Hak cipta, 2008), h. 3

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Mei 2018 TA 2017/2018. Tempat dipilih berdasarkan pertimbangan kondisi sarana dan prasarana yang ada disekolah tersebut cukup memadai sehingga dapat mendukung pelaksanaan penelitian ini, kemudian materi yang diajarkan sesuai dengan jenjang pendidikan yang akan diajarkan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Bukittinggi, dengan cara mengumpulkan data dari siswa yang belajar merakit Televisi yang diajarkan pada siswa kelas XI, selanjutnya penulis mengembangkan model pengajaran menggunakan media video tutorial dan menulis laporan penelitian.

B. Jenis Penelitian

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

Research and Development (*R&D*) adalah metode penelitian yang sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencaritemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji

keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efesien, produktif, bermakna.[1]

Menurut Prof.Dr.Sugiyono *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.[2]

Yang dimaksud dengan produk ini adalah tidak selalu berbentuk *hardware* (buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas dan laboratorium), tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*) seperti program untuk mengolah data. Karakteristik *Research and Development* (*R&D*), yaitu penelitian ini berbentuk "siklus", yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan suatu produk tertentu.[3]

C. Model Pengembangan Multimedia

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo[4]. Menurut Luther, model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan

---

[1] Nusa Putra, *Research & Development Penelitian dan Pengembangan*, (Jakarta: 2012), h. 67

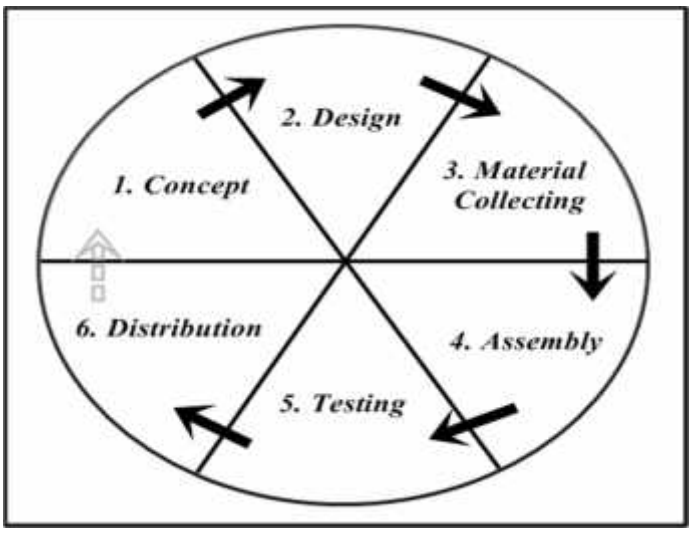
[2] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: 2015), h. 407

[3] Supratman Zakir, *Mobile Penelitian Research and Development*,(http://emanza.com/index.php?option=com_content&view=section&layout=blog&id=9&itemid=13), (online)

[4] Iwan Binanto, *Multimedia Digital, Dasar Teori+Pengembangannya*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), h. 259-263

dalam prakteknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan.

Sutopo mengadopsi metodologi Luther dengan modifikasi, seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia
Sumber : Iwan Bintano, Multimedia Digital, Dasar Teori+Pengembangannya,(Yoyakarta:Andi Offeset,2010)

1. *Concept*

Tujuan proyek ditentukan dalam Tahap ini, termasuk identifikasi audiens, macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan lain-lain) dan spesifikasi umum. Dasar aturan perancangan juga ditentukan dalam tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-

lain[5]. *Concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens).

2. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Pada tahap ini biasanya dilakukan desain struktur navigasi, *storyboard* dan user *interface.*

3. *Material Collecting*

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar clip art, foto, animasi, video, audio dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai rancangannya.

4. ***Assembly***

Tahap assembly adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design, seperti storyboard, bagan alir atau struktur navigasi. Tahap ini menggunakan perangkat lunak authoring, seperti Adobe Premiere.

5. *Testing*

Tahap testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program

[5]AriestoHadi Sutopo, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, (Yogyakarta: Perum Candi Gebang Permai, 2002), h. 222-223

dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga tahap pengujian alpha (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. *Distribution*

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik.

D. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang penulis laksanakan yaitu mengkolaborasikan metode R&D versi 4-D dan model pengembangan sistem dari Luther Sutopo.

Tabel 3.1 Tabel Tahapan Penelitian

Metode R&D versi 4-D	**Model Pengembangan Sistem Luther Sutopo**	**Penjelasan**
Define	*Concept*	Menentukan tujuan dan siapa pengguna program.
Design	*Design*	Tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material / bahan untuk program.
Develop	*Material collecting*	Tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan.
	Assembly	Peta tahap ini dilakukan pembuatan media seperti tampilan menu utama dan bagian isi dari media tersebut.
Disseminate	*Testing*	Tahap ini disebut juga tahap pengujian *alpha* (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.
	Distribution	Tahap ini juga disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik.

E. Uji Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas Produk

1. Uji Validitas Produk

Aspek pertama penentuan kualitas produk pembelajaran adalah kevaliditasan (kesahihan). Van Den Akker menyatakan validitas mengacu pada tingkat desain intervensi yang didasarkan pada pengetahuan *state ofthe art*dan berbagai macam komponen dari intervensi yang berkaitan antara yang satu dengan yang lainnya, disebut juga dengan validitas konstruk. Produk pembelajaran dikatakan valid jika dikembangkan dengan teori yang memadai, disebut dengan validitas isi.[6]

Analisis validitas aplikasi *Adobe Premiere* berupa kelayakan isi, kegrafikan dan kebahasaan berdasarkan lembar validasi dilakukan dengan langkah berikut :

a. Memberikan skor jawaban setiap indikator dengan kriteria *skala likert* :

1 = Sangat kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat baik

[6] M.Haviz, *Research and Development Penelitian di bidang kependidikan yang Inovatif, produktif dan bermakna*, 2013, hlm. 33

b. Menentukan jumlah skor dari masing – masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing – masing indikator, dengan rumus:[7]

$$N = \frac{BP}{BM} x100\%$$

Pada rumus skor diatas N merupakan nilai yang didapat, *BP* merupakan bobot yang diperoleh dari angket yang diberikan, *BM* merupakan bobot maksimal untuk setiap butir pernyataan pada angket.

c. Perhitungan data nilai akhir validasi dengan menggunakan kriteria skala *Likert :*

Tabel 3.1 : Uji Validitas Produk[8]

Presentase	Kriteria
0–20	Tidak Valid
21–40	Kurang Valid
41–60	Cukup Valid
61–80	Valid
81–100	Sangat Valid

2. Uji Praktikalitas Produk

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya.

[7]Jacky Kemal Ferdana, Skripsi Sarjana Pendidikan: "*Desain Media Pembelajaran Biologi Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Adobe Flash CS*6", (Bukittinggi: Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi, 2016), h. 43

[8]Jacky Kemal Ferdana, Skripsi Sarjana Pendidikan: "*Desain Media Pembelajaran Biologi Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Adobe Flash CS*6", (Bukittinggi: Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi, 2016), h. 44

Kepraktisan mengacu pada tingkat bahwa pengguna mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Dalam kerja berkaitan dengan pengembangan materi pembelajaran, dapat disinyalir bahwa mengukur tingkat kepraktisan dilihat dari apakah Guru mempertimbangkan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh siswa.

Dalam penelitian pengembangan model yang dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis bahwa model dapat diterapkan dilapangan dan tingkat keterlaksanaannya model termasuk kategori "baik". Istilah "baik" ini masih memerlukan indikator-indikator yang diperlukan untuk menentukan tingkat "kebaikan" dari keterlaksanaan model. Lembar uji kepraktisan yang penulis gunakan ada dua, yaitu lembar uji kepraktisan menurut guru dan lembar uji kepraktisan menurut siswa yang belajar mata pelajaran Merakit di kelas X1 SMK Muhammadiyah Bukittinggi. Data hasil uji praktilitas dianalisis dengan presentase peritmenya dengan rumus : [9]

$$N = \frac{BP}{BM} x100\%$$

Pada rumus diatas *N* merupakan nilai yang didapat, *BP* merupakan bobot yang diperoleh dari angket yang diberikan, dan *BM* merupakan bobot maksimum untuk setiap butir pernyataan pada angket. Hasil akhir dari penjumlahan nilai perindikator diukur dengan kriteria skala *likert* sebagai berikut :

[9] Jacky Kemal Ferdana,.... h. 45

Tabel 3.2 : Kriteria Praktikalitas

Presentase	Kriteria
0–20	Tidak Praktis
21–40	Kurang Praktis
41–60	Cukup Praktis
61–80	Praktis
81–100	Sangat Praktis

(Sumber : dimodifikasi dari riduwan 2004)

3. Uji Efektifitas Produk

Keefektifan suatu bahan ajar dapat dilihat dari efek potensial yang berupa kualitas hasil belajar, sikap, dan motivasi peserta didik. Nieveen mengukur tingkat keefektifan dari tingkat penghargaan siswa dalam mempelajari program, dan adanya keinginan siswa untuk terus menggunakan pelaksanaan program tersebut.[10]

Berdasarkan hal tersebut, penguji membuat lembar angket uji efektifitas produk dengan mengambil respon siswa, apakah aplikasi *Adobe Premiere* ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Merakit Televisi dan membangkitkan keinginan siswa untuk terus menggunakan aplikasi ini nantinya.

Data hasil uji efektifitas dianalisis dengan presentase peritmenya dengan rumus:[11]

[10] M.Haviz, *Research and Development.…*, h. 34
[11] Jacky Kemal Ferdana,....h. 46

$$N = \frac{BP}{BM} x100\%$$

Pada rumus diatas *N* merupakan nilai yang didapat, *BP* merupakan bobot yang diperoleh dari angket yang diberikan, dan *BM* merupakan bobot maksimum untuk setiap butir pernyataan pada angket.

Hasil akhir dari penjumlahan nilai perindikator diukur dengan kriteria skala likert sebagai berikut :

Lembar uji efektifitas ini penulis ambil dari siswa yang telah mempelajari mata pelajaran Merakit Televisi. Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

Tabel 3.3 : Uji Efektivitas Produk

Presentase	Kriteria
0 – 20	TidakEfektif
21-40	KurangEfektif
41-60	CukupEfektif
61-80	Efektif
81-100	SangatEfektif

(Sumber : dimodifikasi dari riduwan)[12]

Nilai setiap indikator angket diukur dengan skala likert seperti halnya perhitungan pada uji validitas dan praktikalitas yang penulis lakukan.

[12] Jacky Kemal Ferdana,....h. 47

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Video media pembelajaran ini dirancang untuk guru dan siswa kelas XII SMK Muhammadiyah Bukittinggi. Bagi guru media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media alat bantu untuk mempermudah mengajarkan materi tentang merakit televisi pada saat pratikum dimulai. Dan bagi siswa, media ini bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar siswa mengikuti pembelajaran, serta media ini juga bisa digunakan siswa untuk belajar secara mandiri baik disekolah maupun dirumah karena media ini disajikan dengan video yang bisa diputar berulang kali.

