DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN KOMPUTER DAN PENGELOLAAN INFORMASI MENGGUNAKAN APLIKASI VIDEO SHOW PADA ANDROID DI SMK N 1 LUBUK BASUNG
SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana (S1) Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer dalam Jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Disusun Oleh:

NOVITA MIRNA SARI

(2514. 073)

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Deswalantri,SS,M.Pd	**Riri Okra,M.kom**
NIP. 196812292000032001	**NIP. 197910172011011010**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI
2019 M / 1440 H

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul, **DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN KKPI MENGGUNAKAN APLIKASI VIDEO SHOW PADA ANDROID DI SMK N 1 LUBUK BASUNG** disusun oleh **NOVITA MIRNA SARI,** Nim : **2514.073** telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk mengikuti sidang Munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bukittinggi, Januari 2019

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Deswalantri,SS,M.Pd	**Riri Okra,M.kom**
NIP. 196812292000032001	**NIP. 197910172011011010**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi yang berjudul "**DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN KKPI MENGGUNAAN APLIKASI VIDEO SHOW PADA ANDROID DI SMK N 1 LUBUK BASUNG**", yang disusun oleh **NOVITA MIRNA SARI** dan **Nim 2514.073**, telah diuji dalam siding munaqasah Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer pada hari Rabu tanggal 20 Februari 2019. Dan telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Bukittinggi, 4 Maret 2019

TIM PENGUJI

Ketua

Riri Okra M.Kom
NIP : 197910172011011010

Sekretaris

Agus Nur khomarudin, S.Pd, M.Kom
NIDN : 2002089002

Anggota

Penguji Pendamping I

Dr. Deswalantri, SS, M.Pd
NIP :196812292000032001

Penguji Pendamping II

Riri Okra M.Kom
NIP : 197910172011011010

Penguji Utama I

Dr. Darul Ilmi,S.Ag, M.Pd
NIP:197007102001121004

Penguji Utama II

Agus Nur khomarudin, S.Pd, M.Kom
NIDN : 2002089002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
(Institut Agama Islam Negeri) IAIN Bukittinggi

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

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul **"Desain Media Pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Dengan Aplikasi Video Show Menggunakan Android Di SMK N 1 Lubuk Basung",** ditulis oleh **Novita Mirna Sari, 2514.073.** Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer (PTIK) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi 2019.

Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) merupakan suatu mata pelajaran yang sangat berkaitan erat dengan penggunaan komputer, pada saat ini masih banyak guru-guru KKPI yang belum dapat menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. masalah yang berhubungan dengan pembelajaran KKPI, antara lain: Cara guru menerangkan masih konvensional atau hanya menggunakan metode ceramah, maka dari itu guru dituntut untuk menciptakan suatu inovasi baru dalam menyampaikan materi pembelajaran, salah satunya dalam bentuk media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang dipegang agar dapat menarik minat dan ransangan siswa dalam belajar, sehingga suasana belajar menjadi kondusif dan adanya umpan balik (*feedback*) antara guru dan siswa. Berdasar latar belakang dan batasan masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu bagaimana rancangan media pembelajaran pada mata pelajaran KKPI Kelas X11 dengan aplikasi Video *Show* Menggunaan Android di SMK N 1 Lubuk Basung sehingga dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk Video yang memanfaatkan teknologi komputer dengan menggunakan *software Adobe Flash CS5* dan *Video how* pada mata pelajaran KKPI di SMK N 1 Lubuk Basung dengan pokok bahasan yang ada pada Silabus.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *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 dari penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Video* yang dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD) yang dapat dieksekusi tanpa memerlukan sistem lain untuk menjalankannya. Produk yang dilakukan Define (menganalisis), Design (perancangan), Develop (pengembangan), disseminate dan uji produk, hasil dari uji coba produk telah diuji validitas, praktikalitas dan efektivitasnya oleh para ahli media, guru dan telah dinyatakan produk tersebut sangat valid dengan nilai 0,88, sangat praktis dengan nilai 85, serta sangat efektif dengan nilai 0,85 .

Key Word : *Desain Media Pembelajaran KKPI, Video Show, (Adobe Flash CS5).*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah SWT, yang telah menganugerahkan rahmat dan nikmat-Nya. Salah satunya dengan selesainya penulisan skripsi ini, serta pendidikan penulis pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi. Shalawat serta salam kemuliaan tak lupa pula dimohonkan pada yakni Nabi Besar Muhammad S.A.W. yang telah berhasil meletakkan panji-panji keislaman dan seberkas cahaya iman, sehingga ajaran beliau telah mampu mengangkat derajat manusia dari kehinaan kepada martabat yang setinggi-tingginya.

Penulisan skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa adanya bantuan berbagai pihak terutama keluarga, ibunda tercinta **Miar Juni** dan Ayahanda tercinta **Syari Pudin** yang telah senantiasa memberikan kasih sayangnya, mengasuh, mendidik dan memberikan motivasi kepada penulis dalam menggapai cita-cita yang in syaa Allah diridhai Allah SWT di dunia dan di akhirat kelak, dan juga 4 orang adek saya yang amat saya sayangi. Serta seluruh keluarga yang sangat pengertian, memberikan dan meluangkan waktu untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Ibu Dr. Ridha Ahida, M.Hum, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

2. Bapak Dr. Asyari, S.Ag, M.Si selaku Warek I IAIN Bukittinggi, Bapak Dr. Novi Hendri, M.Ag selaku Warek II IAIN Bukittinggi, dan Ibu Dra.Hj. Nuraisyah, M.Ag Warek III IAIN Bukittinggi.
3. Bapak Dr.H. Nunu burhan nuddin, Lc,M.Ag selaku Dekan Falkutas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan dan Bapak Dr.Wedra Eprison,M.Ag Selaku Wakil Dekan 1, Bapak Charles, S.Ag,M.Pd.I Selaku Wakil Dekan 11 Dan Bapak Drs. Khairuddin. M.Pd Selaku Wakil Dekan 111 selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi.
4. Bapak Riri Okra, M.Kom, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer dan selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan juga perkuliahan di IAIN Bukittinggi.
5. Ibuk Dr. Deswalantri, SS,M.Pd, selaku pembimbing I yang telah membantu, membimbing serta memberikan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Hari Antoni Musril, M.Kom, selaku Penasehat Akademik yang telah membantu, membimbing serta memberikan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
7. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan/ti IAIN Bukittinggi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan selama di perguruan tinggi ini.
8. Bapak Syasuriswan,S.Pd, selaku Kepala Sekolah SMK N 1 Lubuk Basung yang telah memberikan izin.

9. Bapak Maryulis,M,PdE selaku guru mata pelajaran TIK yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian pada kelas beliau.

Semua pihak yang telah membantu penulis selama menyelesaikan studi di IAIN Bukittinggi tanpa terkecuali yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Terakhir penulis mendo'akan mudah-mudahan seluruh bentuk bantuan yang diterima dari semau pihak, dibalas oleh Allah SWT dengan kebaikan yang berlipat ganda.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih memiliki kekurangan, untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan dari semua pihak untuk kesempurnaan skripsi ini, dan semoga bermanfaat bagi kita semua terutama bagi penulis sendiri. Amiin.

Bukittinggi, Januari 2019

Penulis,

Novita Mirna Sari
Nim. 2514.073

DAFTAR GAMBAR

3. 1 Tahapan Pengembangan *Multimedia* 39

4. 1 Struktur Navigasi Utama 56

4. 2 Struktur Navigasi SKKD 57

4. 3 Struktur Navigasi Materi..... 57

4. 4 Struktur Navigasi Petunjuk 58

4. 5 Struktur Navigasi Profil 58

4. 6 Struktur Navigasi Proses Pembuatan Background Menu 63

4. 7 Struktur Navigasi Tombol..... 64

4.8 Memasukkan Video 66

4.9 Tampilan Halaman *Intro* 67

4.10 Tampilan Halaman Menu Utama 68

4.11 Tampilan Halaman Profil 68

4.12 Tampilan Materi Video 69

DAFTAR TABEL

3.1.	Persentase Validitas	47
3.2.	Persentase Validitas	47
3.3.	Persentase Praktikalitas	49
3.4.	Persentase Efektivitas	50
4.1.	Story Board Ringkas	59
4.2.	Desain Interface	60
4.3	Identifikasi dan Rencana Pengujian	70
4.4.	Pengujian Menu Intro	71
4.5.	Pengujian Menu Utama	71
4.6	Pengujian SKKD	72
4.7	Pengujian Menu Materi	72
4.8	Pengujian Menu Petunjuk	73
4.9	Pengujian Menu Profil	73
4.10	Pengujian Fungsionalitas	73
4.11	Nilai Validitas Produk	75
4.12	Nilai Efektivitas Produk	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 *Storyboard Intro* 81

Lampiran 2 *Storyboard* Menu Utama 82

Lampiran 3 *Storyboard* Menu Materi 83

Lampiran 4 *Storyboard* SKKD 84

Lampiran 5 *Storyboard* Materi Video 85

Lampiran 6 *Storyboard* Petunjuk 86

Lampiran 7 *Storyboard* Profil 87

Lampiran 8 Angket Validitas 88

Lampiran 9 Angket Praktikalitas 104

Lampiran 10 Angket Efektivitas 108

Lampiran 11 RPP dan Silabus 153

Surat Keterangan Mohon Izin Penelitian

Surat Izin Penelitian dari Camat

Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

SK Pembimbing

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk yang paling sempurna dibandingkan dengan makhluk Allah lainnya. Dengan adanya akal, nafsu dan perasaan, membuat manusia lebih unggul dari makhluk Allah lainnya. Sehingga manusia bisa mempertibangkan segala hal dengan menggunakan akal yaang dikaruniakan Allah kepadanya, tidak hanya berpikir manusia juga bisa merasakan banyak hal dalam hidupnya. Ibnu Katsir menjelaskan bahwa Allah menciptakan manusia dalam bentuk makhluk yang paling sempurna dari segi bentuk dan rupanya.[1] Dalam firman Allah QS. at-Tin ayat 4:

لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ

Artinya:

> "Sesungguhnya Kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya. (at-Tin: 4)

Manusia juga dapat belajar dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan Allah juga akan meninggikan derajat manusia yang diberi ilmu pengetahuan. Hal ini terdapat dalam firman Allah QS. Al-Mujadalah ayat 11:

[1] Tafsir Ibnu Katsir, *Sakhr Software*.

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِذَا قِيلَ لَكُمۡ تَفَسَّحُواْ فِي ٱلۡمَجَٰلِسِ فَٱفۡسَحُواْ يَفۡسَحِ ٱللَّهُ لَكُمۡۖ وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ فَٱنشُزُواْ يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ دَرَجَٰتٖۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ ١١

Artinya:

> *"Hai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepdamu; "Berlapang-lapanglah dalam majelis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan; "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan".*

Ilmu pengetahuan dapat membuat manusia merancang dan menghasilkan sesuatu untuk memenuhi kebutuhannya. Salah satu hasil pikiran manusia adalah teknologi. Teknologi adalah pengembangan dan aplikasi dari alat, mesin, material dan proses yang menolong manusia menyelesaikan masalahnya.

Manusia menggunakan teknologi karena mempunyai akal dan ilmu pengetahuan. Seiring dengan berjalannya waktu ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin pesat pada saat ini membawa perubahan yang sangat besar diberbagai bidang kehidupan. Salah satu bidang yang berkembang pesat yang mendukung perkembangan teknologi informasi tersebut adalah bidang Komputer.

Komputer adalah sekumpulan alat elektronik yang saling bekerja sama, dan dapat menerima data (*input*), mengolah data (*proses*), dan

memberikan informasi (*output*) serta terkoordinasi dibawah kontrol program yang tersimpan di memori komputer[2]. Jika pada zaman sebelumnya penggunaan komputer hanya terbatas pada beberapa aktivitas saja, maka pada zaman sekarang komputer dapat digunakan dalam berbagai aspek kehidupan seperti perusahaan, perkantoran, sekolah, rumah dan tempat-tempat umum sebagai layanan informasi.

Komputer dapat digunakan oleh guru untuk menghasilkan atau membuat suatu aplikasi berupa media pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada siswa, dalam pembuatan media pembelajaran tersebut guru dituntut membuat media pembelajaran semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mereka lebih tertarik untuk belajar dan memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui suatu media pembelajaran tersebut.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner, yaitu pengalaman langsung, pengalaman piktorial/ gambar dan pengalaman abstrak. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung

[2]Suharno Pawirnosumarto, *Aplikasi Komputer*,(Jakarta: Mitra Wacana Media, 2009), cet.1; hal.1

(*konkret)*, kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (*abstrak)*[3].

Media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan informasi berupa materi pelajaran kepada siswa, baik dalam fisik (*hardware*) maupun non fisik (*software*) yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa dalam belajar[4].

Media pembelajaran merupakan salah satu dari unsur-unsur pendidikan yang terdiri dari : anak didik, pendidik, materi, alat pendidikan, lingkungan, dasar dan landasan pendidikan. Media pembelajaran termasuk ke dalam unsur pendidikan dalam kategori alat pendidikan. Pembuatan media pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai macam hal salah satunya adalah dengan menggunakan teknologi komputer dengan menggunakan *software* video *show*.

Video *show* memiliki keunggulan yang dapat mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video, sehingga dapat mengembangkan proses pembelajaran kearah yang lebih dinamis.

Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) merupakan suatu mata pelajaran yang sangat berkaitan erat dengan penggunaan komputer pada saat ini, dalam pembelajaran tersebut guru dituntut untuk menciptakan suatu inovasi baru dalam menyampaikan materi

[3] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015),h.13
[4] Ibid,. h.10

pembelajaran, salah satunya dalam bentuk media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang dipegangnya. Namun, pada kenyataannya pada saat ini masih banyak guru-guru KKPI tersebut yang belum dapat menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik, interaktif, komunikatif sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Dari hasil wawancara penulis di SMK N 1 Lubuk Basung, penulis menemukan bahwa proses pembelajaran KKPI di sana masih terfokus dalam menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi kepada siswanya, sesingga siswa tersebut jenuh terhadap yang dia lihat dan dia dengarkan dan kurang nya umpanbalik antara guru dengan siswa tersebut.

Dilihat dari segi penggunaan media pembelajaran masih sangat kurang, adapun penggunaan media pembelajarannya hanya terbatas kepada penggunaan media papan tulis, modul dan buku paket. Dimana pengguna media pembelajaran tersebut kurang efektif untuk menarik perhatian siswa dalam belajar, sehingga menyebabkan suasana belajar tidak kondusif dan tidak adanya umpan balik (*feedback*) antara guru dan siswa.

Penggunaan media menggunakan aplikasi pun sudah di lakukan oleh guru, tapi belum berjalan maksimal dan media yang digunakan masih menggunakan *microsoft office powerpoint*, dizaman sekarang sebagaimana yang kita ketahui aplikasi untuk pembuatan media pembelajaran sangat banyak dan sangat mudah kita dapatkan, seperti aplikasi video *show.* Video *show* ini memiliki kelebihan mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio

dan video, sehingga dapat mengembangkan proses pembelajaran kearah yang lebih dinamis.

Dari hasil wawancara, penulis menemukan bahwa kurangnya minat siswa dalam mata pelajaran KKPI dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya, dapat dibuktikan pada tabel:

Tabel 1.01
Nilai Rata-rata Siswa Kelas X11 Semester 1
SMK N 1 Lubuk Basung

No.	Mata Pelajaran	KKM	Nilai Rata-rata
1.	Agama	75	76
2.	Bahasa Indonesia	75	80
3.	TIK	75	73

Sumber : Tata Usaha SMK N 1 Lubuk Basung[5]

Berdasarkan data pada tabel 1.01 dapat dilihat bahwasanya nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran KKPI lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran KKPI sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran KKPI salah satunya adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengarug-pengaruh psikologis terhadap siswa[6].