Perancangan media ini menghasilkan sebuah video yang akan menuntun siswa dalam pratikum, karena video pembelajaran merakit televisi dengan memperlihatkan bagian-bagian televisi dan langsung pemasangan dalam merakit televisi. Kemudian media pebelajaran ini akan dikemas juga dalam bentuk DVD *(Digital Versatile Disc)* sehingga aplikasi ini bisa dijalankan tanpa membutuhkan aplikasi tambahan. Aplikasi ini bisa dijalankan tanpa membutuhkan aplikasi tambahan. Tampilan media ini menggunakan *background*, tema serta musik sehingga menarik untuk dilihat oleh siswa, penjelasan materi menggunakan gambar dan media.

Desain video media pembelajaran merakit televisi dibuat menggunakan software Adobe Premiere pro CS4 sebagai software utama dilengkapi dengan software lainnya sebgai pendukung yaitu *movie maker* dan *Coreldraw*. Perancangan media pembelajaran ini penulis memperoleh hasil dan pembahasan dengan menggunkan tahapan pengembangan media pembelajaran ini, penulis memperoleh hasil dengan

menggunakan tahapan pengembangan multimedia Versi Luther-Sutopo,yaitu :

B. Pembahasan

1. *Concept* (pengonsepan)

Pada tahapan *Concept* (penggonsepan), bertujuan agar Media pembelajaran yang dihasilkan dapat membantu siswa untuk mudah mengerti dan memahami tentang bagian-bagian televisi dan memahami langkah-langkah merakit televisi. Media pembelajaran dalam bentuk multimedia ini dirancang untuk guru dan siswa kelas XII semester (ganjil) di SMK Muhammadiyah Bukittinggi. Tujuan media pembelajaran ini adalah menyajikan materi dalam bentuk video tutorial untuk guru dan siswa supaya dapat digunakan sebagai salah satu media dalam mempelajari praktek merakit televisi.

Desain media pembelajaran dalam bentuk multimedia video tutorial merakit televisi akan dikemas dalam bentuk *compact disk*

(CD) yang dapat dijalankan menggunakan media komputer dan tidak memerlukan sistem lain untuk menjalankannya. Dengan bentuk CD ini, pengguna tidak hanya dapat melihat disekolah saja tetapi juga bisa digunakan dirumah.

Pembuatan aplikasi media pembelajaran merakit televisi ini dibuat menggunakan software *adobe premiere pro* dengan editing video sebagai software utama dan dilengkapi dengan software lainnya sebagai pendukung yaitu movie maker dan format factory.

2. *Design* (Perancangan)

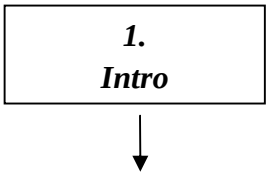
pada tahap ini dilakukan desain struktur navigasi, *storyboard* dan *user interface*.

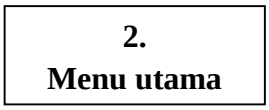
a. Desain Struktur Navigasi

struktur menu pada media pembelajaran dalam bentuk multimedia video tutorial merakit televisi ini menggunakan desain *hierarki* model.

1) Struktur Navigasi Menu intro

Struktur navigasi menu intro ini menjelaskan lokasi halaman pertama dan dilanjutkan kemenu utama langsung menjelaskan materi yang akan dibahas dalam video sebelum melakukan pratikum. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

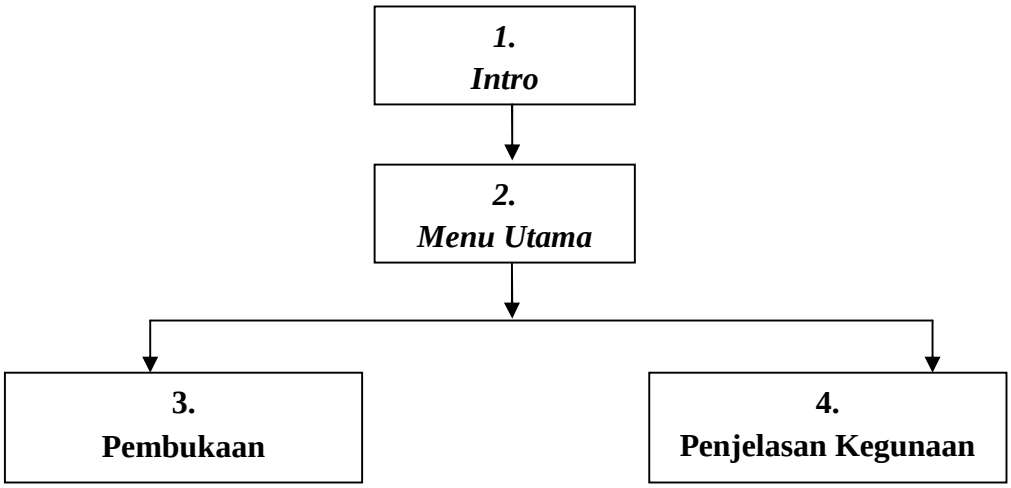




Gambar 4.1 Struktur Navigasi Intro

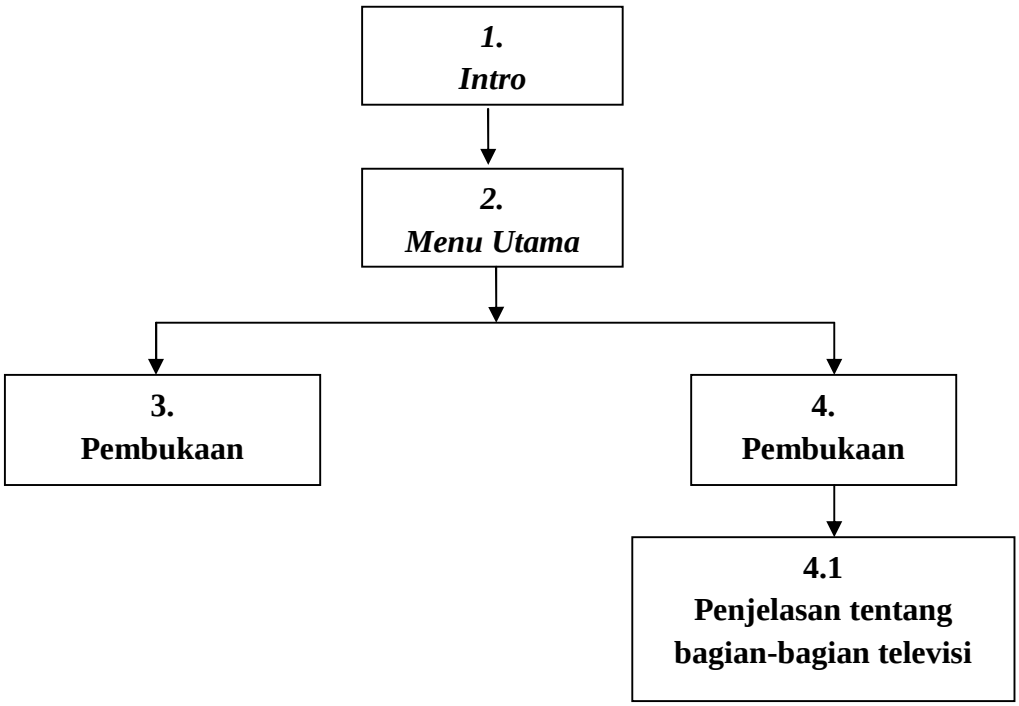
yang terdapat dalam sistem dan hubungan antar tiap video tersebut, seperti pada gambar dibawah ini :

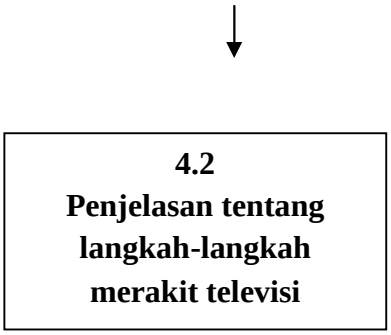
2) Struktur Navigasi Menu Utama



Gambar 4.2 Struktur Navigasi Menu Utama

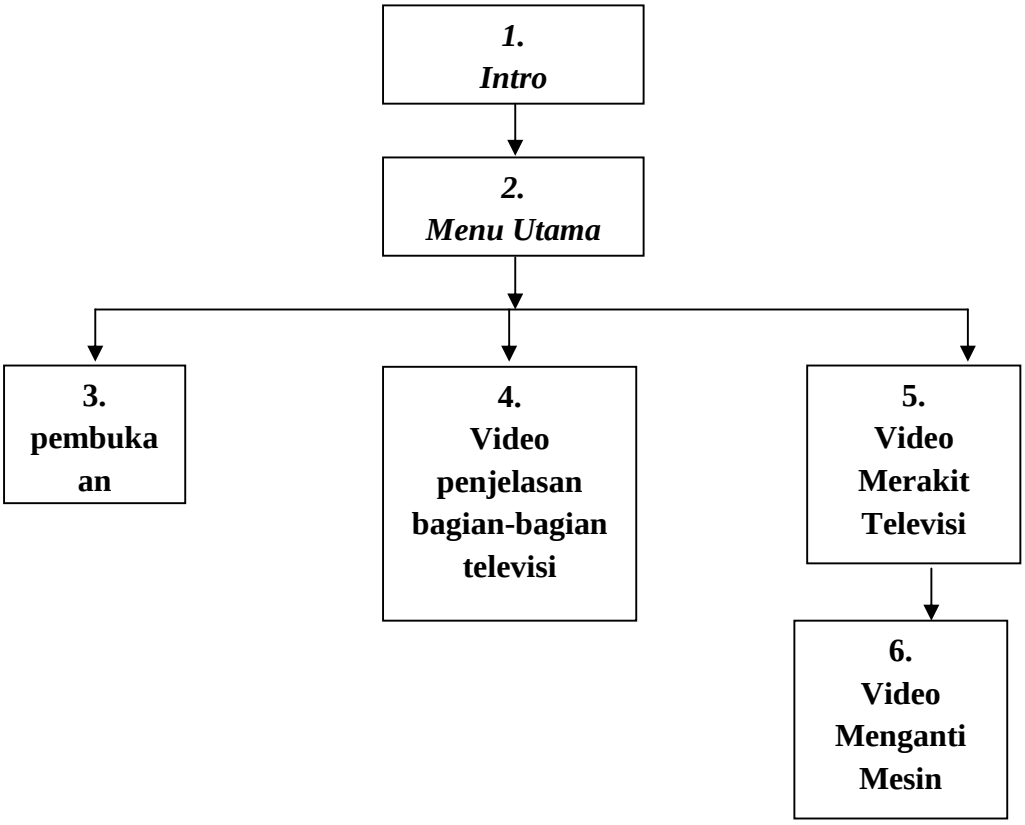
3) Struktur Navigasi Penjelasan Materi





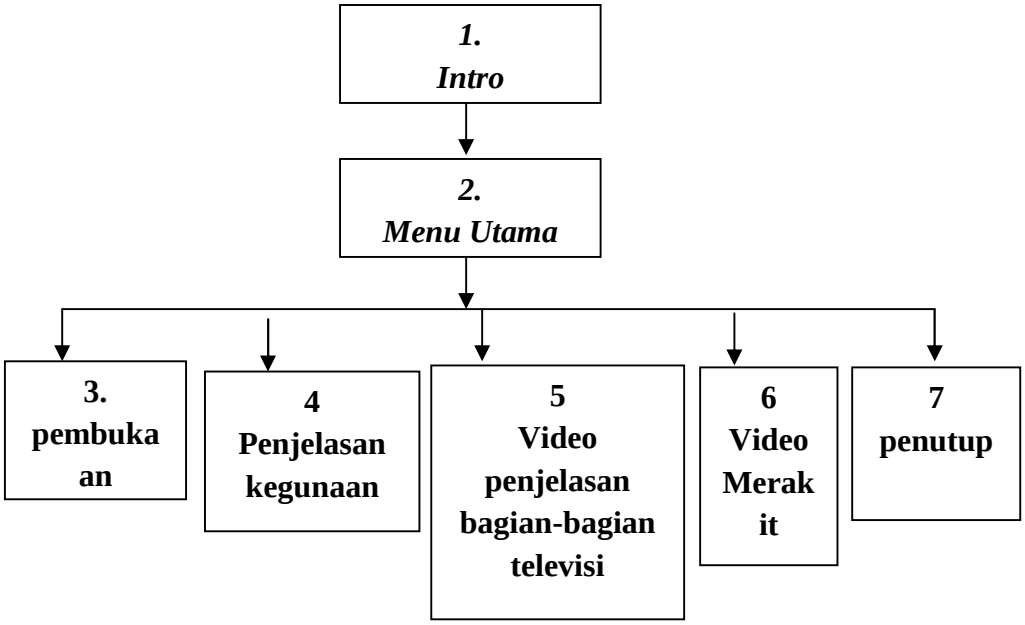
Gambar 4.3 Struktur Navigasi Penjelasan Materi

4) Struktur Navigasi Video Merakit Televisi



Gambar 4. 4 Struktur Navigasi Video Merakit Televisi

5) Struktur Navagasi Penutup



Gambar 4.5 Struktur Navigasi Penutup

1) Desain *Storyboard*

Gambaran dari scene, bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat pada perancangan storyboard. Hasil dari perancanagan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan. *Storyboard* pada *scene* awal adalah halaman *intro/opening scene*/halaman pembuka, selanjutnya adalah *scene* untuk menu utama. Perancangan storyboard secara ringkas untuk setiap *scen*e dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 *Storyboard* Ringkas

Scene 1 *Scene* 2	Intro Menu Utama
Scene 3	Pembukaan
Scene 4	Tutorial bagian-bagian televisi
Scene 5	Tutorial Merakit TV
Scene 6	Video Mengganti Mesin
Scene 7	Penutup

Storyboard dikembangkan untuk setiap menu yaitu:

1. Scene 1 Intro, merupakan menu awal masuk kedalam media pembelajaran.
2. Scene 2 Menu Utama, merupakan menu yang terdapat dalam media pembelajaran yang terdiri atas seberapa sub menu yaitu, pembukaan, tutorial tentang penjelasan materi.
3. Scene 3 pembukaan, merupakan ucapan selamat datang dalam video merakit televisi.

4. Scene 4 penjelasan tutorial merakit televisi, merupakan kalimat-kalimat yang berisikan penjelasan tentang bagian-bagian Televisi.
5. Scene 5 tutorial merakit televisi, yang merupakan tayangan yang akan ditampikan tentang langkah-langkah merakit televisi.
6. Scene 6 penutup, merupakan tayangan terkahir yang berisi ucapan terima kasih seperti telah menyaksikan tutorial merakit televisi.

6) Desain *Interface* (Antar Muka)

Rancangan interface pada video tutorial ini dirancang untuk guru dan siswa SMK, maka dari itu menampilkan aplikasi ini bisa diputar menggunakan Gom Player, VLC Media Player dan masih banyak juga aplikasi lainnya. Berikut ini adalah beberapa rancangan interface (antar muka) yang diputar melalui VLC Media Player.

3. *Material Collecting*(pengumpulan Bahan)

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan bahan yang dikumpulkan adalah image atau gambar, video, audio, foto digital, *background*, *movie* jadi *image-image* pendukung lainnya pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly*.

Beberapa data dan informasi yang harus dikumpulkan memulai pembuatan media ini adalah:

a. Data teks yang digunakan adalah teks tentang materi pelajaran tutorial merakit televisi.
b. Data audio yang digunakan adalah suara narasumber dan juga musik yang digunakan sebagai latar.

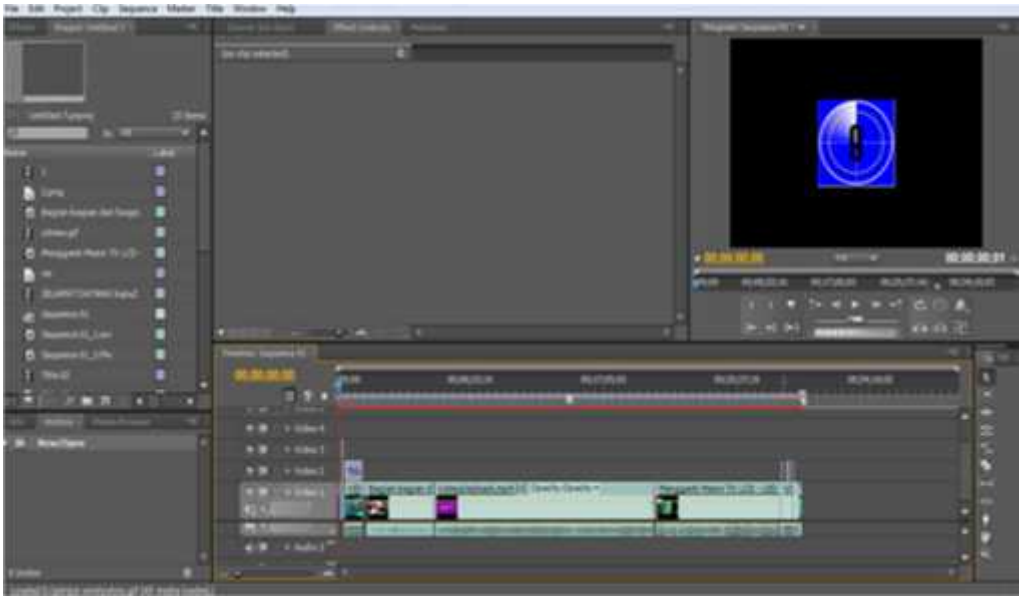
c. Data grafik atau image yang digunakan adalah image background dan image gambar yang berhubungan dengan materi yang diajarkan.

4. *Assembly*(Pembuatan)

Assembly adalah tahap pembuatan seluruh objek multimedia berdasarkan desain yang telah dilakukan sebelumnya.

a. Pembuatan Objek dan *Background*

Objek gambar pada aplikasi ini dibuat menggunakan aplikasi coreldraw, namun ada juga yang mengambil gambar-gambar *clipt art*. Untuk background menggunakan *wallpaper* yang disesuaikan dengan materi yang dijelaskan. Secara keseluruhan setelah objek maupun *background* didesain maka langkah sekanjutnya yaitu mengconvert menjadi simbol dengan tipe graphic, hal ini dimaksudkan agar gambar objek maupun background tersimpan pada *panel bin*. Sehingga apabila kita ingin meletakkan gambar tersebut pada area kerja, kita tingal mendrag gambar dari panel bin kearea kerja tersebut. Contohnya adalah gambar *background intro* yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4. 6 Proses pembuatan Intro Loading

b. Test *Movie* dan Publikasi File

Setelah semua tahapan pembuatan media ini selesai, tahap selanjtnya adalah melakukan test movie dengan tujuan untuk mengetahui apakah media yang dibuat dapat berjalan atau tidak terjadi error. Apabila masih terdapat kesalahan atau error maka harus dilakukan perbaikan hingga aplikasi dapat berjalan dengan baik. Test movie ini akan menghasilkan file dengan ekstensi tahap selanjutnya yaitu merender *file* dengan tujuan agar aplikasi video media pembelajaran ini dapat digunakan baik disekolah ataupun dirumah.

c. Tampilan Hasil

1. Halaman Intro/*Loading*

   Pada halaman intro ini akan dialihkan ke scene yang terdapat didalamnya halaman Menu Utama.

2. Halaman Menu Utama

   Pada halaman Menu Utama ini, terdapat judul video merakit televisi dan narasumber seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.7 Tampilan Menu Utama

3. Halaman Profil

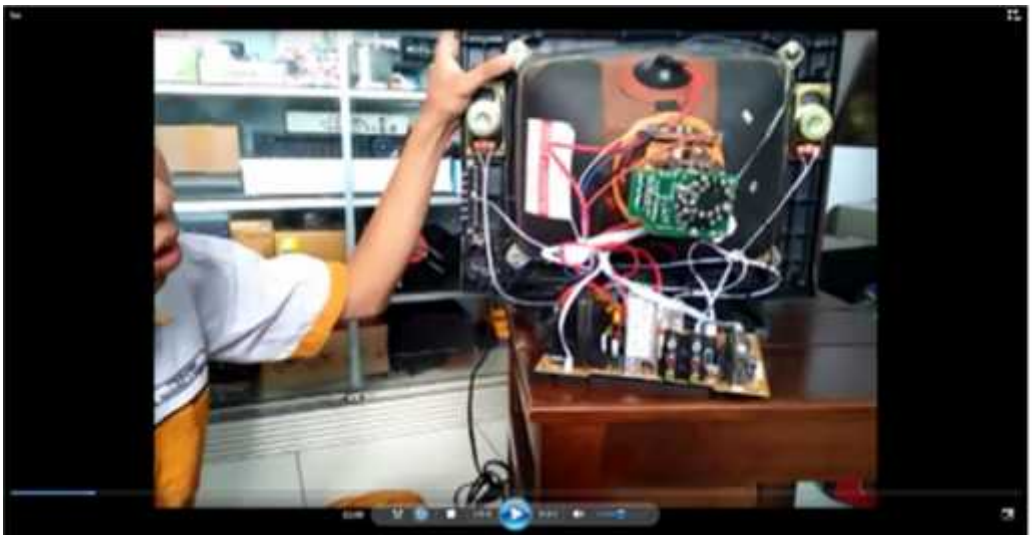
   Pada Halaman Profil ini, terdapat profil tentang penulis Halaman tersebut terlihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.8 Tampilan Profil

4. Halaman Tutorial Bagian-bagian televisi

Pada halaman ini, terdapat informasi mengenai bagian-bagian merakit televisi yang akan di rakit. Pada halaman tutorial bagian-bagian televisi terdapat beberapa tayangan nama-nama bagian kabel sebelum merakit televisi.