[5] Tata Usaha SMK N 1 Lubuk Basung, *Nilai rapor siswa kelas X11 Semester 1*, (Lubuk Basung: SMK N 1 Lunuk Basung, 2017)
[6] Azhar Arsyad, op cit., h.9

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Berdasarakan latar belakang masalah yang penulis temui di SMK Negeri 1 Lubuk Basung tersebut, maka penulis tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian dengan judul "Desain Media Pembelajaran KKPI Dengan Aplikasi Video Show Menggunaan Android di SMK N 1 Lubuk Basung", yang akan penulis desain menggunakan aplikasi video *Show* hanyalah yang tertera di dalam Kompetensi Dasar saja.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berhubungan dengan pembelajaran KKPI, antara lain:

1. Cara guru menerangkan masih konvensional atau hanya menggunakan metode ceramah
2. Kurangnya minat siswa memperhatikan pelajaran karena guru menggunakan media yang kurang menarik
3. Kurangnya kreasi guru dalam mengajarkan materi sehingga siswa tidak terlalu memperhatikan.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah yaitu mendesain sebuah media pembelajaran dengan mata pelajaran KKPI Kelas X11 Semester 1 Dengan Aplikasi Video Show

Menggunakan Android di SMK N 1 Lubuk Basung, penulis juga membatasi media yang akan di desain hanya yang terdapat pada Kompetensi Dasar saja.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu bagaimana rancangan media pembelajaran pada mata pelajaran KKPI Kelas X11 dengan aplikasi Video *Show* Menggunaan Android di SMK N 1 Lubuk Basung sehingga dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang valid,praktis dan efektif.

E. Tujuan Penulisan

Adapun maksud dilaksanakannya penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran dengan materi pelajaran KKPI Kelas X11 Dengan menggunakan Aplikasi Video *Show* di SMK N 1 Lubuk Basung yang valid, praktis, efektif dan mudah dipahami oleh siswa.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberi manfaat untuk:

1. Untuk melengkapi salah satu syarat guna mencapai gelar kesarjanaan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruaan Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

2. Sebagai media bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran KKPI, dan juga dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran mandiri bagi masing-masing siswa.
3. Dapat membantu guru dalam penyampaian materi
4. Dapat mempermudah dalam pemahaman materi pelajaran KKPI.
5. Sebagai stimulus bagi siswa untuk lebih mandiri dan semangat dalam belajar jika dibandingkan dengan membaca buku biasa.

G. Penjelasan Judul

Untuk menghindari salah paham terhadap judul proposal penelitian ini, maka penulis perlu untuk memberikan penjelasan judul di bawah ini:

Media Pembelajaran : Sebuah perantara yang digunakan untuk menyampaikan sebuah ide, gagasan dan pendapat berupa materi maupun kejadian yang dapat didengar, dilihat, dan dibaca sehingga siswa memperoleh pengetahuan dari segi afektif, kognitif dan psikomotor yang lebih baik[7].

TIK : TIK merupakan singkatan dari Teknologi Informasi dan Komunikasi . Secara umum Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan,

[7]Ibid,. hal.3

penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi.[8] Menurut Anantta Sannai Teknologi Informasi dan Kominikasi (TIK) adalah sebuah media atau alat bantu dalam memperoleh pengetahuan antara seseorang kepada orang lain.[9]

VIDEO SHOW : Memiliki keunggulan yang dapat mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video, sehingga dapat mengembangkan proses pembelajaran kearah yang lebih dinamis[10]

KKPI : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi merupakan mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi.

[8]Rusman dkk,*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*.(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,2011). hal. 87

[9]Ibid,. hal. 88

[10]https://carisinyal.com/?p=10189

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Desain

Menurut kamus besar bahasa indonesia Desain adalah kerangka bentuk atau rancangan. Desain adalah proses awal atau rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu pekerjaan. Tanpa adanya sebuah desain dapat di mungkinkan segala sesuatu menjadi kurang menarik. Oleh karena itu desain haruslah memiliki unsur kreatifitas dan inovasi agar lebih menarik.[11]

Desain bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, "desain" memiliki arti proses untuk membuat dan menciptakan objek baru. Sebagai kata benda,"desain" digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata.

Desain merupakan kata baru berupa peng-Indonesiaan dari kata *design* ,istilah ini menggeser kata 'rancang/rancangan/merancang' yang dinilai kurang mengekspresikan keilmuan, keluasan dan kewibawaan profesi.

[11]Dudy Wiyancoko,*Desain (Jakarta: PT Raja GrafindoPersada,2012) hal.2*

Sejalan dengan itu, para kalangan insinyur menggunakan istilah rancang bangun, sebagai pengganti istilah desain. Namun dikalangan keilmuan senirupa, istilah ‘desain’ tetap secara konsisten dan formal dipergunakan.

Hal itu ditindaklanjuti pada pembakuan nama program studi di perguruan tinggi, nama cabang ilmu, nama organisasi profesi, nama majalah, nama jurnal serta istilah yang dipergunakan pada beberapa undang-undang perlindungan intelektual. Dalam kurun hampir tiga dekade, istilah ‘desain’ telah masuk dalam kosa kata bahasa Indonesia yang mantap dan dipergunakan meluas dalam percaturan keilmuan maupun profesi, dibandingkan istilah ‘rancangan’ yang mengandung pengertian amat umum.

Secara etimologis kata ‘desain’ diduga berasal dari kata *designo* (Itali) yang artinya gambar[12]. Kata ini diberi makna baru dalam bahasa Inggris di abad ke 17, yang dipergunakan untuk membentuk *School of Design* tahun 1836. Makna baru tersebut dalam praktek kerap semakna dengan kata *craft* (keterampilan adiluhung), kemudian atas jasa Ruskin dan Morris - dua tokoh gerakan anti Industri di Inggris pada abad ke 19, kata ‘desain’ diberi bobot sebagai seni berterampil tinggi (*art and craft*).

Dunia senirupa di Indonesia, kata desain kerap dipadankan dengan : reka bentuk, reka rupa, tata rupa, perupaan, anggitan, rancangan, rancang bangun, gagas rekayasa, perencanaan, kerangka, sketsa ide, gambar, busana, hasil keterampilan, karya kerajinan, kriya , teknik presentasi, penggayaan, komunikasi rupa, denah, layout, ruang (*interior*), benda yang bagus,

[12] Jervis, *Desain (*Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,1984) hal.3

pemecahan masalah rupa, senirupa, susunan rupa, tata bentuk, tata warna, ukiran, motif, ornamen, grafis, dekorasi, (sebagai kata benda) atau ; menata, mengkomposisi, merancang, merencana, menghias, memadu, menyusun, mencipta, berkreasi, menghayal, merenung, menggambar, meniru gambar, menjiplak gambar, melukiskan, menginstalasi, menyajikan karya (sebagai kata kerja) dan pelbagai kegiatan yang berhubungan dengan proses perupaan dalam arti luas.

Perkembangan istilah ‘desain’ tidak hanya dipergunakan di dunia senirupa saja, tetapi hampir setiap bidang keilmuan kerap menggunakan istilah itu untuk kegiatan yang amat bervariasi. Bahkan dalam dunia teknologi dan rekayasa, pengertian desain mendapat tempat yang penting sebagai bagian utama dari inovasi iptek Namun demikian, para pemegang kebijakan dan para perencana pembangunan di tanah air, umumnya menafsirkan “desain” dalam konteks bidang keteknikan, sebagai rancangan rekayasa (*engineering design*) untuk pandangan-pandangan yang bersifat makro. Sebaliknya masyarakat awam, memahami istilah “desain” dalam konteks yang lebih sempit lagi sebagai “*fashion*” atau mode pakaian.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

kata media berasal dari bahasa latin *medium* 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 mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat 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.[13]

Menurut Heinich, media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium"* yang secara harfiah berarti "*perantara"* yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan.[14] *Nationalm Education Association* (NEA) atau Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan Amerika mendefenisikan: 'media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.'

Banyak batasan atau pengertian yang dikemukakan para ahli tentang media, diantaranya adalah : Gagne menyatakan bahwa " media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar".[15] Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila

[13] Azhar Arsyad , *Media Pembelajaran*(Jakarta:PT RajaGrafindo Persada,2015)h.3
[14] Rusman dkk,*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*.(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,2011). hal. 169
[15]Ibid,. hal. 170

dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap. [16]

Henich, dan kawan-kawan mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.[17] Hamidjojo memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan dan menyebar ide, gagasan, atau pendapat hingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Association For Education and comunication technology (AECT) mendefenisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. 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.[18] 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:

[16]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada,2011). hal. 3
[17]Ibid,. hal. 4
[18] Ibid,. hal.11

a. Media sebagai alat bantu mengajar atau disebut dengan dependent media karena posisi media disisni sebagai alat bantu (efektivitas).

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.

2. Kegunaan Media Pendidikan Dalam Proses Belajar Mengajar

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan sebagai berikut:

a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti:

1. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
2. Objek yang kecil dibantu proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
3. Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.

c. Penggunaan media pendidika secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk :

1. Menimbulkan kegairahan belajar, Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.

2. Memungkin kan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minat nya.

3. Ciri – Ciri Media Pembelajaran

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

a. Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek.

b. Ciri Manipulatif *(Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki cirri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording.*

c. Ciri Distributif (*Distributive Property)*

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

disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.[19]

4. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media didalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar.[20]

Ada beberapa fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran diantaranya yaitu:

a. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat diperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada para siswa. Disamping itu, melalui alat bantu belajar ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinenstetiknya.

b. Sebagai komponen dari subsistem pembelajaran. Pembelajaran merupakan sustu system yang mana didalamnya memiliki sub-sub komponen diantaranya adalah komponen media pembelajaran. Dengan demikian, media

[19] Ibid,. hal. 15
[20]Rusman dkk op cit,. hal. 171

pembelajaran merupakan sub komponen yang dapat menentukan keberhasilan proses maupun hasil pembelajaran.

c. Sebagai pengarah dalam pembelajaran. Salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai pengarah pesan atau materi apa yang akan disampaikan, atau kompetensi apa yang akan dikembangkan untuk dimiliki siswa.

d. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa. Media pembelajaran dapat membangkitkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar, karena media pembelajaran dapat mengakomodasi semua kecakapan siswa dalam belajar. Media pembelajaran dapat memberikan bantuan pemahaman kepada siswa yang kurang memiliki kecakapan mendengar atau melihat atau yang kurang memiliki konsentrasi dalam belajar. Dapat pula alat bantu pembelajaran ini menimbulkan gairah belajar, interaksi secara langsung antara murid dengan sumber belajar.

e. Meningkatkan hasil belajar dan proses pembelajaran. Secara kualitas dan kuantitas media pembelajaran sangat memberikan kontribusi terhadap hasil maupun proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penggunaan media pemebelajaran harus memperhatikan rambu-rambu mekanisme media pembelajaran.

f. Mengurangi terjadinya verbalisme. Dalam pelajaran sering terjadi siswa mengalami verbalisme karena apa yang diterangkan atau dijelaskan guru lebih bersifat abstrak atau tidak ada wujud, tidak ada ilustrasi nyata. Sehingga siswa hanya bisa mengatakan tetapi tidak memahami bentuk,wujud, atau

karakteristik objek. Dengan demikian media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat yang efekti dalam memperjelas pesan yang disampaikan.

g. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Sering terjadi dalam pembelajaran menjelaskan objek pembelajaran yang sifatnya sangat luas, besar, atau sempit, kecil atau bahaya, sehingga memerlukan alat bantu untuk menjelaskan, mendekatkan pada objek yang dimaksud.[21]

Menurut Hamalik fungsi media pembelajaran yaitu:

1. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
2. Penggunaan media merupakan bagian integral dalam system pembelajaran
3. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
4. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
5. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.[22]

Levie & Lentz dalam buku Arsyad mengemukakan empat fungsi media pembelajaran antara lain :

a. Fungsi *atensi*

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

[21]Rusman dkk ibid,. hal. 175
[22]Rusman dkk ibid,. hal. 172

b. Fungsi *efektif* med

1. visual, yaitu dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
2. Fungsi *kognitif* media visual, yaitu terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
3. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lema dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.[23]

Menurut Kempt & Dayton, fungsi utama media pembelajaran adalah:

a. Memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
b. Menyajikan informasi, digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa.
c. Memberikan instruksi, informasi yang dapat dalam media harus melibatkan siswa.[24]

C. Aplikasi Multimedia

1. Pengertian Aplikasi multimedia

[23]Azhar Arsyad op cit,. hal. 16
[24]Rusman dkk op cit,. hal. 172

Menurut kamus besar bahasa indonesia Aplikasi adalah program komputer atau perangkat lunak yang di desain untuk mengerjakan tugas tertentu. Multimedia berasal dari dua kata, yaitu multi berati banyak dan biasa diartikan alat untuk menyampaikan atau membuat sesuatu, perantara, alat pengantar, suatu bentuk komunikasi seperti surat kabar, majalah atau televisi.

Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (*McCormick*) atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio(suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk) atau Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.[25] Apabila dengan pemprosesan komputer, media dianggap sebagai alat yang menampilkan teks, gambar, grafik, suara, animasi, video dan sebagainya, yang disampaikan dan dikontrol oleh sistem komputer secara interaktif.

2. Komponen Multimedia

Multimedia terdiri dari beberapa komponen, yaitu:

a. Teks

Hampir semua orang yang biasa menggunakan komputer sudah terbiasa dengan teks. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan

[25]M.suyanto, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keungulan Bersaing*,(Yogyakarta : C.V Andi Offset,2003-2005)h.20-21

informasi berbasis multimedia. Dalam kenyataannya, multimedia menyajikan informasi kepada audiens dengan cepat, karena tidak diperlukan membaca secara rinci dan teliti.

b. Grafik

Secara umum grafik berarti gambar garis (*line drawing*). Manusia sangat berorientasi pada visual (*visual oriented*), dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. Grafik merupakan kompenen penting dalam multimedia.

c. *Images*

Secara umu images berarti gambar raster (*halftone drawing*), seperti foto. Basis data karyawan dengan atribut seperti nama, alamat dan lainnya lebih efektif bila foto karyawan yang bersangkutan dapat ditampilkan. Demikian juga foto-foto seperti gedung dan lain-lain sangat memerlukan penyimpanan yang besar. Hal ini yang menyebabkan aplikasi multimedia disimpan dalam media penyimpanan yang cukup besar kapasitasnya seperti CD ROM.

d. Animasi

Animasi mengambarkan objek yang bergerak agar kelihatan hidup. Membuat animasi berarti mengerakkan gambar seperti kartun, lukisan, tulisan dan lain-lain. Animasi mulai dikenal sejak media televisi mulai menyajikan gambar-gambar bergerak yang berasal dari rekaman kamera maupun hasil

karya seorang animator. Animasi sangat baik untuk presentasi, pemodelan, dokumentasi dan lain-lain.

e. Suara

Suara dapat lebih memperjelas pengertian yang ditampilkan dengan cara lain. Contohnya, narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melaui video. Suara dapat memberi lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek (*sound effect*).

f. *Interactive link*

Sebagian dari multimedia adalah interaktif, dimana penguna dapat menekan mouse atau obyek pada screen seperti button atau teks dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu.

Interactive link dengan informasi yang dihubungkannya seringkali dihubungkan secara keseluruhan sebagai *hypernedia*. Secara spesifik, dalam hal ini termasuk *hypertext* (*hotword*), *hypergraphics* dan *hypersound* menjelaskan jenis informasi yang dihubungkan.[26]

3. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Multimedia

a. Kelebihan

1) Interaktif adalah program yang dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual (belajar mandiri)
2) Memberikan iklim efektif secara individual (bersifat efektif)

[26] Ariesto Hadi Sutopo, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, (Yogyakarta : Perum Candi Gebang Permai,2002).h.218-220

3) Meningkatkan motifasi belajar

4) Memberikan umpan balik (respon).

b. Kelemahan

1) Pengembangan memerlukan adanya tim yang profesional

2) Pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama[27]

D. VIDEO

1. Pengertian Video

Video sebenarnya berasal dari bahasa 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 televisi, tetapi dia dapat juga digunakan dalam aplikasi teknis, saintifik, produksi dan keamanan. J.E Kemp "Video dapat menyajikan informasi, menggambarkan suatu proses dan tepat 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".[28]

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa video adalah teknologi yang berkenaan dengan apa yang dapat dilihat. Utamanya karakteristik video

[27] Sadam Husen, pengaruh penggunaan Multimedia interaksif terhadap penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi suhu dan kalor, (mataram:2015).

[28]J.E Kemp pada tanggal 01 Maret 2017 diakses dari jurnal Habit Nursila (1985:221)

adalah gambar hidup (bergerak atau *motion*), proses perekamannya, dan penayangannya.

2. 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 melanglang bauana kemana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas. Objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh peserta didik karena lokasinya dibelahan bumi lain, dapat dihadirkan melalui media video[29]. Dengan media video dapat membantu pengajar untuk menjelaskan gerakan atau prosedur tertentu dengan lebih rinci.