Gambar 4.9 Tampilan Bagian-bagian Televisi

5. Halaman Merakit Televisi

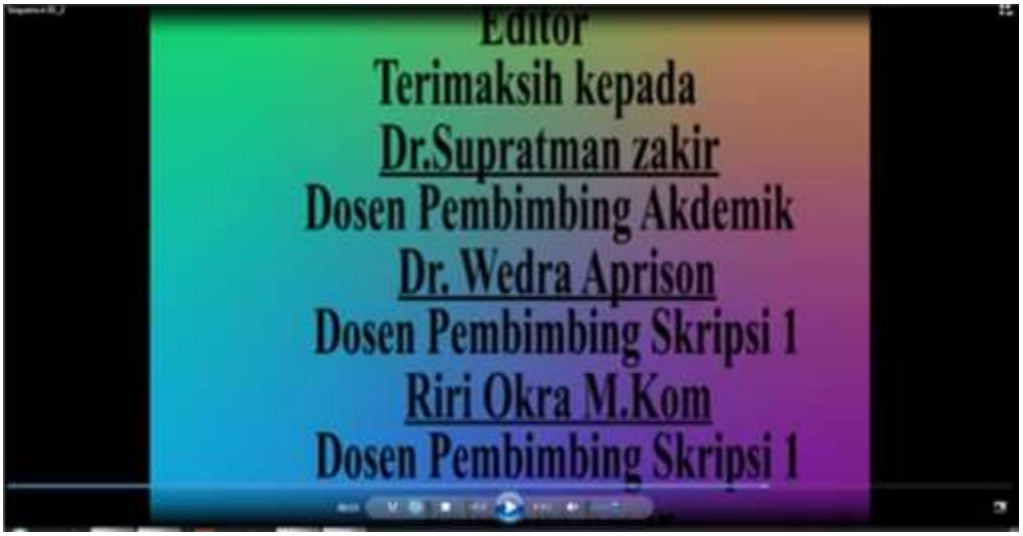
Pada halaman ini, terdapat informasi mengenai langkah-langkah merakit televisi. Pada halaman tutorial merakit televisi terdapat beberapa langkah-langkah nya sebagai berikut :



Gambar 4.10 Tampilan Langkah-angkah Merakit Televisi

6. Halaman Penutup

Halaman Penutup berisi tentang ucapan terima kasih karena telah menggunakan video tutorial Merakit Televisi. Dan juga ucapan terima kasih kepada teman-teman yang membantu dalam penyelesaian video ini.



Gambar 4.11 Tampilan Penutup

5. Testing

Testing adalah tahap pengujian produk jadi. Apabila ada kesalahan tayangan akan dibetulkan, dan jika sudah berjalan dengan baik, proses akan masuk kepada tahap selanjutnya yaitu *distribution*. Tahap testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan pada tahap pengujian, media diuji dengan metode *blackbox*.

a. Pengujian dengan metode *blackbox*

Pengujian dengan menggunakan metode *blackbox* adalah pengujian yang dilakukan untuk memperihatkan bahwa fungsi-fungi bekerja dengan baik dalam artian masukan diterima dengan benar dan keluaran yang dihasilkan benar-benar tepat, pengintegrasian eksternal data dapat berjalan dengan baik.

Berikut adalah tabel identifikasi dan rencana pengujian :

Tabel 4.2 Identifikasi dan Rencana Pengujian

No	Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
1	Pengujian Menu Intro	Tayangan yang dihasilkan menu utama	Pengujian Unit	*Blackbox*
2	Pengujian Menu Utama	Tayangan Torial bagian-bagian Televisi	Pengujian Unit	*Blackbox*
		Langkah-langkah merakit Televisi		
		Penutup		

b. Pengujian Menu Intro adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Pengujian Menu Intro

Khasus dan hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Putar Video	Menampilkan Menu Utama	Menu Utama Tampil	Diterima

c. Pengujian Menu Utama adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Pengujian Menu Utama

Khasus dan hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Tayang tutorial merakit	Menampilkan bagian-bagian merakit	Tayangan tutorial langkah-langkah merakit	Diterima

d. Pengujian Menu Tutorial Perbaikan

Tabel 4.5 Pengujian Menu Tutorial Perbaikan

Khasus dan hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Tayangan tutorial perbaikan	Menampilkan bagian-bagian yang akan diperbaiki	Menu Tutorial Tampil	Diterima

e. Pengujian menu penutup adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Pengujian Menu Tutorial Perbaikan

Khasus dan hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Tayangan Penutup Video	Menampilkan tayangan Penutup	Tayangan Penutup Tampil	Diterima

f. Hasil Pengujian Fungsionalitas

Tabel 4.7 Pengujian Menu Tutorial Perbaikan

No	**Pengujian**	**Error**	**Validitas**
1	Tayangan Video	-	Valid
2	Audio	-	Valid
3	Animasi	-	Valid

g. Kesimpulan Pengujian

Setelah dilakukan beberapa pengujian, output yang dihasilkan dari tutorial merakit televisi telah sesuai dengan perancangan.

6. Distributioan

Dalam proses ini aplikasi yang sudah jadi diburning ke DVD (*Digital Versatile Disc*) dengan menggunakan perangkat *Nero Startsmart Essentials* dan dikemas sehingga produk menjadi siap pakai. Dalam apikasi ini terdapat beberapa file pendukung yaitu:

1. File mpeg, yaitu menjelaskan program player

Untuk menjalankan aplikasi ini dibutuhkan spesifikasi hardware da software sebagai berikut:

a. Hardware

Untuk menjalankan aplikasi multimedia ini dibutuhkan *Personal Computer* (PC) dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Memory : 1 GB (disarankan)
2. Hardisk : *Space* 1,3 GB
3. Optical : CD/DVD/CD RW
4. *Speaker* : Standard
5. *Mouse* : Standard

b. Software

Aplikasi multimedia ini tidak memiliki batasan *software* minimal yang harus terinstall pada komputer untuk

menjalankannya, aplikasi ini bersifat *autorun*, jika dibutuhkan perangkat *Adobe Premiere Pro* CS 4. Untuk menjalankannya. Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi windows XP.

d. Penyebar Luasan (*Disseminate*)

Pada tahap disseminate peneliti melakukan proses penyebaran media seperti menampilkan media dihadapan siswa didalam labor perakitan, peneliti juga membagikan media kepada siswa sehingga siswa bisa belajar mandiri baik disekolah maupun dirumah. Apabila ada respon sasaran pengguna bahan ajar sudah baik maka baru dilakukan percetakan sesuai dengan banyak siswa.

C. Uji Produk

a) Uji Validitas Produk

Untuk memperoleh produk yang berkualitas dan siap dipakai perlu dilakukannya uji validitas produk. Uji validitas dilakukan untuk isi dari produk yang telah dibuat dengan tujuan melihat ketepatan dari produk. Uji validitas produk untuk ahli media dan ahli bidang studi yang dilakukan dengan konsultasi dan meminta penilaian kepada ahli tersebut. Untuk uji validitas penulis mengambil tiga orang ahli yang diminta untuk memvalidasi produk yang penulis rancang yaitu Bapak Agus Nur Khomaruddin, M.Kom dengan nilai 85.83, Bapak Dr. supratman Zakir M,.Kom

dengan nilai 85.16, dan Ibuk Liza Efriyanti,S.Si.M.Kom Dengan nilai rata-rata 84.5 yaitu kriterianya valid. Dengan kesimpulan tampilan keterpaduan isi produk dan komunikasi visual produk sudah valid dapat digunakan tanpa revisi disarankan untuk penggunaan bahasa lebih lancar lagi dalam pembuatan produk ini, yaitu penambahan tujuan dari media pembelajaran berbasis video untuk siswa kelas XII SMK Muhammadiyah Bukittinggi.

b) Uji Praktikalitas Produk

Praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan suatu produk dapat dilihat dalam mempertimbangkan intervensi yang dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Kepraktisan tersebut dapat dilihat atau diukur dari pendapat guru apakah produk tesebut mudah senang digunakan guru kepada siswa. Untuk uji praktikalitas peneliti ditujukan kepada guru mata pelajaran Merakit Televisi yaitu Bapak Zelri Neldi, S.S.T dengan nilai 90.44, Bapak Afdhal Yunaedi.s.S.Pd dengan nilai 86.88, dan ibuk Azizah Rahmawati,S.Pd dengan nilai 88.77. kesimpulannya sangat praktis. Dengan kesimpulan format, isi dan bahasa produk praktis digunakan serta mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan produk dapat digunakan tanpa revisi.

c) Uji Efektivitas Produk

Efektivitas suatu produk dapat dilihat dari efek dari sikap dan motivasi peserta didik. Bagaimana seorang siswa dapat tertarik menggunakan produk tersebut sebagai media pembelajaran. Untuk Uji Efektivitas peneliti tujukan kepada 7 orang siswa. Dengan rata-rata 89,91 kriteria sangat valid. Dengan kesimpulan tampilan, isi dan kemanfaatan media digunakan oleh siswa serta produk Desain Video Media Pembelajaran Merakit Televisi menggunakan Adobe Premiere Pro CS 4 di SMK Muhamadiyah Bukittinggi dan dapat membangkitkan semangat belajar siswa pada saat proses pembelajaran.

Ketiga Uji Produk tersebut dilakukan kepada masing-masing pakarnya dan telah dilakukan ketiga pengujian tersebut untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada halaman lampiran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Media Pembelajaran Video Tutorial tentang Merakit Televisi untuk SMK dapat dirancang menggunakan *software-software* pembuat animasi. Dalam hal ini *software* yang digunakan *software Adobe Premiere Pro*, sebagai *software* utama dan didukung oleh *software* lainnya seperti,Corel Draw x4, Format Factory, dan lain-lain, maka dapat dirancang sebuah media pembelajaran berbasis multimedia tentang video tutorial pada mata pelajaran merakit televisi untuk siswa kelas XII dengan konsep Video sehingga dapat menunjang proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dan juga memperkuat motivasi, serta menanamkan pemahaman pada siswa tentang materi yang diajarkan. Adapun bagian-bagian media pembelajaran berbasis multimedia ini adalah intro, menu utama dan pengenalan, video penjelasan tentang bagian-bagian televisi, video langkah-langkah merakit televisi dan penutup.
2. Setelah dilakukan uji validitas, praktikalitas dan efektifitas produk maka dapat disimpulkan :
   a. Uji validitas produk

      Tahap pengujian validitas ini peneliti tujukan kepada ahli media yaitu Bapak Supratman Dzakir, S.Pd, M.Kom, Ibuk Liza Efriyanti,

S.Si, M.Kom Bapak Agus khomarudin, S.Pd, M.Kom skala likert 85.16, maka nilai dari media pembelajaran tentang pengenalan huruf dan angka adalah valid dengan sedikit revisi.

b. Uji praktikalitas produk

Untuk uji praktikalitas produk peneliti tujukan kepada guru-guru yang ngajar yaitu Ibuk Azizah Rahmawati,S.Pd, Bapak Afdhal Yunaedhi.s.S.Pd, Bapak Zelri Neldi,S.S.T sehingga di dapat hasil akhir total 91.95 Setelah diterapkan ke dalam skala likert nilai praktikalitas tersebut berada pada persentase 81-100 dengan kriteria sangat praktis.

c. Uji efektifitas produk

Untuk uji Efektifitas peneliti tujukan kepada 7 siswa dengan kesimpulan format, isi dan bahasa dengan hasil 86.66, 91.66, 90, 90, 90, 93.33, 87.76. Maka didapat nilai akhir efektifitas 89.91, kemudian diterapkan ke dalam skala likert (81-100) dengan kriteria sangat efektif.