3. Karakteristik Media Video

Menurut Cepy Riyana untuk menghasilkan media video pembelajaran yang mampu meningkatkan aktifitas dan hasil belajar, penggunaan media video memperhatikan karakteristik seagai 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 terambiloleh kamera dan dapat dilihat di video.

[29] Hamzah B. Uno,,*Profesi Kependidikan*,(Jakarta : PT Bumi Aksara,2007),h.125

b. Dengan teknik editing objek yang dihasilkan dengan pengambilan 15 gambar oleh kamera dapat diperbanyak (*cloning*).
c. Video juga mampu memanipulasi tertentu sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan sebagai contoh objek-objek yang terjadi 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 dalam durasi terentu dalam keadaan diam.
e. Daya tertariknya luar biasa video mampu mempertahankan perhatian siswa atau audienyang melihat video tersebut. Hasil penelitin 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[30].

4. Manfaat Media Video

Untuk mencapai tujuan pembelajarn yang optimal sangatlah perlu menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Menurut Copi Riyana adapun manfaat penggunaan media video pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

[30] Cepi Riyana (2007:7) diakses dari jurnal Habit Nursila 09520244073

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 berkosentrasi.
f. Daya nalar Siswa lebih terfokus dan lebih kompeten.
g. Siswa menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktekan latihan-latihan.
h. Siswa dapat menayangkannya dirumah karena materi sudah dalam format film atau VCD.
i. Memenuhi tuntutan kemajuan zaman pendidikan, khususnya dalam penggunaan bidang media teknologi.
j. Memberikan daya pemahaman keterampilan yang lebih terstruktural[31].

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Video

Ada banyak kelebihan video ketika digunakan sebagai alat media pembelajaran. Pembelajaran dengan video multi-suara bisa ditujukan bagi beragam tipe pembelajaran. Heinich (Alawiyah) menyatakan salah satu keuntungan penggunaan video sangat berguna untuk mengajar

[31] Cepi Riyana diakses dari jurnal Habit Nursila 09520244073

keterampilan[32]. Dikutip dari (Sadiman) Kelebihan media video dalam proses pembelajaran, di antaranya adalah:

a. Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dan rangsangan luar lainnya.
b. Dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli atau spesialis.
c. Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan rekaman sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajian.
d. Kamera TV bisa mengamati lebih dekat objek yng sedang bergerak atau objek yang berbahaya seperti harimau.
e. Keras lemah suara yang ada bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipkan komentar yang akan didengar.
f. Gambar proyeksi biasa dibekukan untuk diamati dengan seksama. Guru bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut; control sepenuhnya ditangan guru.
g. Ruang tak perlu digelapkan waktu menyajikannya[33].

Selain kelebihan, video juga memiliki kekurangan diantaranya:

a. Perhatian penonton sulit dikuasai, parstisipasi mereka jarang di praktekkan.
b. Sifat komunikasinya bersifat satu arah.

[32] Heinich (Alawiyah,2006:17) diakses dari jurnal Habit Nursila 09520244073
[33] (Sadiman,2009;74) diakses dari jurnal Habit Nursila 09520244073

c. Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.

d. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

E. VIDEO SHOW

1. Penjelasan Tentang Video Show

Memiliki keunggulan yang dapat mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video, sehingga dapat mengembangkan proses pembelajaran kearah yang lebih dinamis.[34]

2. Cara Instal :

a. *Download* Video *Show Pro* Video *Editor & Maker* 7.3.0 apk nya

b. Masuk ke *Setting* / *Security* / Centang *Unknown Source*

c. *Instal* File apk nya sampai selesai

d. Jalankan Aplikasi nya

3. Informasi Aplikasi:

Nama : Video *Show Pro* Video Editor & Maker

Versi : 7.3.0

Ukuran: 16MB+

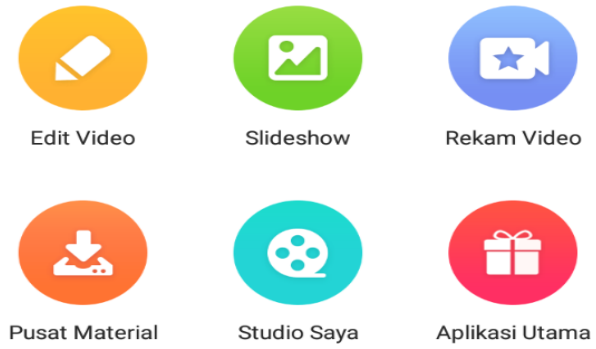
Developer : EnjoyMobi Video Editor Studio

4. Keunggulan Efek:

[34] https://carisinyal.com/?p=10189

20 fek dalam satu video

5. 21 Menu Utama Aplikasi Video Show



a. Edit Video

b. *Slideshow*

c. Rekam Video

d. Pusat Material

e. Studio Saya

f. Aplikasi Utama

g. *VideoShow Pro*

6. Fitur dan Fungsi

a. Edit Video

Sesuai namanya "Edit Video" fitur ini fungsinya sebagai senjata utama untuk melakukan pengeditan sebuah video. Kamu dapat langsung mengedit video yang ada di penyimpanan perangkat dengan klik fitur tersebut "edit video" tersebut.

b. *Slideshow*

Fitur "*Slideshow*" berfungsi untuk membuat beberapa rangkaian foto/gambar menjadi sebuah file video.

c. Rekam Video

Dengan "Rekam Video" yang ada di Video *Show* dapat merekam video baru dan bisa langsung mengeditnya dengan memanfaatkan menu-menu dan menambakan berbagai efek keren yang ada di Video *Show*.

d. Pusat Material

yang pasti bukan pusat material yang biasa kamu kunjungi ya gan, alias toko bangunan hehe. Fitur "Pusat Material" ini memungkinkan kamu untuk menambahkan berbagai menu baru seperti: tema, musik, efek, gaya teks, *giphy*, *stikers*, efek suara, dan *font*.

e. Studio Saya

Fitur ini untuk melihat video-video yang telah kamu edit sebelumnya dalam dua pilihan, yaitu "karya saya dan *draft* saya".

f. Aplikasi Utama

Aplikasi Utama ini adalah "*market*" atau halaman untuk install aplikasi-aplikasi lain.

7. Submenu



a. *Ultra Cut*

Ultra Cut ini berfungsi untuk memudahkan kamu memotong video, kamu dapat terus memangkas klip dan menambahkannya.

b. Pangkas Cepat

Fitur "Pangkas Cepat" ini bisa kamu jadikan alternatif untuk memilih video dan kemudian dipotong dengan cepat. Terdapat dua pilihan, pangkas yang dipilih atau kamu hapus yang dipilih.

c. Video ke MP3

Dengan fitur "Video ke MP3" ini kamu dapat merubah video menjadi MP3. Artinya file yang tadinya adalah video berupa klip dan suara dapat dirubah menjadi file MP3 tanpa klip dan hanya dengan suara saja.

d. Kompresikan

Fitur ini fungsinya untuk merubah sebuah video yang sebelumnya berukuran besar (resolusi tinggi) menjadi ukuran yang lebih kecil, dengan cara kompresikan menggunakan fitur canggih "kompresikan". Jika kamu seorang yang gemar mengunggah video-video kesayangan ke berbagai sosial media alangkah baiknya kamu manfaatkan fitur satu ini. karena disini kamu akan mendapatkan beberapa keuntungan. singkat saja video yang akan dihasilkan ukurannya lebih kecil, maka pada saat proses *upload* nanti akan lebih cepat, selain menghemat waktu kamu juga dapat menghemat kuota internet dengan *upload* video dengan ukuran kecil.

e. *Gift* Guru

Nah kalau ini aplikasi pendukung yang fungsinya agak sedikit berbeda. Fitur ini berfungsi untuk membuat, mengedit atau mengelola gif (gambar bergerak) yang ada. Hasil gif nanti dapat kamu gabungkan dengab video saat pengeditan.

f. *Transcode*

Fitur ini sama dengan giftguru yang di aplikasikan terpisah, bagi pengguna baru haruslah mengunduhnya terlebih dulu di *Play Store*. *Transcode* memberikan empat kemudahan untuk konversikan video dengan kualitas tinggi, mendukung berbagai format file, dapat mengompres dengan sempurna, dan kompresi yang cepat.

g. *Gallery*

Ini juga sama dengan 2 fitur di atas yang dibuat terpisah. Fitur ini hampir sama dengan galeri yang ada atau bawaan perangkat Android.

h. *TapSlide*

Ini pun demikian yang baru menggunakan *Video Show*, untuk bisa menggunakan fitur ini install dulu aplikasinya di Play Store. Fitur ini membantu kamu dalam empat hal seperti: pilih foto, pilih musik, ketuk sesuai irama untuk menata foto, dan simpan karya-karya yang kamu buat untuk dibagikan ke teman-teman

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini secara umum merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran yaitu berupa media video, 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.[35] Menurut Prof.Dr.Sugiyono *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.[36]

Yang dimaksud dengan produk ini adalah tidak selalu berbentuk *hardware* (buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas dan laboratorium),

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

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

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.[37]

Metodologi penelitian R&D memiliki lima versi, namun dalam penelitian ini penulis menggunakan R&D versi 4-D yang terdiri dari emapat tahap, yaitu *Define* (pendefenisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Dessiminate* (penyebaran).

1. *Define* (Pendefenisian)

   Pada tahap ini dilakukan penetapan dan pendefenisian persyaratan pengembangan. Dalam model lain, tahap ini dinamakan analisis kebutuhan. Secara umum, dalam pendefenisian dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengambangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (R&D) yang cocok untuk mengembangkan produk.

2. *Design* (Perancangan)

   Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, tahap ini diisi dengan kegiatan menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran (materi, media, alat evaluasi) dan mensimulasikan

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

penggunaan model dan perangkat pembelajaran tersebut dalam lingkup kecil.

3. *Develop* (Pengembangan)

Tahapan ini bertujuan untuk mengubah bentuk dasar yang telah didesain pada tahapan sebelumnya dan merealisasikan bentuk dasar tersebut menjadi sebuah sistem yang utuh.

4. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Pada tahap ini *dissemination* dilakukan dengan cara sosialisasi bahan ajar melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada guru dan peserta didik. Pendistribusian ini dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Apabila umpan balik pengguna bahan ajar sudah baik maka barulah dilakukan pencetakan dalam jumlah yang banyak dan pemasaran supaya bahan ajar digunakan oleh sasaran yang lebih luas.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan oktober-desember 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 ini.

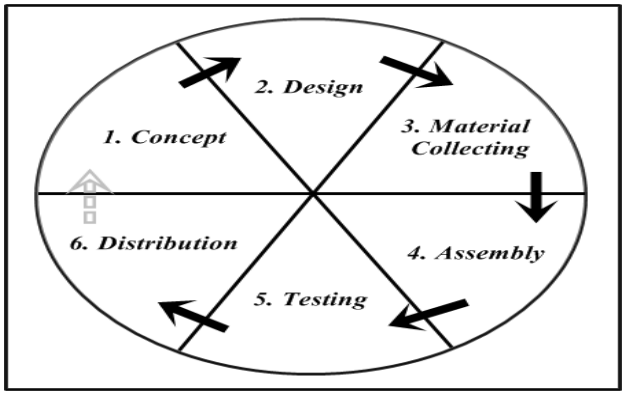
Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 1 Lubuk Basung, dengan cara mengumpulkan data pelajaran atau informasi dari guru KKPI yang diajarkan pada siswa kelas X11, selanjutnya penulis mengembangkan model pengajaran menggunakan media video menggunakan aplikasi Video Show dan menulis laporan penelitian.

C. Model Pengembangan Multimedia

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo[38]. 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 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:

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



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[39]. *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

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

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 video *show*.

5. ***Testing***

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

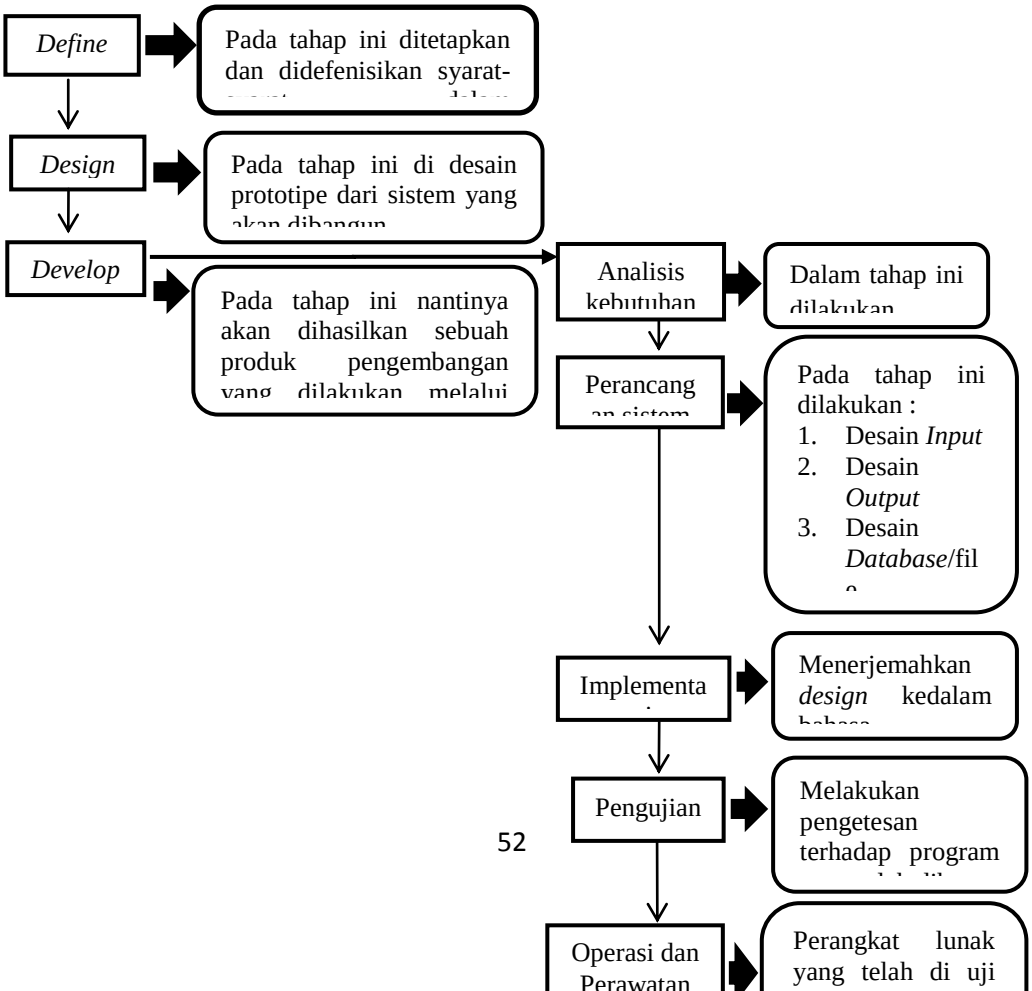
6. Distribution

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. Dalam melaksanakan penelitian penulis mengikuti beberapa proses atau tahapan sebagai berikut:



1. Define

Pada tahap ini penulis akan melakukan observasi ke sekolah yang dimaksud untuk mencari informasi mengenai seperti apa penggunaan media pembelajaran yang sedang berjalan oleh guru dan mencari serta menentukan potensi dan masalah yang terjadi di lokasi penelitian., serta mengetahui kebutuhan-kebutuhan terhadap perbaikan. Pencarian informasi ini dilakukan dengan wawancara dan observasi di sekolah tersebut

2. Design

Pada tahap ini, penulis akan membuat gambaran atau rancangan media yang akan didesain berdasarkan penelitian.

3. Development

Dalam melaksanakan penelitian penulis mengikuti beberapa proses atau tahapan yang diadopsi dari pengembangan multimedia Luther Sutopo dengan tahapan sebagai berikut:

a. Tahap *Concept*

Pada tahap ini dilakukan penentuan tujuan yang meliputi tujuan aplikasi, identifikasi pengguna serta bentuk program/aplikasi.

b. Tahap *Design*

Tahap ini bertujuan untuk membuat spesifikasi dari arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/ bahan untuk program. Dalam tahap desain ini dilakukan perancangan:

1) Struktur Navigasi

Struktur navigasi merupakan alat bantu dalam merancang multimedia yang berbentuk tombol-tombol, dll.

2) *Storyboard*

Storyboard merupakan penjelasan dari setiap *item* yang terdapat dalam layar media secara jelas menggambarkan objek multimedia serta perilakunya yang meliputi tampilan visual, audio, durasi, beserta keterangan-keterangan lain yang diperlukan sehingga gambaran multimedia yang akan dikembangkan dapat dilihat dengan jelas.