B. Saran

Dalam media pembelajaran Video Tutorial tentang Merakit Televisi di SMK Muhammadiyah Bukittinggi untuk siswa kelas XII ini penulis menyarankan kepada:

1. Kepada para orang tua hendaknya selalu memperhatikan perkembangan belajar anaknya sehingga mereka dengan diperhatikan perkembangan belajarnya akan mampu berkreativitas secara maksimal.

2. Siswa, guru dan dosen yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.
3. Para calon guru maupun guru agar mengembangkan isi materi dari desain yang telah dirancang.
4. Bagi pengguna maupun *user* agar memberikan saran dan kritikan yang membangun bagi penulis agar media dan penulisan ini bisa lebih sempurna dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Arsyad , Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2015.

Binanto Iwan, *Multimedia Digital, Dasar Teori+Pengembangannya*, Yogyakarta : Andi Offset, 2010.

Hasbullah*, Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2003.

Istarni, Kum*pulan 40 Metode Pembelajaran,* Medan: Iscom, 2012.

Kustandi Cecep dan Sutjipto Bambang, *Media Pembelajaran*, Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia, 2013.

Kamus besar bahasa indonesia 20001 : 1230.

Offset Andi, *Pengolahan Video Kreatif dengan adobe Premiere Pro*, Yogyakarta : Hak cipta, 2008.

Putra Nusa, *Research & Development Penelitian dan Pengembangan*, Jakarta : 2012.

Rusman, *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2011.

Slameto, *Belajar dan Fakto-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta : Rineka Cipta, 1995.

Sudjana Nana dan Rivai Ahmad, *Media pengajaran*, Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2010.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D,* Bandung : 2015.

Sumarto Pawiro Suhamo, *Aplikasi Komputer,* Jakarta : Mitra Wacana Media, 2009.

Sutopo Hadi Ariesto, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, Yogyakarta : Perum Candi Gebang Permai, 2002.

Suyanto M, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keungulan Bersaing*, Yogyakarta : Andi Offset, 2003-2005.

Suwarno, *Pengantar Umum Pendidikan*, Jakarta : Bina Aksara, 1988.

Zakir Supratman, *Mobile Penelitian Research and Development*,(http://emanza.com/index.php?option=com_content&view=section&layout=blog&id=9&itemid=13), (online)

ANGKET EFEKTIVITAS TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

NamaPeneliti : WIRA WARDANI

Fakultas/Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Penelitian : DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Petunjuk : Berikut ini dikemukakan pernyataan sehubungan dengan tanggapan salah seorang siswa di SMK Muhammadiyah Bukittinggi. Untuk itu kepada siswa sebagai efektif dapat memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan yang dirasakan untuk beberapa pilihan yaitu :

1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Netral (N)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran merakit televisi yang sudah disajikan					
2	Materi yang disajikan media pembelajaran merakit televisi mudah dipahami					
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik					
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas					
3	Proposional layout (tata letak teks dan					

	gambar sudah sesuai					
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					
C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media pembelajaran merakit televisi dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					
2	Media pembelajaran merakit televisi dapat membantu siswa memahami materi					
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					

D TANGGAPAN DAN SARAN

1. **Tanggapan**

   Tanggapan siswa setelah mengamati dan mempelajari media pembelajaran ini

   .....

   .....

   .....

   .....

2. **Saran**

   .....

   .....

   .....

   .....

Bukittinggi, Juli 2018

(.....)

ANGKET PRAKTIKALITAS TERHADAP TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE REMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

NamaPeneliti : WIRA WARDANI

Fakultas/Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Penelitian :DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Petunjuk : Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan tanggapan guru atau ahli media terhadap media pembelajaran Merakit Televisi. Untuk itu kepada bapak sebagai praktisi dapat memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan yang dirasakan untuk beberapa pilihan yaitu :

1	Tidak Praktis
2	Kurang Praktis
3	Cukup Praktis
4	Praktis
5	Sangat Praktis

FORMAT UJI PRAKTIKALITAS

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat dibaca dengan baik					
2	Kesesuaian proposi warna					
3	Kesesuaian jenis huruf dan warna					
4	Mudah digunakan					
5	Media pembelajaran merakit televisi menggunakan animasi dan video yang jelas					
B	**Isi**					
1	Kesesuaian materi dengan animasi dan video pendukung					
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan					
3	Keterampilan penggunaan bahasa					
C	**Manfaat Animasi dalam Media**					
1	Mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan					

2	Meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan					
3	Meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi					

D. TANGGAPAN DAN SARAN

1. **Tanggapan**

.....

.....

.....

.....

2. **Saran**

.....

.....

.....

.....

Nama Sekolah	:
Nama Lengkap	:
Tempat	:
Hari / tanggal	:

Bukittinggi, Juni 2018

NIP :

INSTRUMEN PENILAIAN VALIDITAS DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

A. Pengantar

Lembar validitas ini disampaikan kepada Bapak/Ibu sebagai pakar atau ahli media yang dimaksudkan untuk mendapatkan masukan tentang kelayakan media pembelajaran ini. Data hasil lembar validasi ini sangat dibutuhkan sebagai data penelitian skripsi peneliti di SMK Muhammadiyah Bukittinggi yang berjudul **DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI**

Peneliti sangat mengharapkan bantuan Bapak/Ibu berupa pendapat atau saran dalam bentuk pengisian lembar validasi ini yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitas media pembelajaran yang dirancang untuk membantu proses belajar mengajar dalam mata pelajaran Biologi. Untuk itu kepada Bapak dan Ibu sebagai tenaga ahli dapat memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan yang dirasakan untuk beberapa plihan yaitu :

1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1	Kesesuaian media pembelajaran merakit televisi dengan kompetensi dasar					
2	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1	Urutan sajian media pembelajaran merakit televisi berbasis multimedia sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas					
2	Tampilan media pembelajaran video merakit televisi berbasis multimedia jelas dan mudah dibaca					
3	Media pembelajaran video merakit televisi dengan *adobe premiere* mudah untuk dipahami					
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa					
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi					
C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL**					
1	Background sederhana, konsisten dan jelas					
2	Ukuran font proporsional dan konsisten					
3	Tipe font sederhana dan jelas					
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi					
5	Layout menarik dan proporsional					
D	**ASPEK BAHASA**					
1	Sederhana dan mudah dimengerti					
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan					

3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar					
4	Pembangunan kalimat dalam menyampaikan materi					

E. KOMENTAR DAN SARAN

1. Komentar

Kemukakanlah komentar Bapak dan Ibu setelah mengamati dan menganalisis bahan ajar ini.

I. Titik Kekuatan

.....

.....

.....

.....

.....

II. Titik Kelemahan

.....

.....

.....

.....

.....

2. Saran-saran

Kemukakanlah saran-saran Bapak dan Ibu yang dapat dipergunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan bahan ajar ini.

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, Juli 2018

(.....)
NIP.

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BUKITTINGGI
Kampus I : Jalan Panorama Gaegeh Bukittinggi - Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telepon / Fax : (0752) 22975
Website : www.iainbukittinggi.ac.id | email : info@iainbukittinggi.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS TUNGGAKAN UANG KULIAH

Bendahara Penerimaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama	:	**WIRA WARDANI**
NIM	:	**2514006**
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi	:	Pendidikan Teknik Informatika Komputer

Telah memenuhi persyaratan untuk mendaftar Wisuda Semester Genap TA 2018/2019 dan dinyatakan **BEBAS** tunggakan uang kuliah.

Bukittinggi, 27 Juli 2018
Bendahara Penerimaan

Herlinda Nilia, SE, MM
NIP. 198111022011012007

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Siswa: Abdul Rahim

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran praktek merakit televisi yang sudah disajikan					100
2	Materi yang disajikan media pembelajaran praktek merakit televisi mudah dipahami				80	
	Total					**80**
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				80	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				80	
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai				80	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				80	
	Total					**80**
C	**Manfaat Media Pembelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					100
2	Media dapat membantu siswa memahami materi					100
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					100
Total						**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Efektifitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

$= \frac{80+80+100}{3}$

$= 86{,}66$

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Siswa: Ahmad Syafiq

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran praktek merakit televisi yang sudah disajikan					100
2	Materi yang disajikan media pembelajaran praktek merakit televisi mudah dipahami				80	
	Total					**90**
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				80	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas					100
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai				80	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				80	
	Total					**85**
C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					100
2	Media dapat membantu siswa memahami materi					100
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					100
Total						**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Efektifitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

$= \frac{90+85+100}{3}$

$= 91{,}66$

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Siswa: Aldi Febrian

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran praktek merakit televisi yang sudah disajikan					100
2	Materi yang disajikan media pembelajaran praktek merakit televisi mudah dipahami				80	
	Total					**90**
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				80	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				80	
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai				80	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				80	
	Total					**80**
C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					100
2	Media dapat membantu siswa memahami materi					100
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					100
Total						**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Efektifitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

$= \frac{90+80+100}{3}$

$= 90$

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Siswa: Darul Yusuf

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran praktek merakit televisi yang sudah disajikan					100
2	Materi yang disajikan media pembelajaran praktek merakit televisi mudah dipahami				80	
	Total					**90**
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				80	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				80	
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai				80	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				80	
	Total					**80**
C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					100
2	Media dapat membantu siswa memahami materi					100
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					100
Total						**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Efektifitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

$= \frac{90+80+100}{3}$

$= 90$

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Siswa: Intan Aulia Khabasyari

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran praktek merakit televisi yang sudah disajikan					100
2	Materi yang disajikan media pembelajaran praktek merakit televisi mudah dipahami				80	
	Total					**90**
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				80	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				80	
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai				80	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				80	
	Total					**80**
C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					100
2	Media dapat membantu siswa memahami materi					100
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					100
Total						**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Efektifitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

$= \frac{90+80+100}{3}$

$= 90$

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Siswa: Oktario Sanrizki

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran praktek merakit televisi yang sudah disajikan					100
2	Materi yang disajikan media pembelajaran praktek merakit televisi mudah dipahami					100
	Total					**100**
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				80	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				80	
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai				80	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				80	
	Total					**80**
C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					100
2	Media dapat membantu siswa memahami materi					100
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					100
Total						**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Efektifitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

$= \frac{100+80+100}{3}$

$= 93{,}33$

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Siswa: Rezky Syahputra

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran praktek merakit televisi yang sudah disajikan					100
2	Materi yang disajikan media pembelajaran praktek merakit televisi mudah dipahami				80	
	Total					**80**
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik					100
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas					100
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai				80	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				80	
	Total					**90**
C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					100
2	Media dapat membantu siswa memahami materi				80	
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					100
Total						**93,3**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

3

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Efektifitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

$= \frac{80+90+93,3}{3}$

$= 87,76$

Rata-rata hasil uji efektifitas dari 7 orang siswa diatas adalah :