3) *User Interface*

User Interface (antar muka pemakai) adalah bagian program yang mengadakan interaksi dengan pengguna (*user*). *User Interface* dapat menerima informasi dari pengguna (*user*) dan memberikan informasi kepada pengguna (*user*) untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan suatu solusi. Yang terpenting dalam membangun *User Interface* adalah kemudahan dalam memakai/ menjalankan sistem, interaktif dan komunikatif.

c. Tahap *Material Collecting* (Bahan Ajar)

Merupakan tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan seperti *image, clip art,* animasi, *background,* audio, teks, dan bahan-bahan lain yang dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi sesuai dengan desain yang telah dilakukan sebelumnya.

d. Tahap *Assembly*

Tahap *Assembly* adalah tahap pembuatan objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi ini didasarkan pada tahap *design*, seperti struktur navigasi, *storyboard* dan *user interface*. Pembuatan ini menggunakan perangkat lunak *video show*.

e. Tahap *Testing*

Merupakan tahap pengujian yang dilakukan apabila sudah selesai pembuatan dengan cara menjalankan aplikasi/ program dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak.

f. Tahap *Distribution*

Merupakan tahap penyimpanan aplikasi ke media penyimpanan. Media penyimpanan yang bisa digunakan adalah *Compact Disc* (CD). Proses penyimpanan dilakukan dengan proses *burning* menggunakan *software* tertentu seperti Nero StartSmart, Cyberlink Power 2Go dan lain-lain.

4. *Disseminate*

Setelah tahap pembuatan media selesai, penulis akan melukan percobaan terhadap media agar terbebas dari kesalaha/ *error* dan hasilnya harus sesuai dengan yang sudah direncanakan sebelumnya. Jika sistem terbebas dari kesalahan/ *error* dan kerusakan lainnya maka dilakukan penyebaran atau pengoperasian sistem oleh *user* sekaligus dilakukan perawatan agar sistem tahan lama.

E. Uji Coba Produk

Uji coba produk dibuat untuk melihat validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk. Uji produk dilakukan dengan penyebaran angket. Angket yang disusun terdiri dari indikator dengan kriteria skala likert. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial. Dalam penelitian gejala sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh

peneliti, yang selanjutnya disebut variabel penelitian[40]. Dengan menggunakan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi dimensi, dimensi dijabarkan menjadi sub variabel kemudian sub variabel dijabarkan lagi menjadi indikator-indikator yang dapat diukur.

1. Uji Validitas

Aspek pertama penentuan kualitas produk pembelajaran adalah kevaliditasan (kesahihan). Van den Akker menyatakan validitas mengacu pada tingkat desain intervensi yang didasarkan pada pengetahuan *state-of-the art* dan berbagai macam komponen dari intervensi yang berkaitan antara satu dengan yang lainnya, disebut juga validitas konstruk.

Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji cobakan perlu adanya uji validitas produk dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan oleh beberapa ahli (expert). Pengujian dilakukan dengan membandingkan angket tentang penilaian dari produk.

Uji validitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik Aiken's V sebagai berikut :

$V=\sum s/[n(c-1)$.....[Aiken's V]

Keterangan :

s : r - lo

[40] Dr.Riduwan,M.BA, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*, (Bandung : 2013),Cet.ke-9, h.87

lo : angka penelitian validitas yang rendah

c : angka penelitian validitas yang tertinggi

r : angka yang diberikan oleh seorang penilaian

n : jumlah penilai

Menurut Azwar, S (2012:113), untuk menentukan validitas angka"V" diperoleh antara 0,00 sampai 1,00. Kategori penentuan validitas formula Aiken merujuk pada pendapat Azwar (2012:113), yang menyatakan bahwa sebuah produk valid jika memiliki rentang nilai Aiken's V dari 0.60 – 1.00 dan tidak valid jika nilai Aiken's kecil dari 0.60.[41]

2. Uji Praktikalitas

Setelah produk divalidasi dan hasilnya valid maka tahap selanjutnya adalah uji praktivitas merupakan standar ukur dari sisi kepraktisan produk.. Penilaian kepraktisan oleh pengguna atau pemakai, dilihat dari jawaban-jawaban pertanyaan.

a. Apakah praktisi berpendapat bahwa apa yang dikembangkan dapat digunakan dalam kondisi normal
b. Apakah kenyataan menunjukan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan oleh praktisi, misalnya guru dan siswa.

[41] Jurnal L.R.Aiken, Three Coefficients For Analyzing The Reliability And Validity Of Ratings Educational and Psychological Measurement (1985),hlm 131-142

Lembar uji kepraktisan yang penulis gunakan yaitu lembar uji kepraktisan menurut siswa. Data hasil uji praktilitas dengan presentase peritmennya dengan rumus :

$$N = \frac{Bp}{Bm} \times 100\%$$

Rumus 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 perindikatoran diukur dengan kriteria skala *Likert* yang terdapat pada tabel 3.3:[42]

Tabel 3.3 Persentase Praktikalitas

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

3. Uji Efektifitas

Uji efektifitas merupakan tahap terakhir dalam pengujian produk, yang dimaksud uji efektifitas adalah mengukur kesesuaian antara hasil produk dengan tujuam yang akan dicapai. Suatu produk bisa dikatakan efektif

[42] Ibid., hal 89

apabila hasil produk mencapai semua tujuan yang telah ditetapkan. Secara operasional produk yang dirancang dapat memberikan hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Uji efektifitas ini dilakukan kepada Siswa di SMK N 1 Lubuk Basung. Uji efektifitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik Richard R.Hake (*G-Scores*) sebagai berikut.[43]

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

Keterangan :

G : G-*Scores*

Sf : *Score* akhir

Si : *Score* awal

Dengan ketentuan sebagai berikut:

a. *High-G*/ efektifitas tinggi jika mempunyai (g)> 0.7

b. *Medium-G*/efektifitas sedang jika mempunyai (g)> 0.3

c. *Low-G*/efektifitas rendah jika mempunyai (g)< 0.3.[44]

[43] Jurnal Richard R.Hale, *Analyzing Change/Gain Scores*, hal. 1.

[44] Richard R. Hake *Analyzing Change/Gain Scores*hal. American Educational Research Association's D, Measurement And Research Methodology .1999. hal 1

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

I. HASIL

A. *DEFINE*

1. Analisis Masalah

Pada tahap ini, langkah pertama yang harus dilakukan adalah menetapkan masalah dasar dalam pembelajaran KKPI. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMK N 1 Lubuk Basung, siswa kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini akan berdampak pada nilai siswa itu sendiri.

Kurangnya perhatian siswa terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru dikarenakan saat pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan metode ceramah dan media yang tidak menarik, sehingga suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif dan tidak adanya unpan balik (*Feedback*) antara guru dan siswa. Adapun media yang digunakan oleh guru hanya terbatas pada penggunaan papan tulis dan buku paket.

Penggunaan metode ceramah dan media pembelajaran yang tidak sesuai membuat suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif. Hal ini dikarenakan kurangnya kreatifitas guru dalam menyampaikan pelajaran dan dalam penggunaan media pembelajaran.

2. Analisis Kebutuhan

a) Kebutuhan *User*

1) Guru

Untuk membuat siswa memperhatikan pembelajaran, guru membutuhkan sebuah media pembelajaran yang bisa menarik minat dan perhatian siswa. Dengan adanya media pembelajaran tersebut akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan suasana pembelajaranpun akan lebih kondusif serta adanya umpan balik (*Feedback*) antara guru dan siswa.

2) Siswa

Siswa saat ini lebih menyukai hal yang bergambar, berwarna, bersuara, dan bergerak seperti video. Dalam pembelajaran siswa menginginkan penyampaian materi pelajaran dengan cara yang menarik seperti menggunakan media pembelajaran yang menarik dan disertai dengan animasi, musik dan video. Dengan adanya media pembelajaran, siswa akan tertarik mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

b) Kebutuhan Media

Untuk membuat media pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran KKPI agar suasana pembelajaran lebih kondusif maka pemilihan bahan yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran harus sesuai dengan yang diinginkan *user* (pengguna). Seperti pemilihan gambar yang menarik, musik yang sesuai, dan video dengan kualitas yang bagus. Dalam pembuatan media pembelajaran tersebut, membutuhkan beberapa aplikasi agar media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan yang diinginkan, seperti:

1) Adobe Flash CS5, aplikasi ini digunakan untuk membuat animasi serta tampilan utama dari media pembelajaran.
2) Video Show, aplikasi ini digunakan untuk membuat video Pembelajaran, sehingga pembelajaran akan lebih mudah dimengerti.

c) Kebutuhan Teknologi

Media pembelajaran yang telah jadi akan dikemas dalam bentuk *compact disk* (CD) interaktif yang dapat dijalankan menggunakan media komputer dan tidak memerlukan sistem lain untuk menjalankannya. Dengan bentuk CD interaktif ini, pengguna tidak hanya dapat melihat dan mendengar, tetapi juga dapat melakukan interaksi dengan cara mengklik tombol yang telah tersedia pada sistem untuk melakukan proses ke tahap berikutnya.

Berdasarkan masalah tersebut maka dibuatlah sebuah media pembelajaran berbasis video pembelajaran yang diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dilaksanakan. Tahap pendefenisian ini bertujuan agar media pembelajaran dapat membantu siswa mudah mengerti dan memahami pembelajaran KKPI.

Media pembelajaran berbasis video pembelajaran ini dirancang untuk siswa SMK N 1 Lubuk Basung, dimana siswa SMK N 1 Lubuk Basung lebih tertaik pada hal yang bergambar, berwarna, musik dan video. Gambaran dari media pembelajaran berbasis video pembelajaran ini terdapat beberapa bagian yaitu *intro* atau pembukaan, menu utama, standar kompetensi dan kompetensi dasar (SKKD), materi, petunjuk, dan profil. Saat media ini dibuka akan tampil intro atau pembukaan dari media pembelajaran ini.

Pada bagian *intro* atau pembukaan terdapat tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman menu utama. Dan juga terdapat animasi yang

menambah daya tarik media pembelajaran. Pada bagian menu utama terdapat beberapa tombol seperti SKKD, materi, petunjuk, profil dan keluar. Tombol menu SKKD berisi tentang standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pada tombol menu materi berisi materi pelajaran berdasarkan SKKD pembelajaran KKPI dalam bentuk video pembelajaran. Tombol menu petunjuk berisi informasi bagaimana cara menggunakan media pembelajaran ini, dan pada tombol menu profil berisi tentang daftar riwayat hidup perancang media pembelajaran ini serta tombol keluar digunakan untuk keluar dari media pembelajaran.

Perancangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan software Adobe Flash CS5 dan Video Show utama

.

B. *DESIGN* (PERANCANGAN)

Pada tahap ini, penulis membuat gambaran atau rancangan tentang media pembelajaran yang akan dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna. Dan juga menyiapkan materi, gambar, video, musik dan animasi yang dibutuhkan untuk media pembelajaran.

Media pembelajaran yang akan dirancang berbasis video pembelajaran dimana pengguna dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran dengan mengklik tombol-tombol yang ada pada media pembelajaran.

C. *DEVELOPMENT* (PENGEMBANGAN)

Development merupakan tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan. Tahapan ini terbagi dari :

1. *Concept* (Pengonsepan)

Media pembelajaran ini dirancang untuk siswa SMK N 1 Lubuk Basung. Di dalamnya disajikan beberapa materi mengenai matapelajaran Simdik. Perancangan media pembelajaran KKPI ini dapat dijalankan menggunakan media komputer dan tidak memerlukan sistem lain untuk menjalankannya. Penyajian media pembelajaran ini menggunakan animasi, suara, gambar-gambar menarik serta kombinasi warna sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.

Perancangan desain media pembelajaran ini menggunakan *software* Adobe Flash CS6 dan Video Show sebagai *software* utama.

2. *Design* (Perancangan)

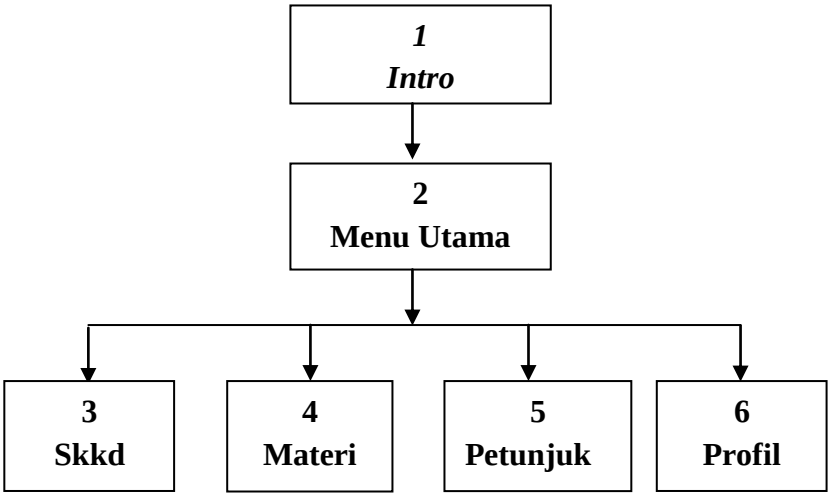
Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur navigasi, dan *storyboard.*

a. Desain Struktur Navigasi

Struktur menu pada media pembelajaran pengenalan angka, huruf dan cara membaca menggunakan Struktur Navigasi campuran karena menggabungkan model *linie*r dan model *hirarki*.

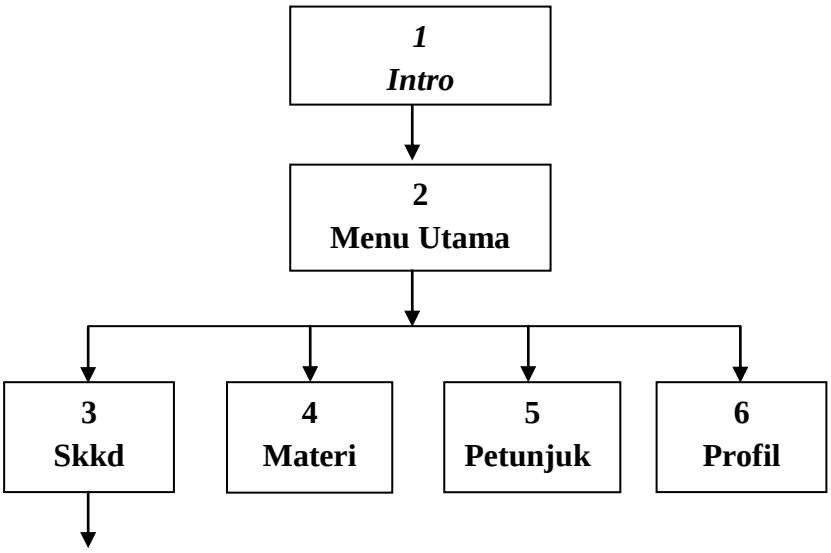
1) Struktur Navigasi Utama

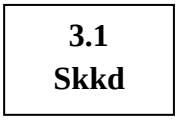
Struktur navigasi utama menjelaskan lokasi halaman-halaman menu yang terdapat dalam sistem dan hubungan antar tiap menu tersebut. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.1 Struktur Navigasi Utama

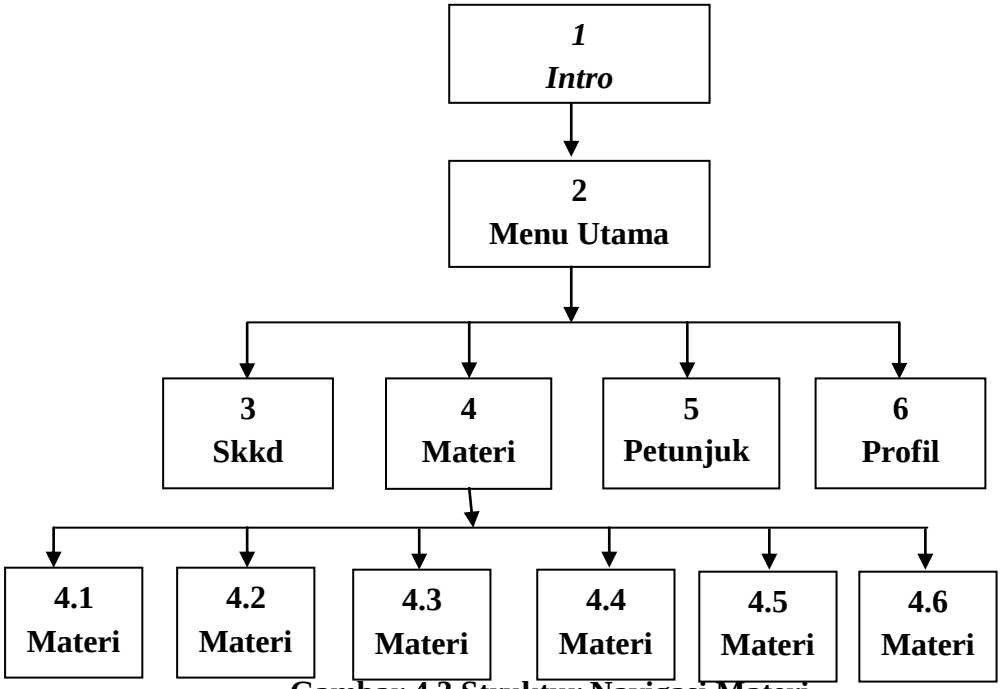
2) Struktur Navigasi SKKD





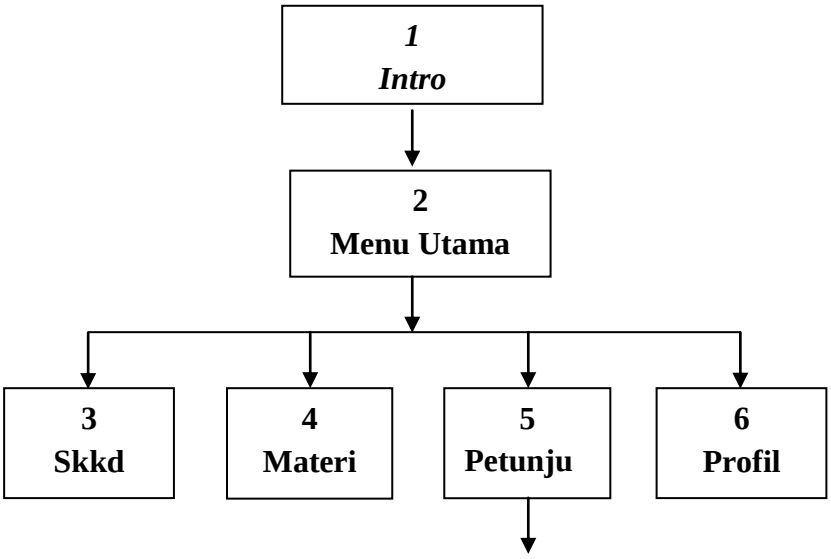
Gambar 4.2 Struktur Navigasi SKKD

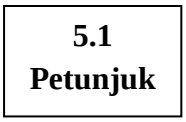
3) Struktur Navigasi Materi



Gambar 4.3 Struktur Navigasi Materi

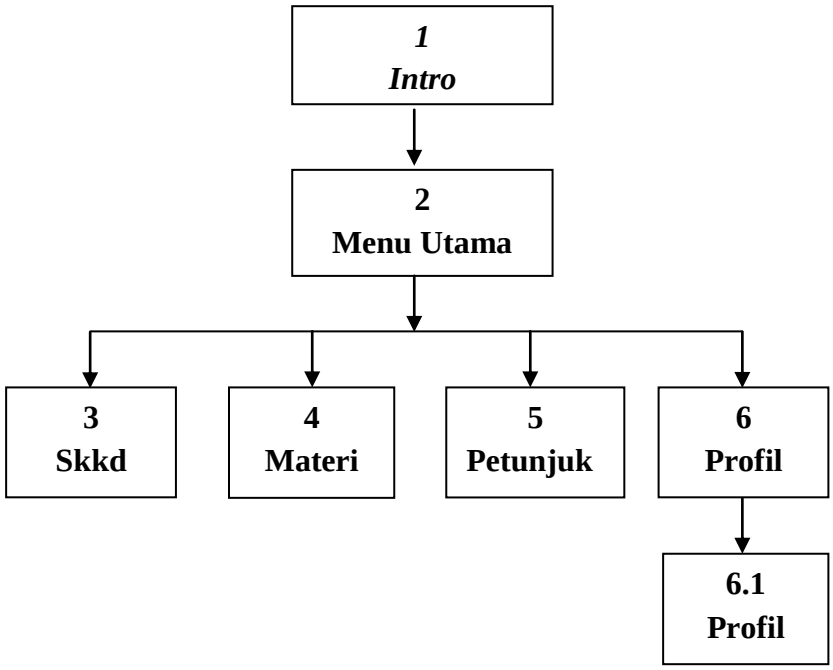
4) Struktur Navigasi Petunjuk





Gambar 4.4 Struktur Navigasi Petunjuk

5) Struktur Navigasi Profil



Gambar 4.5 Struktur Navigasi Profil

b. Desain *Storyboard*

Gambaran dari *scene*, bentuk visual perancangan, video, audio, durasi, keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat pada perancangan *storyboard*. Hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan. *Storyboard* pada *scene* awal adalah halaman *intro/opening scene*/halaman pembuka, selanjutnya adalah *scene* untuk menu utama atau *scene* dari seluruh topik yang akan disampaikan pada keseluruhan *movie*. Perancangan

storyboard secara ringkas untuk setiap *scene* dapat dilihat pada tabel 4.1:

Tabel 4.1 *Storyboard* Ringkas

Movie 1	*Intro*
Movie 2	Menu Utama
Movie 3	SKKD
Movie 4	Materi
Movie 5	Petunjuk
Movie 6	Profil

Storyboard dikembangkan untuk setiap menu yaitu:

1. *Movie* 1 - *Intro*, merupakan menu awal masuk ke sistem media pembelajaran dalam bentuk *Media Video Tutorial*.
2. *Movie* 2 - Menu Utama, merupakan menu utama dalam media pembelajaran dalam bentuk *Media Video Tutorial* yang terdiri atas 4 sub menu yaitu skkd, materi, evaluasi, dan profil
3. *Movie* 3 - SKKD, merupakan sub menu yang akan menampilkan SKKD.
4. *Movie* 4 – Materi, merupakan sub menu yang akan menampilkan materi *Video Tutorial.*
5. *Movie* 5 – Petunjuk, merupakan sub menu yang akan menampilkan petunjuk pemakaian vidio.
6. *Movie* 6 – Profil, merupakan sub menu yang akan menampilkan biodata penulis.

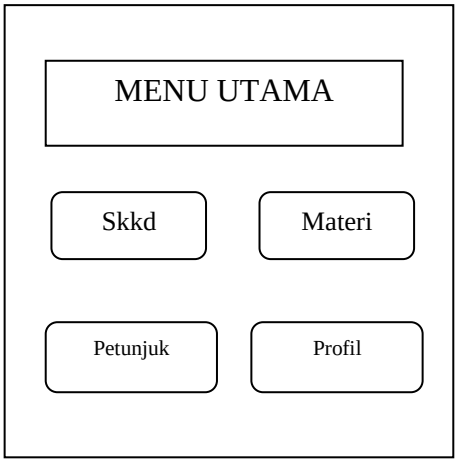
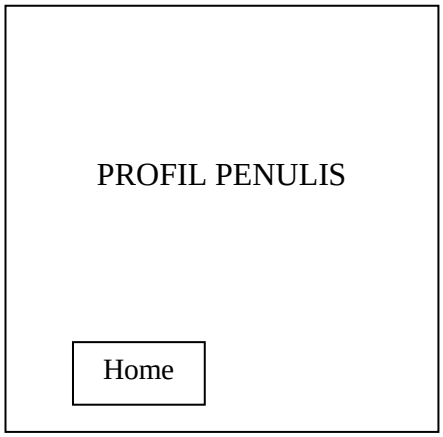
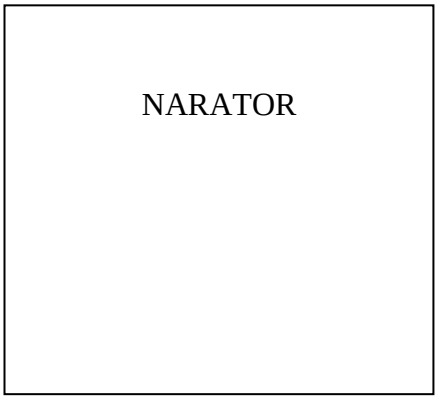
c. Desain *Interface*

Media ini dirancang untuk siswa SMAN 1 Palembayan, maka desain yang dibuat banyak menggunakan unsur video, suara dan animasi agar siswa tertarik menggunakan media ini sebagai media belajar untuk mengoperasikan *Ms.PowerPoint.*

Berikut adalah beberapa bentuk contoh desain antarmuka aplikasi padav tabel 4.2:

Tabel 4.2 Desain *Interface*

Scene	***Visual***	***Image***	***Audio***
1	**2**	**3**	**4**
1		*Backgro und* animasi, Tombol animasi.	Background mp3
1	**2**	**3**	**4**

2		*Backgro und,* Tombol Animasi.	Menu Over.wav Click.wav
3		*Backgro und,* Animasi.	Bagrund.mp3 Over.wav Click.wav
4		*Backgro und,* Animasi.	Rekaman Narator.mp3

d. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah gambar, video, audio, *background*, dan gambar pendukung lainnya. Pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly*.

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

1) Materi dari buku dan sumber-sumber lain yang akan dibutuhkan saat pembuatan atau perancangan media Tutorial.
2) Data audio yang digunakan adalah musik pengiring.
3) Data video yang digunakan adalah video show tentang materi KKPI.
4) Data grafik atau *image* yang digunakan adalah *image background*.

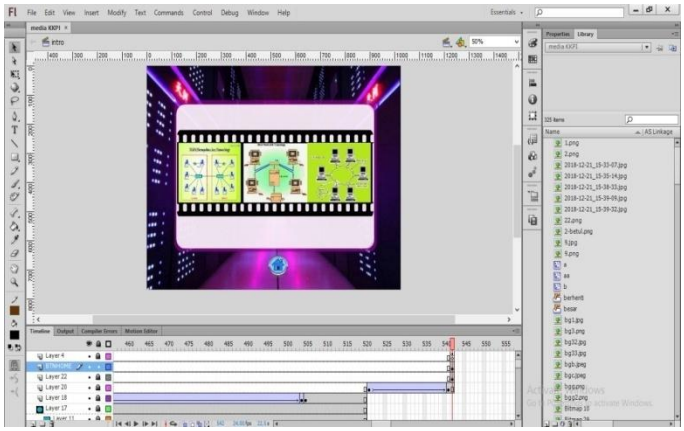
e. *Assembly* (Pembuatan)

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

1) Pembuatan Objek dan *Background*

Objek gambar pada aplikasi ini dibuat menggunakan aplikasi *Corel Draw x7*, namun ada juga yang mengambil gambar-gambar *clipt art*. Sedangkan untuk efek animasi objek lebih banyak menggunakan teknik animasi *frame by frame, scene by scene*, merubah *alpha,* dan *motion tween.* Untuk *background* menggunakan *wallpaper* yang berwarna. Secara keseluruhan,

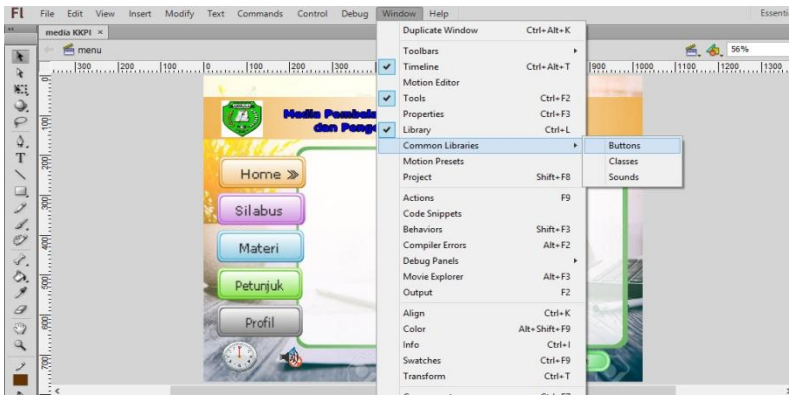
setelah objek maupun *background* didesain maka langkah selanjutnya yaitu meng*convert* menjadi simbol dengan tipe *graphic*, hal ini dimaksudkan agar gambar objek maupun *background* tersimpan pada panel *library*. Sehingga apabila kita ingin meletakkan gambar tersebut pada area kerja, kita tinggal men*drag* gambar dari library ke area kerja tersebut. Contohnya adalah gambar *background intro* dan menu utama yang dapat dilihat pada gambar 4.6 :



Gambar 4.6 Proses Pembuatan *Background Menu*

2) Pembuatan Tombol Navigasi

Tombol pada aplikasi ini dibuat dengan cara meng*convert graphic* yang telah digambar menjadi simbol dengan tipe *button*. Ada juga tombol yang dibuat dari *movie clip* dan dikontrol dengan menggunakan *actionscript*. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.7:



Gambar 4.7 Proses Pembuatan Tombol-Tombol

3) Pemprograman dengan *Actionscript*

Actionscript digunakan untuk menjalankan aksi pada frame maupun pada suatu tombol. Berikut ini beberapa *actionscript* yang digunakan dalam aplikasi multimedia ini :

a. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan menu_utama

```
on(release)
{
 if(this == Number(this)){
 loadMovieNum("menu.swf",this);
   } else {
      this.loadMovie("menu.swf");
   }
 }
```

b. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan profil

```
on(release)
{
if(this == Number(this)){
```

```
    loadMovieNum("profil.swf",this);
    } else {
       this.loadMovie("profil.swf");
    }
  }
```

c. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan tombol Petunjuk

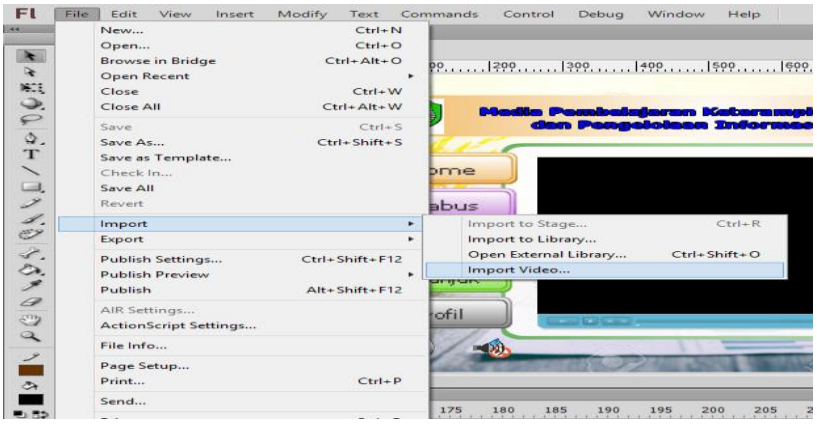
```
on(release)
{
 if(this == Number(this)){
 loadMovieNum("petunjuk.swf",this);
 } else {
      this.loadMovie("petunjuk.swf");
 }
}
```

d. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan tombol Materi

```
 on(release)
{
 if(this == Number(this)){
 loadMovieNum("materi.swf",this);
 } else {
      this.
```

4) Memasukkan Video

Untuk memasukkan video kedalam Adobe flash menggunakan langkah yang telah ditentukan dengan memamfaatkan *file windows* yang ada dalam adobe flash, jenis video yang dapat digunakan dengan format Mp4, FLV, 3GP, dan lain sebagaiannya. Video yang di *import* kedalam adobe flash akan mampu ditampilkan kembali. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.8:



Gambar 4.8 Memasukkan video ke dalam *Adobe Flash*

5) *Test Movie* dan Publikasi *File*

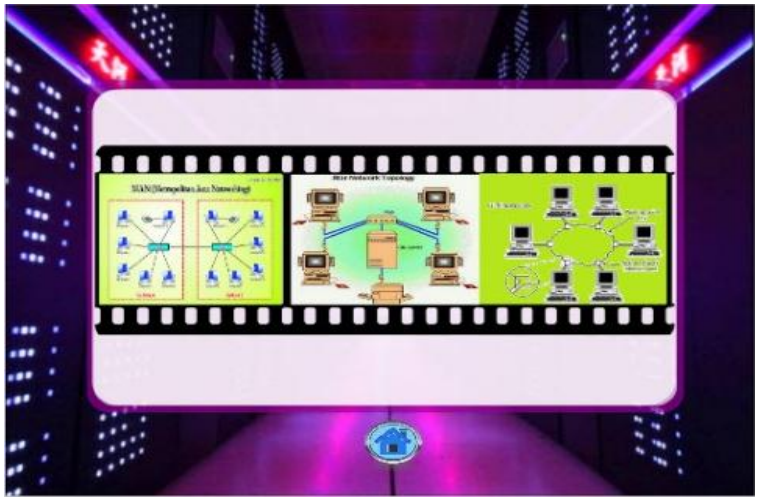
Setelah semua tahap pembuatan media ini selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan *test movie* dengan tujuan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik atau tidak (terjadi *error*). Apabila masih terdapat kesalahan atau *error* maka harus dilakukan perbaikan hingga aplikasi berjalan dengan baik. *Test movie* ini akan menghasilkan *file* dengan ekstensi *.swf.* Tahap selanjutnya yaitu mempublikasi *file* utama menjadi *.exe* dengan

tujuan agar media dapat berjalan pada komputer tanpa harus meng*install* Flash Player terlebih dahulu.