Rata-rata **=** $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

$= \frac{86,66 + 91,66 + 90 + 90+ 90 + 93,33 + 87,76}{7}$

$= 89,91$

ANALISIS HASIL PRAKTIKALITAS TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Praktikalitator **:** Afdhal Yunaedhi.s.S.Pd

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat dibaca dengan baik				80	
2	Kesesuaian proposi warna				80	
3	Kesesuaian jenis huruf dan warna				80	
4	Mudah digunakan				80	
5	Media menggunakan animasi yang baik					100
	Total					**84**
B	**Isi**					
1	Kesesuaian materi dengan animasi pendukung					100
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan					100
3	Keterampilan penggunaan bahasa				80	
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar				80	
	Total					**90**
C	**Manfaat Animasi dalam Media**					
1	Mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan				80	
2	Meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan				80	
3	Meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi					100
	Total					**86.66**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

5

Nilai Indikator = ∑Nilai

N

Nilai Praktikalisasi = ∑Nilai Indikator

3

= 84+90+86.66
3

= 86.88

ANALISIS HASIL PRAKTIKALITAS TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Praktikalitator **:** Zelri Neldi, S.S.T

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat dibaca dengan baik					100
2	Kesesuaian proposi warna				80	
3	Kesesuaian jenis huruf dan warna				80	
4	Mudah digunakan				80	
5	Media menggunakan animasi yang baik					100
	Total					**88**
B	**Isi**					
1	Kesesuaian materi dengan animasi pendukung				80	
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan					100
3	Keterampilan penggunaan bahasa					100
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar				80	
	Total					**90**
C	**Manfaat Animasi dalam Media**					
1	Mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan				80	
2	Meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan					100
3	Meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi					100
	Total					**93,33**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

5

Nilai Indikator = ∑Nilai

N

Nilai Praktikalisasi = ∑Nilai Indikator

3

= 88+90+93,33
3

= 90,44

ANALISIS HASIL PRAKTIKALITAS TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Praktikalitator **:** Azizah Rahmawati, S.Pd

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat dibaca dengan baik				80	
2	Kesesuaian proposi warna					100
3	Kesesuaian jenis huruf dan warna				80	
4	Mudah digunakan					100
5	Media menggunakan animasi yang baik				80	
	Total					**88**
B	**Isi**					
1	Kesesuaian materi dengan animasi pendukung					100
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80	
3	Keterampilan penggunaan bahasa				80	
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar				80	
	Total					**85**
C	**Manfaat Animasi dalam Media**					
1	Mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan					100
2	Meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan					100
3	Meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi				80	
	Total					**93.33**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Praktikalisasi = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

$= \frac{88+85+93.33}{3}$

$= 88.77$

Nilai praktikalitas keseluruhan = $\frac{\text{Praktik1} + \text{Praktik2} + \text{praktik3}}{3}$

$= \frac{86.88 + 90.44 + 88.77}{3}$

$= 88.69$

ANGKET VALIDASI TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Validator **:** Liza Efriyanti, S.Si.M.Kom

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1	Kesesuaian media pembelajaran praktek merakit televisi dengan kompetensi dasar				80	
2	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				80	
						80
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1	Urutan sajian materi pembelajaran sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas				80	
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca				80	
3	Materi pembelajaran dengan *Adobe Premiere* mudah untuk dipahami				80	
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa					100
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					100
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi					100
						90
C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL**					
1	Background sederhana, konsisten dan jelas					100
2	Ukuran font proporsional dan konsisten				80	
3	Tipe font sederhana dan jelas					100
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi				80	
5	Layout menarik dan proporsional				80	
						88
D	**ASPEK BAHASA**					
1	Sederhana dan mudah dimengerti				80	
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan				80	
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang benar				80	
						80

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

5

Nilai Indikator = ∑Nilai

N

Nilai Validitas = ∑Nilai Indikator

4

= 80+ 90+ 88+80

4

= 84,5

ANGKET VALIDASI TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Validator **:** Agus Nur Khomarudin,S.Pd, M.Kom

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1	Kesesuaian media pembelajaran praktek merakit televisi dengan kompetensi dasar				80	
2	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				80	
						80
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1	Urutan sajian materi pembelajaran sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas					100
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca					100
3	Materi pembelajaran dengan *Adobe Premiere* mudah untuk dipahami				80	
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa					100
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					100
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi					100
						96.66
C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL**					
1	Background sederhana, konsisten dan jelas				80	
2	Ukuran font proporsional dan konsisten				80	
3	Tipe font sederhana dan jelas				80	
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi				80	
5	Layout menarik dan proporsional				80	
						80
D	**ASPEK BAHASA**					
1	Sederhana dan mudah dimengerti					100
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan				80	
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang benar				80	
						86.66

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

5

Nilai Indikator = ∑Nilai

N

Nilai Validitas = ∑Nilai Indikator

4

= 80+ 96.66+ 80+86.66

4

= 85.83

ANGKET VALIDASI TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Validator **:** Dr.Supratman Zakir, M.Kom

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1	Kesesuaian media pembelajaran praktek merakit televisi dengan kompetensi dasar				80	
2	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				80	
						80
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1	Urutan sajian materi pembelajaran sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas				80	
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca					100
3	Materi pembelajaran dengan *Adobe Premiere* mudah untuk dipahami					100
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa					100
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				80	
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi				80	
						90
C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL**					
1	Background sederhana, konsisten dan jelas				80	
2	Ukuran font proporsional dan konsisten				80	
3	Tipe font sederhana dan jelas				80	
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi				80	
5	Layout menarik dan proporsional					100
						84
D	**ASPEK BAHASA**					
1	Sederhana dan mudah dimengerti					100
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan				80	
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang benar				80	
						86.66

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

5

Nilai Indikator = ∑Nilai

N

Nilai Validitas = ∑Nilai Indikator

4

= 80+ 84+90+86.66

4

= 85.16

Nilai validitas keseluruhan = Validator 1+Validator 2+Validator 3

3

= 85.83+ 85.16+ 84.5

3

= 85.16

KEMENTERIAN AGAMA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BUKITTINGGI

SK Pendirian : Peraturan Menteri Agama Nomor 191 Tahun 2014 Tanggal 18 Desember 2014



TRANSKRIP NILAI

PROGRAM SARJANA (S.1)

NAMA : WIRA WARDANI

TEMPAT / TANGGAL LAHIR : PANINGGAHAN, 1994-12-12

NIM : 2514006

FAKULTAS : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

JURUSAN : PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA KOMPUTER

NO. TRANSKRIP NILAI : .....

No	Kode	MATAKULIAH	SKS	Nilai	Angka Kredit
Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPP)					
1	25.1.01.1.13.A	PENDIDIKAN AGAMA ISLAM	2	A-	7,00
2	25.1.02.1.13.A	PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN	2	A	7,50
3	25.1.03.1.13.A	ISOD	2	B-	6,50
4	25.1.04.1.13.A	BAHASA INDONESIA (TATA TULIS ILMIAH)	2	B+	6,50
5	25.1.05.1.13.A	FILSAFAT PENDIDIKAN	2	A	7,50
6	25.1.06.1.13.A	PSIKOLOGI PENDIDIKAN	2	A-	7,00
7	25.2.07.1.13.A	STUDY QURAN DAN HADITS	2	A-	7,00
8	25.3.08.1.13.A	BAHASA ARAB	2	B+	6,50
9	25.3.09.1.13.A	FIQH IBADAH	2	A	7,50
10	25.4.10.1.13.A	FIQH MUAMALAH	2	A	7,50
Mata Kuliah Keilmuan dan Ketrampilan (MKK)					
1	25.1.01.2.13.A	ILMU PENDIDIKAN	2	B	6,00
2	25.1.02.2.13.A	KALKULUS	3	C	6,75
3	25.1.03.2.13.A	PAKET PEMOGRAMAN	2	B	6,00
4	25.2.04.2.13.A	ADMINISTRASI PENDIDIKAN	2	B+	6,50
5	25.2.05.2.13.A	KONSEP SISTEM INFORMASI	3	A	7,50
6	25.2.06.2.13.A	SISTEM OPERASI	3	A	11,25
7	25.2.07.2.13.A	ALJABAR LINIER ELEMENTER	3	A-	10,50
8	25.2.08.2.13.A	ENGLISH	2	B+	6,50
9	25.3.09.2.13.A	PENGELOLAAN KELAS	2	B+	6,50
10	25.3.10.2.13.A	STATISTIK PENDIDIKAN & PROBABILITAS	3	B-	8,25
11	25.3.11.2.13.A	SCIENTIFIC GUIDE POT	2	A+	8,00
12	25.3.12.2.13.A	LINGUISH FOR COMPUTER	2	A-	7,00
13	25.3.13.2.13.A	PENGEMBANGAN KURIKULUM	2	A-	7,00
14	25.4.14.2.13.A	MATEMATIKA DISKRIT	3	A	10,50
15	25.4.15.2.13.A	STRATEGI PEMBELAJARAN TIK	2	A-	7,00
16	25.5.17.2.13.A	MANAJEMEN PROYEK SISTEM INFORMASI	2	B+	6,50
17	25.5.18.2.13.A	SOAV (SYSTEM DESIGN & ANALYSIS METHOD)	3	B+	9,75
18	25.5.19.2.13.A	EVALUASI PEMBELAJARAN	3	A	10,50
19	25.6.20.2.13.A	SOFTWARE INSTALLATION & NETWORK	2	A-	7,00
20	25.6.21.2.13.A	COMMUNICATIONS SKILL	2	B	6,00
21	25.6.22.2.13.A	PERENCANAAN PENGAJARAN	3	A	7,50
22	25.6.23.2.13.A	MICRO TEACHING *	4	A-	16,00
Mata Kuliah Keahlian dan Berkarya (MKB)					
1	25.1.01.3.13.A	LOGIKA DAN ALGORITMA	3	C	6,75
2	25.1.02.3.13.A	PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI	2	A	7,50
3	25.2.03.3.13.A	ORGANISASI DAN ARSITEKTUR KOMPUTER	2	B+	6,50
4	25.2.04.3.13.A	SISTEM BASIS DATA	3	D	5,25
5	25.2.05.3.13.A	STRUKTUR DATA	3	B	9,00
6	25.3.06.3.13.A	JARINGAN KOMPUTER *	3	A-	10,50
7	25.3.07.3.13.A	BAHASA PEMROGRAMAN I * (C++)	3	B+	9,75
8	25.4.08.3.13.A	BAHASA PEMROGRAMAN II * (VB.NET)	3	B	9,00
9	25.4.09.3.13.A	MODEL DAN SIMULASI	2	A	7,50
10	25.4.10.3.13.A	SISTEM TERDISTRIBUSI	2	B	6,00
11	25.5.11.3.13.A	BAHASA PEMROGRAMAN II * (PHP/MYSQL)	3	A-	12,00
12	25.5.12.3.13.A	KEAMANAN SISTEM KOMPUTER & INFORMASI	2	B-	6,50
13	25.5.13.3.13.A	METODOLOGI PENELITIAN TIK	2	A	7,50
14	25.5.14.3.13.B	ADVANCE DATABASE **	2	B-	6,50
15	25.6.16.3.13.A	OBJECT ORIENTED PROGRAMMING (JAVA) *	3	A-	12,00
16	25.6.16.3.13.A	NETWORK FUNDAMENTAL *	2	A-	7,00
17	25.6.17.3.13.A	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	2	A	9,50
18	25.7.18.3.13.A	PROGRAM PENGALAMAN LAPANGAN *	4	A	15,00