6) Tampilan Hasil

a) Halaman *Intro*

Pada halaman intro terdapat *background* berwarna merah dan terdapat animasi gambar dan teks yang tampil secara bergantian sehingga pada halaman ini terlihat menarik. Halaman tersebut seperti gambar 4.9 :



Gambar 4.9 Tampilan Halaman *Intro*

Pada halaman *Intro* ini akan dialihkan ke *Frame* yang terdapat didalamnya tombol untuk masuk ke halaman Menu Utama.

b) Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama, terdapat 4 *button* (tombol) yaitu SKKD, Materi, Petunjuk, dan Profil. Terdapat beberapa gambar

animasi sehingga pada halaman ini terlihat menarik. Halaman tersebut seperti gambar 4.10 :



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Menu Utama

Pada Halaman Menu Utama terdapat 5 pilihan tombol, yaitu, SKKD, Materi, Evaluasi, Profil dan keluar, saat diklik tombol materi akan keluar halaman materi, saat diklik tombol Evaluasi akan keluar halaman Petunjuk, saat tombol Profil diklik akan keluar halaman Profil,

c) Halaman Profil

Pada halaman profil ini, terdapat profil tentang penulis. Halaman tersebut seperti gambar 4.11 :

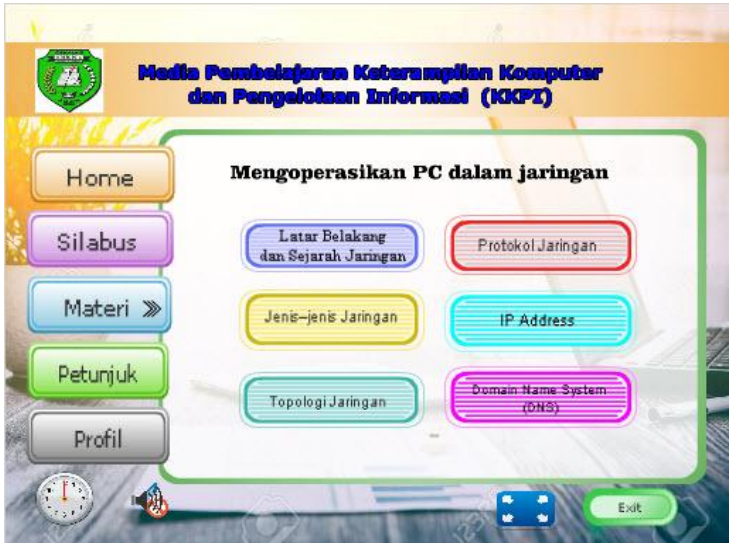


Gambar 4.11 Tampilan Halaman Profil

Pada Halaman *Profil* ini terdapat tombol Kembali untuk kembali ke halaman Menu Utama.

d) Hamalan Materi

Pada halamaan Materi ini terdiri dari beberapa *Scene*, masing-masing *Scene* terdiri dari Animasi, gambar-gambar Video dan suara pada gambar 4.12.



Gambar 4.12 Tampilan Materi

3. *Testing*

Testing adalah tahap pengujian program jadi. Apabila ada kesalahan program akan dibetulkan, dan jika sudah berjalan dengan baik, proses akan masuk ke 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 menggunakan metode *Blackbox*

Pengujian dengan menggunakan metode *Blackbox* adalah pengujian yang dilakukan untuk antarmuka perangkat lunak, pengujian ini dilakukan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi 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 4.3 Identifikasi dan Rencana Pengujian

No	Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
1	Pengujian Menu Intro	Menu masuk Menu Utama	Pengujian unit	*Blackbox*
2	Pengujian Menu Utama	Menu *Play*	Pengujian unit	*Blackbox*

		Menu Profil	Pengujian unit	*Blackbox*
		Menu Keluar	Pengujian unit	*Blackbox*
3	Pengujian menu SKKD	Menu SKKD	Pengujian unit	*Blackbox*
4	Pengujian menu Materi	Menu *Materi*	Pengujian unit	*Blackbox*
5	Pengujian Menu Petunjuk	Menu Petunjuk	Pengujian unit	*Blackbox*
6	Pengujian menu Profil	Menu Profi	Pengujian Unit	*Blackbox*

1) Pengujian Menu Intro yang terdapat pada tabel 4.4:

2) Tabel 4.4 Pengujian Menu *Intro*

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Klik Tombol Open	Menampilkan menu utama	Menu utama tampil	Diterima

3) Pengujian Menu Utama yang terdapat pada tabel 4.5:

Tabel 4.5 Pengujian Menu Utama

Kasus dan Hasil Uji data Normal			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Skkd	Menampilkan halaman Skkd	Halaman Skkd tampil	Diterima
Klik tombol Materi	Menampilkan halaman Materi	Halaman Materi tampil	Diterima
Klik tombol Petunjuk	Menampilkan halaman Petunjik	Halaman Petunjuk tampil	Diterima
Klik tombol Profil	Menampilkan halaman Profil	Halaman Profil tampil	Diterima

4) Pengujian Menu Skkd yang terdapat pada tabel 4.6

Tabel 4.6 Pengujian Menu Skkd

Kasus dan Hasil Uji data Normal			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Skkd	Menampilkan halaman Skkd	Halaman Skkd tampil	Diterima

5) Pengujian Materi yang terdapat pada tabel 4.7

Tabel 4.7 Pengujian Menu Materi

Kasus dan Hasil Uji data Normal

Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Materi	Menampilkan *Movie Video*	Halaman *Materi* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie Video1*	Halaman *video1* Tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie video2*	Halaman V*ideo2* tampil	Diterima
	Menampilkan *Movie Video3*	Halaman *Movie Video3* tampil	Diterima

6) Pengujian Menu Petunjuk yang terdapat pada tabel 4.8

Tabel 4.8 Pengujian Menu Petunjuk

Kasus dan Hasil Uji data Normal			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Pengujian	Menampilkan halaman Petunjuk	Halaman Petunjuk tampil	Diterima

7) Pengujian Menu Profil yang terdapat pada tabel 4.9

Tabel 4.9 Pengujian Menu Profil

Kasus dan Hasil Uji data Normal			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Profil	Menampilkan halaman Profil	Halaman Profil tampil	Diterima

b. Hasil pengujian fungsionalitas yang terdapat pada tabel 4.10

Tabel 4.10 Pengujian Fungsionalitas

No	**Pengujian**	***Error***	**Validitas**
1	Tombol	-	Valid
2	*Action Script*	-	Valid
3	Animasi	-	Valid

Setelah dilakukan beberapa pengujian, *output* yang dihasilkan dari pengembangan desain media pembelajaran kkpi menggunakan aplikai video show pada android pada siswa kelas XII semester I ini telah sesuai dengan perancangan.

4. *Distribution*

Tahap ini aplikasi yang sudah jadi di*burning* ke CD (*Compact Disc*) dan dikemas sehingga produk menjadi siap pakai. Dalam media ini terdapat beberapa *file* pendukung yaitu:

1) *File.exe*, yaitu *file* yang menjalankan program.

2) *File.swf*, yaitu *flash movie* sebagai kelengkapan.

Aplikasi ini tidak memiliki batasan *software* minimal yang harus ter*install* pada komputer untuk menjalankannya, aplikasi ini bersifat *autorun*, jadi tidak butuh perangkat Adobe Flash CS5 untuk menjalankannya.

D. *DISSEMINATE*

Untuk tahap awal ini penyebaran media pembelajaran ini hanya dilakukan kepada guru KKPI Kelas XII SMK N 1 Lubuk Basung dan 10 orang siswa yang sudah peneliti wawancarai. Hal ini dimaksudkan karena dalam prosesnya nanti media ini akan mengalami banyak perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari pihak-pihak terkait, baik dari guru bidang studi KKPI di SMK N 1 Lubuk Basung maupun dari ahli-ahli yang telah menguji validitas, praktibilitas maupun efektivitas dari media pembelajaran ini.

II. PEMBAHASAN

E. UJI PRODUK

1. Uji Validitas

Untuk memperoleh produk yang berkualitas dan siap dipakai perlu di lakukannya uji validitas produk. Uji validitas dilakukan untuk melihat isi dari produk yang telah dibuat dengan tujuan untuk melihat ketepatan dari produk. Uji Validitas produk untuk ahli media dan ahli bidang studi yang dilakukan dengan konsultasi dan meminta penilaian kepada para ahli tersebut.

Untuk uji validitas penulis mengambil 3 orang ahli yang diminta untuk memvalidasi produk yang penulis rancang yaitu Bapak Agus Nur Khomarudin, M.Kom, Bapak Sarwo Derta, M.Kom yang terdapat pada tabel 4.11 :

2. Uji Praktikalitas

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 tersebut mudah dan senang digunakan guru kepada siswa. Untuk uji pratikalitas produk peneliti tujukan kepada guru mata pelajaran KKPI yaitu Bapak Maryulis, M,PdE dengan nilai 85. Kesimpulan format, tampilan, isi, dan bahasa produk sangat praktis.

Hingga mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan produk dapat digunakan dengan sedikit revisi.

3. Uji Efektivitas

Efektivitas suatu produk dapat dilihat dari efek dari sikap dan motivasi siswa. Bagaimana seorang siswa dapat tertarik menggunakan produk tersebut sebagai media pembelajaran. Untuk uji Efektifitas peneliti tujukan kepada 11 orang siswa kelas XII pada tabel 4.12:

Tabel 4.12 Nilai Uji Efektifitas Dilakukan Dengan Mengacu Rumus Statistic Richard R. Hake (G-Score) :

No.	Validator	Sesudah (sf)	Sebelum (si)
1.	Afrina Maridawati	92	28
2.	Annisa	96	28
3.	Ayu Sekar Sari	92	24
4.	Andri	100	28
5.	Dela Melita	92	24
6.	Desmawati	88	28
7.	Eni kurniawati	92	24
8.	Hidrawan Afendi	84	24
9.	Irma Ardiansih	76	24
10.	Jusniwati	92	20
11.	Mega Mustia	76	20
Rata-rata		**89,09**	**24,72**

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

$$G = \frac{89.09 - 24,72}{100 - 24,72}$$

$$G = \frac{64,37}{75,28}$$

$$G = 0,85$$

Berdasarkan hasil efektifitas yang telah dilakukan kepada bendahara dan staff tata usaha maka diperoleh nilai , dengan demikian sistem pembayaran yang penulis desain yaitu **Efektifitas**.

Dari tabel 4.12 dapat disimpulkan tampilan, isi dan kemanfaatan media digunakan oleh siswa dengan nilai keefektifan dapat disimpulkan bahwa produk sangat efektif sehingga membuat siswa tertarik dan senang menggunakan produk Desain Media Pembelajaran Menggunaan Video Show dan menggunakan *Adobe Flash CS5* di SMK N 1 Lubuk Basung pada kelas XII serta dapat membangkit semangat siswa dalam proses pembelajaran.

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

4. PEMBAHASAN

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran Video dalam bentuk CD yang di *design* menggunakan *sofware* Adobe Flash CS5 dan *sofware* Video Show.

Media ini di *disign* sebagai bahan pendukung proses pembelajaran KKPI di SMK N 1 Lubuk Basung untuk siswa kelas XII semester ganjil. Diharapkan dengan adanya media ini dapat meningkatkan minat, semangat dan pemahaman siswa dalam belajar. Media pembelajaran ini dibuat dalam empat menu utama, yaitu SK/KD, Materi, Petunjuk dan Profil Penulis.

Hail produk bisa dilihat pada lampiran story board dan Hasil dari uji coba produk telah diuji validitas, praktikalitas dan efektivitasnya oleh para ahli media, guru dan telah dinyatakan produk tersebut sangat valid dengan nilai 0,88, sangat praktis dengan nilai 85, serta sangat efektif dengan nilai 0,85.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada kelas X11 di SMKN 1 Lubuk Basung, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Penerapan pembelajaran menggunakan *video show* dapat membantu memaksimalkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran KKPI kelas X11 di SMKN 1 Lubuk Basung. Dapat dilihat dari hasil pengujian angket.
2. Hasil belajar KKPI siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan *video show* lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional di kelas X11 di SMKN 1 Lubuk Basung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengemukakan beberapa saran, antara lain:

1. Diharapkan pembelajaran KKPI dengan menggunakan *video show* bisa dijadikan salah satu alternatif dalam penyampaian materi pelajaran

kepada peserta didik dalam rangka memaksimalkan hasil belajar KKPI siswa.

2. Penelitian ini masih terbatas pada hasil belajar siswa dan diharapkan ada penelitian selanjutnya yang meneliti pada aspek-aspek yang lainnya.. Hendaknya pembelajaran KKPI dengan menggunakan *video show* bisa dikembangkan lagi pada materi pelajaran KKPI yang lain dan sesuai dengan materi yang diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran* Jakarta: Rajawali Pers

Arsyad, Azhar. 2010 *Media Pembelajaran* Jakarta: PT Gravindo Persada

Arsyad, Azhar. 2011 *Media Pembelajaran* Jakarta:PT Raja Grafindo Persada

Aznawir dan Basyiruddin,Usman. 2002 *Media Pembelajaran* Jakarta:Ciputat Pers

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

Diakses dari jurnal Wiyancoko Dudy, *Desain*

Hamzah B. Uno, 2017 *Profesi Kependidikan* Jakarta : PT Bumi Aksara

Heinich, Alawiyah. diakses dari jurnal Habit Nursila

J.E Kemp diakses dari jurnal Nursila Habit pada tanggal 01 Maret 2017

Jurnal L.R.Aiken, Three Coefficients For Analyzing The Reliability And Validity Of Ratings Educational and Psychological Measurement (1985),hlm 131-142

Jurnal Richard R.Hale, *Analyzing Change/Gain Scores*, hal. 1.

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

Rusman dkk. 2011 *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Riyana, Cepi. diakses dari jurnal Habit Nursila

Richard R. Hake *Analyzing Change/Gain Scores*hal. American Educational Research Association's D, Measurement And Research Methodology .1999. hal 1

Sumarto, Pawirno Suharno. 2009. *Aplikasi Komputer*. Jakarta: Mitra Wacana Media

Suyanto. 2005 *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keungulan Bersaing*

Yogyakarta : C.V Andi Offset

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

Sadiman. diakses dari jurnal Habit Nursila

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

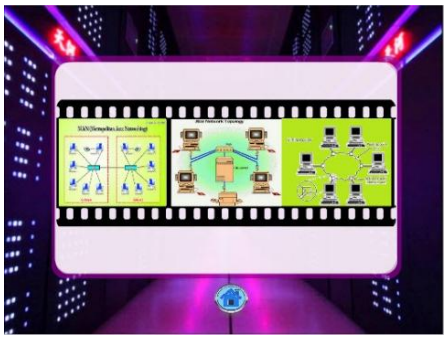
Supratman, Zakir. *Mobile Penelitian Research and* Sumantoso, Budi. 2003 *Skema dan Mekanisme Pelatihan* Jakarta

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

Tafsir Katsir Ibnu, *Sakhr Software*.

LAMPIRAN A
STORY BOARD INTRO

Aplikasi : Desain Media Pembelajaran Menggunakan Apliasi Video Show
Modul : *Menu Utama*
Layar : 1 dari
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh: Novita Mirna Sari
Tanggal : 13 Januari 2019



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman awal dari media pembelajaran ini. Pada halaman ini terdapat animasi gambar dan teks, dan terdapat tombol Home untuk masuk ke halaman Menu Utama.