No.	Kode	MATAKULIAH	SKS	Nilai	Angka Kredit
Mata Kuliah Perilaku dan Berkarya (MPB)					
1	25.2.01.4.13.A	MEDIA PEMBELAJARAN TIK	2	A-	7,00
2	25.4.02.4.13.A	APLIKASI GRAFIKA KOMPUTER *	2	A	7,00
3	25.4.03.4.13.A	MULTIMEDIA *	2	B-	6,50
4	25.4.04.4.13.A	WEB PROGRAMMING *	3	A	11,25
5	25.4.05.4.13.B	E-LEARNING **	2	A	7,50
6	25.5.06.4.13.A	MULTIMEDIA II *	2	A-	7,00
7	25.5.07.4.13.A	WEB DESIGN *	3	A	10,50
8	25.5.08.4.13.B	E-BUSSINESS **	2	B-	6,50
9	25.6.09.4.13.A	KEORGANISASIAN BUATAN	3	B	8,25
Mata Kuliah Berkehidupan Bermasyarakat (MBB)					
1	25.6.01.5.13.A	ETIKA PROFESI PENDIDIKAN DAN IT	2	B+	6,50
2	25.7.02.5.13.A	KUKERTA *	4	A	15,00
		JUMLAH	148		485,25

Tanggal Kelulusan :

Indeks Prestasi Kumulatif : 485.25/145= 3.39

Yudicium : Memuaskan.

Judul Skripsi :

Bukittinggi, 09 Maret 2018

DEKAN

Dr. H. Nuhu Surhanuddin, Lc., M.Ag

19730510200012100 2

Ketua Jurusan

Birr Okra, M.Kom

NIP. 19791017201101010

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih Kec.Agam - Sumatera Barat - Telepon / Fax (0752) 22070
Website : www.ftik.iainbukittinggi.ac.id e-mail : fitk@iainbukittinggi.ac.id

KARTU BUKTI KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI

NAMA : WIRA WARDANI
NIM : 2514.006
JURUSAN : PTIK
DOSEN PEMBIMBING : 1. Dr. Wedra Aprison, M.Ag
2. Rizi Okesa, M.Kom

NO	Hari/ Tanggal	Hal yang dikonsultasikan		Hari/ Tanggal	Hal yang dikonsultasikan	
		Pembimbing 1	Tanda Tangan		Pembimbing 2	Tanda Tangan
1	07/02/2018	Pahami lagi penulisan latar belakang		07/02/2018	Pahami kg. Identifikasi Rumusan dll	
2	09/02/2018	Identifikasi lagi Rumusan masalah		09/02/2018	Lanjut Bab II	
3	12/02/2018	Perbaiki Penulisan footnote		26/2/18	Koreksi Bab I, lanjut Bab III	
4	14/02/2018	Perbaiki Judul dan Teori ditambahkan		26/2/2018	Koreksi Bab III	
5	16/02/2018	ACC Pembimbing satu dan ACC Seminar		05/03/2018	Lanjut Pemb 1	
6	27/02/2018	Perbaiki Abstrak dan Bab IV		3/5/2018	Acc revisi proposal	
7	30/02/2018	Perlihatkan Media		25/7/18	Lakukan uji produk lengkapi daftar isi	
8	31/07/2018	Produk dan ACC untuk munaqasah		26/2/18	dll Acc u/ munaqasah	
9						
10						

Bukittinggi, 16 MARET 2018

Dr. H. Nurni Burhanuddin, Lc., M.Ag
NIP. 19730510 200012 1002

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Siswa: Abdul Rahim

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran praktek merakit televisi yang sudah disajikan					√
2	Materi yang disajikan media pembelajaran praktek merakit televisi mudah dipahami				√	
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				√	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				√	
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai				√	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				√	
C	**Manfaat Media Pembelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					√
2	Media dapat membantu siswa memahami materi					√
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					√

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Siswa: Ahmad Syafiq

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran praktek merakit televisi yang sudah disajikan					√
2	Materi yang disajikan media pembelajaran praktek merakit televisi mudah dipahami				√	
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				√	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas					√
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai				√	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				√	
C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					√
2	Media dapat membantu siswa memahami materi					√
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					√

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Siswa: Aldi Febrian

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran praktek merakit televisi yang sudah disajikan					√
2	Materi yang disajikan media pembelajaran praktek merakit televisi mudah dipahami				√	
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				√	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				√	
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai				√	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				√	
C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					√
2	Media dapat membantu siswa memahami materi					√
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					√

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Siswa: Darul Yusuf

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran praktek merakit televisi yang sudah disajikan					√
2	Materi yang disajikan media pembelajaran praktek merakit televisi mudah dipahami				√	
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				√	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				√	
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai				√	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				√	
C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					√
2	Media dapat membantu siswa memahami materi					√
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					√

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Siswa: Intan Aulia Khabasyari

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran praktek merakit televisi yang sudah disajikan					√
2	Materi yang disajikan media pembelajaran praktek merakit televisi mudah dipahami				√	
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				√	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				√	
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai				√	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				√	
C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					√
2	Media dapat membantu siswa memahami materi					√
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					√

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Siswa: Oktario Sanrizki

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran praktek merakit televisi yang sudah disajikan					√
2	Materi yang disajikan media pembelajaran praktek merakit televisi mudah dipahami					√
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				√	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				√	
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai				√	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				√	
C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					√
2	Media dapat membantu siswa memahami materi					√
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					√

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Siswa: Rezky Syahputra

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran praktek merakit televisi yang sudah disajikan					√
2	Materi yang disajikan media pembelajaran praktek merakit televisi mudah dipahami				√	
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik					√
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas					√
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai				√	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				√	
C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					√
2	Media dapat membantu siswa memahami materi					√
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					√

ANGKET PRAKTIKALITAS TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Praktikalitator : Afdhal Yunaedhi.s.S.Pd

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat dibaca dengan baik				√	
2	Kesesuaian proposi warna				√	
3	Kesesuaian jenis huruf dan warna				√	
4	Mudah digunakan				√	
5	Media menggunakan video tutorial yang baik					√
B	**Isi**					
1	Kesesuaian materi dengan video tutorial pendukung					√
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan					√
3	Keterampilan penggunaan bahasa				√	
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar				√	
C	**Manfaat Animasi dalam Media**					
1	Mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan				√	
2	Meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan				√	
3	Meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi					√

ANGKET PRAKTIKALITAS TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Praktikalitator : Azizah Rahmawati.S.Pd

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat dibaca dengan baik				√	
2	Kesesuaian proposi warna					√
3	Kesesuaian jenis huruf dan warna				√	
4	Mudah digunakan					√
5	Media menggunakan video tutorial yang baik				√	
B	**Isi**					
1	Kesesuaian materi dengan video tutorial pendukung					√
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan				√	
3	Keterampilan penggunaan bahasa				√	
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar				√	
C	**Manfaat Animasi dalam Media**					
1	Mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan					√
2	Meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan				√	
3	Meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi				√	

ANGKET PRAKTIKALITAS TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Praktikalitator : Zelri Neldi,S.S.T

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat dibaca dengan baik					√
2	Kesesuaian proposi warna				√	
3	Kesesuaian jenis huruf dan warna				√	
4	Mudah digunakan				√	
5	Media menggunakan video tutorial yang baik					√
B	**Isi**					
1	Kesesuaian materi dengan video tutorial pendukung				√	
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan					√
3	Keterampilan penggunaan bahasa					√
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar				√	
C	**Manfaat Animasi dalam Media**					
1	Mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan				√	
2	Meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan					√
3	Meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi					√

ANGKET VALIDASI TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Validator **:** Liza Efriyanti, S.Si.M.Kom

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1	Kesesuaian media pembelajaran praktek merakit televisi dengan kompetensi dasar				√	
2	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				√	
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1	Urutan sajian materi pembelajaran sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas				√	
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca				√	
3	Materi pembelajaran dengan *Adobe Premiere* mudah untuk dipahami				√	
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa					√
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					√
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi					√
C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL**					
1	Background sederhana, konsisten dan jelas					√
2	Ukuran font proporsional dan konsisten				√	
3	Tipe font sederhana dan jelas					√
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi				√	
5	Layout menarik dan proporsional				√	
D	**ASPEK BAHASA**					
1	Sederhana dan mudah dimengerti				√	
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan				√	
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang benar				√	

ANGKET VALIDASI TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Validator **:** Agus Nur Khomarudin,S.Pd, M.Kom

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1	Kesesuaian media pembelajaran praktek merakit televisi dengan kompetensi dasar				√	
2	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				√	
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1	Urutan sajian materi pembelajaran sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas					√
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca					√
3	Materi pembelajaran dengan *Adobe Premiere* mudah untuk dipahami				√	
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa					√
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					√
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi					√
C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL**					
1	Background sederhana, konsisten dan jelas				√	
2	Ukuran font proporsional dan konsisten				√	
3	Tipe font sederhana dan jelas				√	
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi				√	
5	Layout menarik dan proporsional				√	
D	**ASPEK BAHASA**					
1	Sederhana dan mudah dimengerti					√
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan				√	
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang benar				√	

ANGKET VALIDASI TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN MERAKIT TELEVISI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DI SMK MUHAMMADIYAH BUKITTINGGI

Nama Validator **:** Dr.Supratman Zakir, M.Kom

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1	Kesesuaian media pembelajaran praktek merakit televisi dengan kompetensi dasar				√	
2	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				√	
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1	Urutan sajian materi pembelajaran sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas				√	
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca					√
3	Materi pembelajaran dengan *Adobe Premiere* mudah untuk dipahami					√
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa					√
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				√	
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi				√	
C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL**					
1	Background sederhana, konsisten dan jelas				√	
2	Ukuran font proporsional dan konsisten				√	
3	Tipe font sederhana dan jelas				√	
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi				√	
5	Layout menarik dan proporsional					√
D	**ASPEK BAHASA**					
1	Sederhana dan mudah dimengerti					√
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan				√	
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang benar				√	

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI
Nomor : B-692/In.26.1/PP.02.3/4/2018

TENTANG
PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA JURUSAN PTIK IAIN BUKITTINGGI

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI

Membaca : Surat permohonan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi an. Wira Wardani, NIM .2514006 tanggal 19 April 2018 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi.

Menimbang : a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing.

: b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301)
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859)
3. Keputusan Presiden Nomor 181 Tahun 2014 tentang Pendirian Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA JURUSAN PTIK IAIN BUKITTINGGI.

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan **"Desain Media Pembelajaran Vidio Tutorial Pada Mata Pelajaran Merakit Televisi Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere Di SMK Muhammadiyah Bukittinggi".**

KEDUA : Menunjuk Saudara :

1. Nama : Dr. Wedra Aprison, M.Ag
   NIP : 19720524 200003 1 001
   Pangkat/Gol.Ruang : Pembina (IV/a)
   Bidang Keahlian Pokok : Pendidikan Islam
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING I

2. Nama : Riri Okra, M.Kom
   NIP : 19791017 201101 1 010
   Pangkat/Gol.Ruang : Penata Muda Tk. I (III/b)
   Bidang Keahlian Pokok : Ilmu Komputer
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING II

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

DITETAPKAN DI BUKITTINGGI
Pada tanggal : 20 April 2018
Dekan,

Dr. H. Nanu Burhanuddin, Lc, M.Ag

LAMPIRAN A
STORY BOARD Halaman Utama

Project **: Desain Media Pembelajaran Video Tutorial pada Mata Pelajaran Merakit Televisi Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere di SMK Muhammadiyah Bukittinggi.**

Module	: Video Media pembelajaran	***Create by***	: Wira Wardani
Scene	: 1	***Date***	: 25 Juli 2018
Screen Size	: 1024x768		



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman intro/*Loading Scene*/halaman pembuka aplikasi ini. Sebelum masuk kevideo pembuka.

Colour : Pada *Scene* ini terdapat dominasi warna hitam yang terlihat adalah angka sembilan , didalam warna biru.
Background : *tampilan software adobe premiere*
Text : -
Animation : gambar gif.
Audio : Loop Acoustic.mp3
Video :
Button : *Menu Utama*

Narration : Merupakan halaman intro/opening *Scene*/halaman pembuka aplikasi, disini terdapat halaman loading yang akan menampilkan halaman menu utama

LAMPIRAN B
***STORY BOARD* MENU UTAMA**

Project : **Desain Media Pembelajaran Video Tutorial pada Mata Pelajaran Merakit Televisi Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere di SMK Muhammadiyah Bukittinggi.**

Module	: Video Media pembelajaran	***Create by***	: Wira Wardani
Scene	: 1	***Date***	: 25 Juli 2018
Screen Size	: 1024x768		



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman menu utama aplikasi. Terdapat terdapat teks dengan gambar kupu-kupu bergerak menggunakan gambar gif.

Colour : Pada *Scene* ini di dominasi warna hijau, kuning, biru, merah, coklat,ungu.
Background : -
Text : -
Animation : teks dan gambar gif
Audio : instrument.mp3
Video : -
Button : ***Script***

Narration : Merupakan halaman menu utama, dimana pada menu ini user dapat melihat sebuah teks selamat datang sebelum video dimulai.

LAMPIRAN C

STORY BOARD NAMA DAN NIM

Project : **Desain Media Pembelajaran Video Tutorial pada Mata Pelajaran Merakit Televisi Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere di SMK Muhammadiyah Bukittinggi.**

Module	: Video Media pembelajaran	***Create by***	: Wira Wardani
Scene	: 1	***Date***	: 25 Juli 2018
Screen Size	: 1024x768		



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman sebelum video dimulai.

Colour : Pada *Scene* ini di dominasi warna merah , hijau dengan warna putih bergerak.
Background : -
Text : -
Animation : teks dan gambar
Audio : instrument.mp3
Video : -
Script : -
Narration : Tampilan Halaman sebelum video dimulai

LAMPIRAN D
***STORY BOARD* PROFIL**

Project : **Desain Media Pembelajaran Video Tutorial pada Mata Pelajaran Merakit Televisi Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere di SMK Muhammadiyah Bukittinggi.**

Module	: Video Media pembelajaran	***Create by***	: Wira Wardani
Scene	: 1	***Date***	: 25 Juli 2018
Screen Size	: 1024x768		



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman Video Profil.

Colour : Pada *Scene* ini di dominasi warna ungu dan merah.
Background : -
Text : -
Animation : teks
Audio : -
Video : Tayangan Profil
Narration :
Merupakan halaman Tampilan Video Tutorial Profil.

LAMPIRAN E
***STORY BOARD* MATERI**

Project : **Desain Media Pembelajaran Video Tutorial pada Mata Pelajaran Merakit Televisi Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere di SMK Muhammadiyah Bukittinggi.**

Module	: Video Media pembelajaran	***Create by***	: Wira Wardani
Scene	: 1	***Date***	: 25 Juli 2018
Screen Size	: 1024x768		



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman menu materi aplikasi. Terdapat penjelasan isi video sebelum dimulai.

Colour	: Pada *Scene* ini di dominasi warna coklat.
Background	: -
Text	: -
Animation	: teks
Audio	: Loop Acoustic.mp3
Video	: -
Narration	: Merupakan halaman menu materi, dimana pada menu ini user dapat membaca judul materi sebelum video ditampilkan.

LAMPIRAN F
STORY BOARD VIDEO

Project : **Desain Media Pembelajaran Video Tutorial pada Mata Pelajaran Merakit Televisi Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere di SMK Muhammadiyah Bukittinggi.**

Module	: Video Media pembelajaran	***Create by***	: Wira Wardani
Scene	: 1	***Date***	: 25 Juli 2018
Screen Size	: 1024x768		



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman tampilan video mengenai bagian-bagian televisi.

Colour	: Pada *Scene* ini di dominasi warna coklat, kuning, hijau, hitam.
Background	: *di dalam ruang perakitan*
Text	: -
Animation	: suara dan gambar
Audio	: -
Video	: seorang siswa yang menjelaskan tentang bagian-bagian televisi
Narration	: Merupakan halaman video, dimana pada menu ini user dapat melihat bagian-bagian televisi

LAMPIRAN G

STORY BOARD VIDEO

Project : **Desain Media Pembelajaran Video Tutorial pada Mata Pelajaran Merakit Televisi Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere di SMK Muhammadiyah Bukittinggi.**

Module	: Video Media pembelajaran	***Create by***	: Wira Wardani
Scene	: 1	***Date***	: 25 Juli 2018
Screen Size	: 1024x768		



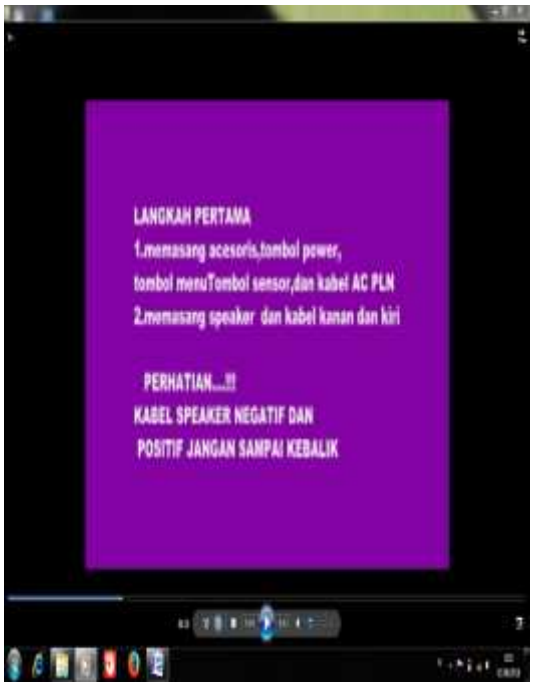
Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman video kedua yaitu mengenai langkah-langkah merakit televisi.

Colour : Pada *Scene* ini di dominasi warna kuning.
Background : *Background* (Bg.jpg)
Text : -
Animation : teks
Audio : -
Video : -
Narration :
Merupakan halaman sebelum video langkah-langkah merakit televisi ditampilkan.

LAMPIRAN H
STORY BOARD LANGKAH-LANGKAH MERAKIT

Project : **Desain Media Pembelajaran Video Tutorial pada Mata Pelajaran Merakit Televisi Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere di SMK Muhammadiyah Bukittinggi.**

Module	: Video Media pembelajaran	***Create by***	: Wira Wardani
Scene	: 1	***Date***	: 25 Juli 2018
Screen Size	: 1024x768		



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman video langkah-langkah merakit televisi.

Colour : Pada *Scene* ini di dominasi warna putih dengan *backround dengan warna ungu*
Background : *Background* (Bg.jpg)
Text : -
Animation : teks dan musik.
Audio : Intrument.mp3
Video : langkah-langkah merakit televisi
Narration :
Merupakan halaman video langkah-langkah merakit televisi, dimana pada video ini user bisa membaca terlebih dahulu sebelum video dimulai.

LAMPIRAN I
STORY BOARD VIDEO

Project : **Desain Media Pembelajaran Video Tutorial pada Mata Pelajaran Merakit Televisi Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere di SMK Muhammadiyah Bukittinggi.**

Module	: Video Media pembelajaran	***Create by***	: Wira Wardani
Scene	: 1	***Date***	: 25 Juli 2018
Screen Size	: 1024x768		



Deskripsi Layar :
Ini adalah video merakit televisi

Colour	: Pada *Scene* ini di dominasi warna merah dan hitam.
Background	: *Background* (Bg.jpg)
Text	: -
Animation	:-
Audio	: -
Video	: video merakit televisi
Script	:
Narration	:

Merupakan halaman menu video, dimana pada menu ini user dapat melihat langkah-langkah merakit televisi.

LAMPIRAN J
STORY BOARD PENUTUP

Project : **Desain Media Pembelajaran Video Tutorial pada Mata Pelajaran Merakit Televisi Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere di SMK Muhammadiyah Bukittinggi.**

Module	: Video Media pembelajaran	***Create by***	: Wira Wardani
Scene	: 1	***Date***	: 25 Juli 2018
Screen Size	: 1024x768		



Deskripsi Layar :
Ini adalah tayangan penutup yang berisikan ucapan terima kasih kepada dosen, dan teman-teman yang telah membantu dalam pembuatan video ini.

Colour	: Pada *Scene* ini di dominasi warna hijau, kuning
Background	: *Background* (Bg.jpg)
Text	: -
Animation	: teks
Audio	: -
Video	: Tayangan Penutup
Narration	: Merupakan tayangan penutup atau tayangan akhir dari video tutorial merakit televisi.

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih Kab.Agam - Sumatera Barat - Telepon / Fax : (0752) 22875
Website : www.ftk.iainbukittinggi.ac.id | e-mail : ftk@iainbukittinggi.ac.id

30 April 2018

Nomor :B 881/In.26.1/PP.07/4/2018
Lamp. : 1 (Satu) rangkap
Hal : **Mohon Izin Penelitian**

Yth : Bapak/Ibu Walikota Bukittinggi
CQ. Ka.Kan Kesbangpol
Di Bukittinggi

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini :

Nama	:	**Wira Wardani**
NIM	:	2514006
Jurusan	:	Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi	:	Desain Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Merakit Televisi Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere Di SMK Muhammadiyah Bukittinggi
Lokasi Penelitian	:	SMK Muhammadiyah Bukittinggi
Waktu	:	Mei s/d Juni 2018

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

Wassalam,
DEKAN

Dr. H. Nunu Burhanuddin, Lc, M.Ag
NIP. 197305102000121002