Warna : Ungu, Merah, Putih, Hitam
Layar Dasar :
Tulisan : Media Pembelajaran Video Show
Durasi : Ditentukan Oleh Pengguna

Attribut Tulisan

Gambar : *JPG*
Ukuran : -
Tipe : Normal

Animasi : Gambar Bergerak
Suara : *Dragon Force - A Flame For Freedom*.MP3
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on(release)
{
    if(this == Number(this)){
        loadMovieNum("menuutama.swf",this);
    } else {
        this.loadMovie("menuutama.swf");
    }
}
```

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

Aplikasi : Desain Video Show
Modul : *Menu Utama*
Layar : 1 dari
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Novita Mirna Sari
Tanggal : 13 Januari 2019



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman Menu Utama. Pada halaman ini terdapat tombol yang diberi animasi, Pengguna dapat langsung memilih tombol-tombol yang telah tersedia dihalaman menu utama ini.

Warna : Putih, Hijau, Kuning, Biru, Orens, Abu-abu
Layar Dasar :
Tulisan : Skkd, Materi, Petunjuk, Profil
Durasi : Ditentukan Oleh Pengguna

Attribut Tulisan
Jenis Huruf : *Channel Slanted1, Baby Blocks,*
Ukuran : 36, 39.
Tipe : Bold

Animasi : Animasi tombol dan Teks bergera
Suara : *gsggsgs.mp3*
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on(release)
  {
      if(this == Number(this)){
            loadMovieNum("menu.swf",this);
      } else {
            this.loadMovie("menu.swf");
      }
  }
```

LAMPIRAN B
***STORY BOARD* MENU MATERI**

Aplikasi : Desain Video Show
Modul : *Menu Utama*
Layar : 1 dari
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Novita Mirna Sari
Tanggal : 13 januari 2019



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman Menu Materi. Pada halaman ini terdapat tombol yang diberi animasi, Pengguna dapat langsung memilih tombol-tombol yang telah tersedia dihalaman menu materi ini.

Warna : Biru, Kuning, Ungu, Abu-abu
Layar Dasar :
Tulisan : Materi 1, Materi 2, Materi 3
Durasi : Ditentukan Oleh Pengguna

Attribut Tulisan
Jenis Huruf :
Ukuran :
Tipe : Bold

Animasi : -
Suara : *One_Direction_Night_Changes*
Video : -
Narasi : -
Script : on(release)

```
{
    if(this == Number(this)){
        loadMovieNum("memat.swf",this);
    } else {
        this.loadMovie("memat.swf");
    }
}
```

LAMPIRAN C

STORY BOARD SKKD

Aplikasi : Desain Video Show
Modul : *Menu Utama*
Layar : 1 dari
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Novita Mirna Sari
Tanggal : 13 januari 2019



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman materi. Pada halaman ini terdapat tombol Exit, untuk kembali ke meu utama, dan terdapat juga teks tentang materi.

Warna : Putih
Layar Dasar :
Tulisan : skkd
Durasi : Ditentukan Oleh Pengguna

Attribut Tulisan
Jenis Huruf : *BaccaratUpright, Duality*
Ukuran : 36.
Tipe : Normal

Animasi : Tabel Bisa di Perbesar dan di Perkecil
Suara :
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on(release)
 {
      if(this == Number(this)){
            loadMovieNum("skkd.swf",this);
      } else {
            this.loadMovie("skkd.swf");
      }
 }
```

LAMPIRAN D
STORY BOARD Materi Video

Aplikasi : Desain Video Show
Modul : *Menu Utama*
Layar : 1 dari
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Novita Mirna Sari
Tanggal : 13 januari 2019

Deskripsi Layar :
Merupakan halaman *Tampilan* materi Video

Warna : Hitam, Coklat, Biru, Putih
Layar Dasar :
Tulisan : Mengidentifikasi Menu,Icon dan Tools
Durasi : Ditentukan Pengguna

Attribut Tulisan
Jenis Huruf : -
Ukuran : -
Tipe : -

Animasi : Video
Suara : Suara Video
Narasi : Ditentukan Pengguna
Script :

```
on(release)
  {
    if(this == Number(this)){
        loadMovieNum("materi2.swf",this);
    } else {
        this.loadMovie("materi2.swf");
    }
  }
```

LAMPIRAN E
STORY BOARD PETUNJUK

Aplikasi : Desain Video Show
Modul : *Menu Utama*
Layar : 1 dari
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Novita Mirna Sari
Tanggal : 13 januari 2019



Deskripsi Layar :
Merupakan Tampilan Petunjuk

Warna : Ungu, Putih, Biru, Hitam, Hijau, Merah
Layar Dasar : *flashmo_960x540_08*.jpg
Tulisan **:** Petunjuk
Durasi : -

Attribut Tulisan
Jenis Huruf : *Bayou Cowboy, Red Ciecle*
Ukuran : 60, 36.
Tipe : Normal

Animasi : Gambar Bergerak
Suara :
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on(release)
 {
      if(this == Number(this)){
            loadMovieNum("petunjuk.swf",this);
      } else {
            this.loadMovie("petunjuk.swf");
      }
 }
```

LAMPIRAN F
STORY BOARD PROFIL

Aplikasi : Desain Video Show
Modul : *Menu Utama*
Layar : 1 dari
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Novita Mirna Sari
Tanggal : 13 januari 2019



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman profil

Warna : Merah, biru, putih
Layar Dasar :
Tulisan : Profil, Nama, Nim, Alamat, Fak, Jur, E_mail.
Durasi : -

Attribut Tulisan
Jenis Huruf : *ErasmusInline*
Ukuran : 12
Tipe : Bold

Animasi : Teks
Suara :
Video : -
Narasi : -
Script :

```
on(release)
  {
      if(this == Number(this)){
          loadMovieNum("profil.swf",this);
      } else {
          this.loadMovie("profil.swf");
      }
```

INSTRUMEN PENILAIAN VALIDITAS TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN KKPI DENGAN APLIKASI VIDEO SHOW MENGGUNAKAN ANDROID DI SMK N 1 LUBUK BASUNG

A. Pengantar

Lembar validitas ini disampaikan kepada Bapak/ Ibu sebagai pakar atau ahli dalam pembelajaran KKPI yang dimaksudkan untuk mendapatkan masukan tentang kelayakan media pembelajaran ini. Data hasil lembar validasi ini sangat dibutuhkan sebagai data penelitian skripsi peneliti di jurusan PTIK IAIN Bukittinggi yang berjudul Perancangan media pembelajaran dengan apliasi video show Menggunakan android di SMK N 1 Lubuk Basung.

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

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitas media pembelajaran yang dirancang untuk mata pelajaran KKPI kelas X11 di SMK N 1 Lubuk Basung. Untuk itu kepada Bapak/ Ibu sebagai tenaga ahli dapat memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan yang disarankan untuk beberapa pilihan yaitu :

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

Format Penilaian Validitas Produk

No	Kriteria	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A.	**Aspek Validitas Isi**					V
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					V
2.	Kesesuaian animasi dengan kompetensi dasar					V
3.	Kesesuaian materi dengan tingkat usia					V
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					V
B.	**Aspek Instruksional Desain**					
1.	Urutan sajian materi pembelajaran sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas					V
2.	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca			V		
3.	Materi pelajaran dengan video show mudah untuk dipahami				V	
4.	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa				V	
5.	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					V
C.	**Pemaketan Bahan Ajar Dan Komuniasi Visual**					
1.	Background sederhana, konsisten dan jelas				V	
2.	Font dengan background memiliki tingkat kontrasan yang tinggi					V
3.	Layout menarik dan proporsional				V	
D.	**Aspek Bahasa**					
1.	Sederhana dan mudah dimengerti				V	
2.	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan					V
3.	Cara membangun kalimat dalam tulisan					V
4.	Bahasa yang digunakan sesui dengan perkembangan siswa					V

E. Komentar dan Saran

1. Komentar

   Kemukakan komentar Bapak dan Ibu setelah mengamati dan menganalisis bahan ajar.

   I. Titik Kekuatan

   .....
   .....
   .....
   .....

   II. Titik Kelemahan

   .....
   .....
   .....
   .....

2. Saran

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

   .....
   .....
   .....
   .....

Bukittinggi, 2019

( )

Nip.

INSTRUMEN PENILAIAN VALIDITAS TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN KKPI DENGAN APLIKASI VIDEO SHOW

MENGGUNAKAN ANDROID DI SMK N 1 LUBUK BASUNG

A. Pengantar

Lembar validitas ini disampaikan kepada Bapak/ Ibu sebagai pakar atau ahli dalam pembelajaran KKPI yang dimaksudkan untuk mendapatkan masukan tentang kelayakan media pembelajaran ini. Data hasil lembar validasi ini sangat dibutuhkan sebagai data penelitian skripsi peneliti di jurusan PTIK IAIN Bukittinggi yang berjudul Perancangan media pembelajaran dengan apliasi video show Menggunakan android di SMK N 1 Lubuk Basung.

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

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitas media pembelajaran yang dirancang untuk mata pelajaran KKPI kelas X11 di SMK N 1 Lubuk Basung. Untuk itu kepada Bapak/ Ibu sebagai tenaga ahli dapat memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan yang disarankan untuk beberapa pilihan yaitu :

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

Format Penilaian Validitas Produk

No	Kriteria	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A.	**Aspek Validitas Isi**					
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓	
2.	Kesesuaian animasi dengan kompetensi dasar				✓	
3.	Kesesuaian materi dengan tingkat usia				✓	
4.	Kesesuaian materi 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 pelajaran dengan video show mudah untuk dipahami					✓
4.	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa					✓
5.	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					✓
C.	**Pemaketan Bahan Ajar Dan Komuniasi Visual**					
1.	Background sederhana, konsisten dan jelas				✓	
2.	Font dengan background memiliki tingkat kontrasan yang tinggi					✓
3.	Layout menarik dan proporsional					✓
D.	**Aspek Bahasa**					
1.	Sederhana dan mudah dimengerti				✓	
2.	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan				✓	
3.	Cara membangun kalimat dalam tulisan				✓	
4.	Bahasa yang digunakan sesui dengan perkembangan siswa				✓	

E. Komentar dan Saran

1. Komentar

Kemukakan komentar Bapak dan Ibu setelah mengamati dan menganalisis bahan ajar.

I. Titik Kekuatan

1. Media dalam bentuk videoshow menarik dan dapat meningkatkan minat peserta didik

II. Titik Kelemahan

—

2. Saran

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

1. Menu utama → khususnya tombol menu, disarankan diperkecil agar tampilan object utama menjadi lebih besar & gelas.

Bukittinggi, 10 januari 2019

(Agus Nur Khomarudin)

Nip/NIDN 2002089002

Tabel 4.11 Hasil Validitas Produk

Validator	ASPEK VALIDASI ISI				ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN					TAMPILAN			ASPEK KEBAHASAAN			
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4
Sarwo Derta, M. Kom	5	5	5	5	5	3	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5
Dr. Supratman Zakir M.Pd	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	3	3
Agus Nur Khomarudin, S.Pd, M.Kom	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4
åS	11	11	11	10	11	9	11	11	12	10	12	11	10	11	9	9
n(c-1)	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Nilai V	0.92	0.92	0.92	0.83	0.92	0.75	0.92	0.92	1.00	0.83	1.00	0.92	0.83	0.92	0.75	0.75
Keterangan	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
Jumlah Nilai V	3.58				4.50					2.75			3.25			
Rata-rata	0.90				0.90					0.92			0.81			
Nilai rata-rata keseluruhan	0.88															

Berdasarkan tabel hasil uji validitas dari para ahli dapat dilihat bahwa hasil dari aspek validitas isi diperoleh nilai 0.90, aspek instruksional desain diperoleh rata-rata yaitu 0.90, Aspek tampilan diperoleh rata-rata yaitu 0.92, aspek kebahasan diperoleh rata-rata yaitu 0.81. Secara keseluruhan nilai rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari 3 orang ahli program dan media menunjukan nilai 0.88 dengan kategori Valid.

ANGKET PENILAIAN KEPRAKTIKALITAS TERHADAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN KKPI DENGAN APLIKASI VIDEO SHOW

MENGGUNAKAN ANDROID DI SMK N 1 LUBUK BASUNG

Petunjuk : Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitas video show pada mata pelajaran KKPI untuk siswa/ siswi kelas X11 di SMK N 1 Lubuk Basung. Untuk itu kepada Bapak dan Ibu sebagai tenaga ahli dapat memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan yang disarankan untuk beberapa pilihan yaitu :

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

Format Uji Kepraktisan

No	Kriteria	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A.	**Tampilan**					
1.	Teks dapat dibaca dengan baik				✓	
2.	Kesesuaian proporsi warna				✓	
B.	**Isi**					
1.	Kesesuaian materi dengan animasi dan video pendukung				✓	
2.	Kejelasan struktur materi yang disajikan			✓		
C.	**Manfaat**					
1.	Mempermudah pemahaman siswa terhadap materi					✓
2.	Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi					✓

D. Tanggapan dan Saran

1. Tanggapan

Media mudah dengunakan dan mudah dimengerti

.....

2. Saran

.....

.....

Bukittinggi, 2018

(Maryenis, M.Pd.E)

Nip.

ANALISIS ANGKET PRAKTIKALITAS DEAIN MEDIA PEMBELAJARAN KKPI MENGGUNAKAN APLIKASI VIDEO SHOW PADA ANDROID DI SMK N 1 LUBUK BASUNG

Nama Praktikalitator : Maryulis, M.PdE

FORMAT UJI PRAKTIKALITAS

No	Kriteria	1	2	3	4	5	Bobot	Nilai
A.	**Tampilan**							
1.	Teks dapat dibaca dengan baik				√		4	80
2.	Kesesuaian proporsi warna				√		4	80
	Nilai Indikator							**80**
B.	**ISI MEDIA PEMBELAJARAN**							
1.	Kesesuaian materi dengan animasi dan video pendukung				√		4	80
2.	Kejelasan struktur materi yang disajikan			√			3	70
	Nilai Indikator							**75**
C.	**MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN**							
1.	Mempermudah pemahaman siswa terhadap materi					√	5	100
2.	Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi					√	5	100
	Nilai Indikator							**100**

Bobot Setiap Pernyataan: **SK = 1, K = 2, C = 3, B = 4, SB = 5.**

Bobot = SK x 1, K x 2, C x 3, B x 4, SB x 5.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Bobot}}{\text{N}} \text{ X100}$$

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

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

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{80 + 75 + 100}{3}$$

= **85**

Dari praktikalitator diperoleh nilai 85 dengan demikian media pembelajaran yang peneliti buat sudah **sangat praktis**.

ANALISIS ANGKET EFEKTIFITAS DEAIN MEDIA PEMBELAJARAN KKPI MENGGUNAKAN APLIKASI VIDEO SHOW PADA ANDROID DI SMK N 1 LUBUK BASUNG

Nama : **Novita Mirna Sari**

Fakultas / Jurusan : FTIK / PTIK

Analisis Angket Sebelum Adanya Media Pembelajaran

Petunjuk :

1. Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitas video show pada mata pelajaran KKPI untuk siswa/ siswi kelas X11 di SMK N 1 Lubuk Basung. Untuk itu kepada Bapak dan Ibu sebagai tenaga ahli dapat memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan yang disarankan untuk beberapa pilihan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
   1 = Tidak Efektif
   2 = Kurang Efektif
   3 = Cukup Efektif
   4 = Efektif
   5 = Sangat Efektif

NO	ASPEK YANG DIEVALUASI	SKALA PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
1	Mudah dalam proses penggunaannya					
2	Kejelasan petunjuk penggunaan					
3	Mudah dalam mengakses program					
4	Program dapat digunakan berulang-ulang					
5	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan program					

Saran

Kemukakanlah saran Bapak/Ibu setelah mengamati dan menganalisis program ini.

.....

.....

.....

Buittinggi, 2018

Penguji

(.....)

ANALISIS ANGKET EFEKTIFITAS DEAIN MEDIA PEMBELAJARAN KKPI MENGGUNAKAN APLIKASI VIDEO SHOW PADA ANDROID DI SMK N 1 LUBUK BASUNG

Nama : **Novita Mirna Sari**

Fakultas / Jurusan : FTIK / PTIK

Analisis Angket Sesudah Adanya Media Pembelajaran

Petunjuk :

1. Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitas video show pada mata pelajaran KKPI untuk siswa/ siswi kelas X11 di SMK N 1 Lubuk Basung. Untuk itu kepada Bapak dan Ibu sebagai tenaga ahli dapat memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan yang disarankan untuk beberapa pilihan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
   1 = Tidak Efektif
   2 = Kurang Efektif
   3 = Cukup Efektif
   4 = Efektif
   5 = Sangat Efektif

NO	ASPEK YANG DIEVALUASI	SKALA PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
1	Mudah dalam proses penggunaannya					
2	Kejelasan petunjuk penggunaan					
3	Mudah dalam mengakses program					
4	Program dapat digunakan berulang-ulang					
5	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan program					

Saran

Kemukakanlah saran Bapak/Ibu setelah mengamati dan menganalisis program ini.

.....

.....

.....

Buittinggi, 2018

Penguji

(.....)

ANALISIS ANGKET EFEKTIFITAS DEAIN MEDIA PEMBELAJARAN KKPI MENGGUNAKAN APLIKASI VIDEO SHOW PADA ANDROID DI SMK N 1 LUBUK BASUNG

Nama : **Afrina Maridawati**

Analisis Angket Sebelum Adanya Media Pembelajaran

Petunjuk :

3. Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitas video show pada mata pelajaran KKPI untuk siswa/ siswi kelas X11 di SMK N 1 Lubuk Basung. Untuk itu kepada Bapak dan Ibu sebagai tenaga ahli dapat memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan yang disarankan untuk beberapa pilihan.
4. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
   1 = Tidak Efektif
   2 = Kurang Efektif
   3 = Cukup Efektif
   4 = Efektif
   5 = Sangat Efektif

Kriteria	**Skala**					**Nilai**
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	
1	√					20
2	√					20
3		√				40
4		√				40
5	√					20
Jumlah						140
Rata-rata						28

Analisis Angket Sudah Adanya Media Pembelajaran

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1				√		80
2					√	100
3					√	100
4				√		80
5					√	100
Jumlah						460
Rata-rata						92

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

$$G = \frac{92 - 28}{100 - 28}$$

$$G = \frac{64}{72}$$

G =0,88

ANALISIS ANGKET EFEKTIFITAS DEAIN MEDIA PEMBELAJARAN KKPI MENGGUNAKAN APLIKASI VIDEO SHOW PADA ANDROID DI SMK N 1 LUBUK BASUNG

Nama : **Annisa**

Analisis Angket Sebelum Adanya Media Pembelajaran

Petunjuk :

1. Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitas video show pada mata pelajaran KKPI untuk siswa/ siswi kelas X11 di SMK N 1 Lubuk Basung. Untuk itu kepada Bapak dan Ibu sebagai tenaga ahli dapat memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan yang disarankan untuk beberapa pilihan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
   1 = Tidak Efektif
   2 = Kurang Efektif
   3 = Cukup Efektif
   4 = Efektif
   5 = Sangat Efektif

Kriteria	**Skala**					**Nilai**
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	
1	√					20
2		√				40
3	√					20
4		√				40
5	√					20
Jumlah						140
Rata-rata						28

Analisis Angket Sesudah Adanya Media Pembelajaran

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1					√	100
2					√	100
3					√	100
4				√		80
5					√	100
Jumlah						480
Rata-rata						96

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

$$G = \frac{96 - 28}{100 - 28}$$

$$G = \frac{68}{72}$$

G =0,94

ANALISIS ANGKET EFEKTIFITAS DEAIN MEDIA PEMBELAJARAN KKPI MENGGUNAKAN APLIKASI VIDEO SHOW PADA ANDROID DI SMK N 1 LUBUK BASUNG

Nama : **Ayu Sekar sari**

Analisis Angket Sebelum Adanya Media Pembelajaran

Petunjuk :

3. Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitas video show pada mata pelajaran KKPI untuk siswa/ siswi kelas X11 di SMK N 1 Lubuk Basung. Untuk itu kepada Bapak dan Ibu sebagai tenaga ahli dapat memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan yang disarankan untuk beberapa pilihan.
4. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
   1 = Tidak Efektif
   2 = Kurang Efektif
   3 = Cukup Efektif
   4 = Efektif
   5 = Sangat Efektif

Kriteria	**Skala**					**Nilai**
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	
1	√					20
2	√					20
3	√					20
4		√				40
5	√					20
Jumlah						120
Rata-rata						24

Analisis Angket Sesudah Adanya Media Pembelajaran

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1					√	100
2				√		80
3					√	100
4					√	100
5				√		80
Jumlah						460
Rata-rata						92

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

$$G = \frac{92 - 24}{100 - 24}$$

$$G = \frac{68}{75}$$

G =0,90

ANALISIS ANGKET EFEKTIFITAS DEAIN MEDIA PEMBELAJARAN KKPI MENGGUNAKAN APLIKASI VIDEO SHOW PADA ANDROID DI SMK N 1 LUBUK BASUNG

Nama : **Andri**

Analisis Angket Sebelum Adanya Media Pembelajaran

Petunjuk :

5. Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitas video show pada mata pelajaran KKPI untuk siswa/ siswi kelas X11 di SMK N 1 Lubuk Basung. Untuk itu kepada Bapak dan Ibu sebagai tenaga ahli dapat memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan yang disarankan untuk beberapa pilihan.
6. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
   1 = Tidak Efektif
   2 = Kurang Efektif
   3 = Cukup Efektif
   4 = Efektif
   5 = Sangat Efektif

Kriteria	**Skala**					**Nilai**
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	
1		√				40
2	√					20
3	√					20
4		√				40
5	√					20
Jumlah						140
Rata-rata						28

Analisis Angket Seudah Adanya Media Pembelajaran

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1					√	100
2					√	100
3					√	100
4					√	100
5					√	100
Jumlah						500
Rata-rata						100

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

$$G = \frac{100 - 28}{100 - 28}$$

$$G = \frac{75}{75}$$

$$G = 1{,}00$$

ANALISIS ANGKET EFEKTIFITAS DEAIN MEDIA PEMBELAJARAN KKPI MENGGUNAKAN APLIKASI VIDEO SHOW PADA ANDROID DI SMK N 1 LUBUK BASUNG

Nama : **Dela Melita**

Analisis Angket Sebelum Adanya Media Pembelajaran

Petunjuk :

7. Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitas video show pada mata pelajaran KKPI untuk siswa/ siswi kelas X11 di SMK N 1 Lubuk Basung. Untuk itu kepada Bapak dan Ibu sebagai tenaga ahli dapat memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan yang disarankan untuk beberapa pilihan.
8. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
   1 = Tidak Efektif
   2 = Kurang Efektif
   3 = Cukup Efektif
   4 = Efektif
   5 = Sangat Efektif

Kriteria	**Skala**					**Nilai**
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	
1	√					20
2	√					20
3	√					20
4	√					20
5		√				40
Jumlah						120
Rata-rata						24

Analisis Angket Sesudah Adanya Media Pembelajaran

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1					√	100
2				√		80
3				√		80
4					√	100
5					√	100
Jumlah						460
Rata-rata						92

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

$$G = \frac{92 - 24}{100 - 24}$$

$$G = \frac{68}{76}$$

G =0,89

ANALISIS ANGKET EFEKTIFITAS DEAIN MEDIA PEMBELAJARAN KKPI MENGGUNAKAN APLIKASI VIDEO SHOW PADA ANDROID DI SMK N 1 LUBUK BASUNG

Nama : **Desmawati**

Analisis Angket Sebelum Adanya Media Pembelajaran

Petunjuk :

9. Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitas video show pada mata pelajaran KKPI untuk siswa/ siswi kelas X11 di SMK N 1 Lubuk Basung. Untuk itu kepada Bapak dan Ibu sebagai tenaga ahli dapat memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan yang disarankan untuk beberapa pilihan.
10. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
    1 = Tidak Efektif
    2 = Kurang Efektif
    3 = Cukup Efektif
    4 = Efektif
    5 = Sangat Efektif

Kriteria	**Skala**					**Nilai**
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	
1		√				40
2	√					20
3	√					20
4	√					20
5		√				40
Jumlah						140
Rata-rata						28

Analisis Angket Sesudah Adanya Media Pembelajaran

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1				√		80
2					√	100
3					√	100
4				√		80
5				√		80
Jumlah						440
Rata-rata						88

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

$$G = \frac{88 - 28}{100 - 28}$$

$$G = \frac{60}{72}$$

$$G = 0{,}83$$

ANALISIS ANGKET EFEKTIFITAS DEAIN MEDIA PEMBELAJARAN KKPI MENGGUNAKAN APLIKASI VIDEO SHOW PADA ANDROID DI SMK N 1 LUBUK BASUNG

Nama : **Eni Kurniawati**

Analisis Angket Sebelum Adanya Media Pembelajaran

Petunjuk :

11. Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitas video show pada mata pelajaran KKPI untuk siswa/ siswi kelas X11 di SMK N 1 Lubuk Basung. Untuk itu kepada Bapak dan Ibu sebagai tenaga ahli dapat memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan yang disarankan untuk beberapa pilihan.
12. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
    1 = Tidak Efektif
    2 = Kurang Efektif
    3 = Cukup Efektif
    4 = Efektif
    5 = Sangat Efektif

Kriteria	**Skala**					**Nilai**
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	
1		√				40
2	√					20
3	√					20
4	√					20
5	√					20
Jumlah						120
Rata-rata						24

Analisis Angket Sesudah Adanya Media Pembelajaran

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1					√	100
2					√	100
3				√		80
4					√	100
5				√		80
Jumlah						460
Rata-rata						92

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

$$G = \frac{92 - 24}{100 - 24}$$

$$G = \frac{68}{76}$$

G =0,89

ANALISIS ANGKET EFEKTIFITAS DEAIN MEDIA PEMBELAJARAN KKPI MENGGUNAKAN APLIKASI VIDEO SHOW PADA ANDROID DI SMK N 1 LUBUK BASUNG

Nama : **Hidrawan Afendi**

Analisis Angket Sebelum Adanya Media Pembelajaran

Petunjuk :

13. Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitas video show pada mata pelajaran KKPI untuk siswa/ siswi kelas X11 di SMK N 1 Lubuk Basung. Untuk itu kepada Bapak dan Ibu sebagai tenaga ahli dapat memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan yang disarankan untuk beberapa pilihan.
14. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
    1 = Tidak Efektif
    2 = Kurang Efektif
    3 = Cukup Efektif
    4 = Efektif
    5 = Sangat Efektif

Kriteria	**Skala**					**Nilai**
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	
1		√				40
2	√					20
3	√					20
4	√					20
5	√					20
Jumlah						120
Rata-rata						24

Analisis Angket Sesudah Adanya Media Pembelajaran

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1			√			60
2				√		80
3				√		80
4					√	100
5					√	100
Jumlah						420
Rata-rata						84

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

$$G = \frac{84 - 24}{100 - 24}$$

$$G = \frac{60}{76}$$

G =0,78

ANALISIS ANGKET EFEKTIFITAS DEAIN MEDIA PEMBELAJARAN KKPI MENGGUNAKAN APLIKASI VIDEO SHOW PADA ANDROID DI SMK N 1 LUBUK BASUNG

Nama : **Irma Ardiansih**

Analisis Angket Sebelum Adanya Media Pembelajaran

Petunjuk :

15. Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitas video show pada mata pelajaran KKPI untuk siswa/ siswi kelas X11 di SMK N 1 Lubuk Basung. Untuk itu kepada Bapak dan Ibu sebagai tenaga ahli dapat memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan yang disarankan untuk beberapa pilihan.
16. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
    1 = Tidak Efektif
    2 = Kurang Efektif
    3 = Cukup Efektif
    4 = Efektif
    5 = Sangat Efektif

Kriteria	**Skala**					**Nilai**
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	
1	√					40
2	√					20
3	√					20
4	√					20
5	√					20
Jumlah						120
Rata-rata						24

Analisis Angket Sesudah Adanya Media Pembelajaran

Kriteria	Skala					Nilai
	1	2	3	4	5	
1			√			60
2				√		80
3			√			60
4				√		80
5					√	100
Jumlah						380
Rata-rata						76

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

$$G = \frac{76 - 24}{100 - 24}$$

$$G = \frac{52}{76}$$

G =0,68

ANALISIS ANGKET EFEKTIFITAS DEAIN MEDIA PEMBELAJARAN KKPI MENGGUNAKAN APLIKASI VIDEO SHOW PADA ANDROID DI SMK N 1 LUBUK BASUNG

Nama : **Jusniwati**

Analisis Angket Sebelum Adanya Media Pembelajaran

Petunjuk :

17. Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitas video show pada mata pelajaran KKPI untuk siswa/ siswi kelas X11 di SMK N 1 Lubuk Basung. Untuk itu kepada Bapak dan Ibu sebagai tenaga ahli dapat memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan yang disarankan untuk beberapa pilihan.
18. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
    1 = Tidak Efektif
    2 = Kurang Efektif
    3 = Cukup Efektif
    4 = Efektif
    5 = Sangat Efektif

Kriteria	**Skala**					**Nilai**
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	
1	√					20
2	√					20
3	√					20
4	√					20
5	√					20
Jumlah						100

Rata-rata		20

Analisis Angket Sesudah Adanya Media Pembelajaran

Kriteria	**Skala**					**Nilai**
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	
1					√	100
2					√	100
3				√		80
4					√	100
5				√		80
Jumlah						460
Rata-rata						92

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

$$G = \frac{92 - 20}{100 - 20}$$

$$G = \frac{72}{80}$$

$$G = 0{,}9$$

ANALISIS ANGKET EFEKTIFITAS DEAIN MEDIA PEMBELAJARAN KKPI MENGGUNAKAN APLIKASI VIDEO SHOW PADA ANDROID DI SMK N 1 LUBUK BASUNG

Nama : **Mega Mustia**

Analisis Angket Sebelum Adanya Media Pembelajaran

Petunjuk :

19. Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitas video show pada mata pelajaran KKPI untuk siswa/ siswi kelas X11 di SMK N 1 Lubuk Basung. Untuk itu kepada Bapak dan Ibu sebagai tenaga ahli dapat memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan yang disarankan untuk beberapa pilihan.
20. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
    1 = Tidak Efektif
    2 = Kurang Efektif
    3 = Cukup Efektif
    4 = Efektif
    5 = Sangat Efektif

Kriteria	**Skala**					**Nilai**
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	
1	√					20
2	√					20
3	√					20
4	√					20
5	√					20
Jumlah						100

Rata-rata		20

Analisis Angket Sesudah Adanya Media Pembelajaran

Kriteria	**Skala**					**Nilai**
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	
1			√			60
2					√	100
3				√		80
4			√			60
5				√		80
Jumlah						380
Rata-rata						76

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

$$G = \frac{76 - 20}{100 - 20}$$

$$G = \frac{56}{80}$$

G =0,7

Nilai Uji Efektifitas Dilakukan Dengan Mengacu Rumus Statistic Richard R. Hake (G-Score) :

No.	Validator	Sesudah (sf)	Sebelum (si)
1.	Afrina Maridawati	92	28
2.	Annisa	96	28
3.	Ayu Sekar Sari	92	24
4.	Andri	100	28
5.	Dela Melita	92	24
6.	Desmawati	88	28
7.	Eni kurniawati	92	24
8.	Hidrawan Afendi	84	24
9.	Irma Ardiansih	76	24
10.	Jusniwati	92	20
11.	Mega Mustia	76	20
Rata-rata		**89,09**	**24,72**

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

$$G = \frac{89.09 - 24,72}{100 - 24,72}$$

$$G = \frac{64,37}{75,28}$$

$$G = 0,85$$

Berdasarkan hasil efektifitas yang telah dilakukan kepada bendahara dan staff tata usaha maka diperoleh nilai , dengan demikian sistem pembayaran yang penulis desain yaitu **Efektifitas**.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama	:	NOVITA MIRNA SARI
NIM	:	2514.073
Tempat/Tanggal Lahir	:	Padang Kiau, 06 Maret 1996
Alamat	:	Padang Kiau Jorong Sago Kec. Lubuk Basung Kab. Agam
Email	:	Novitamirnasari06031996@gmail.com

ORANG TUA

Ayah : Syaripudin

Ibu : Miar Juni

Alamat : Padang Kiau Jorong Sago Kec. Lubuk Basung Kab. Agam

PENDIDIKAN

1. Sekolah Dasar (SD) Negeri 52 Sago, Kec. Lubuk Basung tamat pada Tahun 2008
2. Sekolah Menengah Pertama SMP N 2 Lubuk Basung tamat pada Tahun 2011
3. Sekolah Menengah SMK N 1 Lubuk Basung tamat pada Tahun 2014
4. Pada tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikan ke Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi, Fakultas Tarbiyah, Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer pada Program Strata 1, tamat pada tahun 2019