PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEOSCRIBE ALTERNATIF PEMBELAJARAN OTODIDAK MATA PELAJARAN TIK KELAS XI DI SMAN 2 RAMBATAN

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S1) Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Oleh :

Dodo Fernando
2514.150

`

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER (PTIK)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BUKITTINGGI

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEOSCRIBE ALTERNATIF PEMBELAJARAN OTODIDAK MATA PELAJARAN TIK KELAS XI DI SMAN 2 RAMBATAN

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S1) Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Oleh :

Dodo Fernando
2514.150

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Deswalantri, SS, M.Pd	**Sarwo Derta, S.s, M.Kom**
NIP. 19681229 200003 2 001	**NIP. 19750104 200604 1 003**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER (PTIK)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BUKITTINGGI

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO SCRIBE ALTERNATIF PEMBELAJARAN OTODIDAK MATA PELAJARAN TIK KELAS XI DI SMA N 2 RAMBATAN ",** yang disusun oleh **Dodo Fernando** , **Nim. 2514.150,** telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk di Sidangkan dalam Munaqasah.

Dengan persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bukittinggi, 31 Januari 2019

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dr.Deswalantri, SS, M.Pd	**Sarwo Derta, S.s, M.Kom**
NIP. 196812292000032001	**NIP: 197501042006041003**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsiyang berjudul"**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEOSCRIBE ALTERNATIF PEMBELAJARAN OTODIDAK MATA PELAJARAN TIK KELAS XI DI SMAN 2 RAMBATAN**", yang disusunoleh**DODOFERNANDO**dan**NIM 2514.150**, telahdiujidalamsidangmunaqasahJurusanPendidikanTeknikInformatikadanKomputerpadahariRabutanggal 19Februari 2019. Dan telahberhasildipertahankandidepanDewanPengujidanditerimasebagaibagianpersyaratan yang diperlukanuntukmemperolehgelarSarjanapadaJurusanPendidikanTeknikInformatikadanKomputer.

Bukittinggi, 20Februari 2019

TIM PENGUJI

Ketua	**Sekretaris**
Dr. Deswalantri, M.Pd	**SarwoDerta, S.s, M.Kom**
NIP. 19681229 200003 2 001	**NIP. 19750104 200604 1 003**
Anggota	
PengujiUtama	**PengujiUtama**
Dr. H. DarulIlmi, M.Pd	**AgusNurKhomaruddin, S.Pd, M.Kom**
NIP. 19700710 200112 1 004	**NIDN. 20022089002**
PengujiPendamping	**PengujiPendamping**
Dr. Deswalantri, SS, M.Pd	**SarwoDerta, S.s, M.Kom**
NIP. 19681229 200003 2 001	**NIP. 19750104 200604 1 003**

Mengetahui,
DekanFakultasTarbiyahdanIlmuKeguruan
(Institut Agama Islam Negeri) IAIN Bukittinggi

Dr. H. NunuBurhanuddin, Lc, M. Ag
NIP. 197305102000121002

HALAMAN PERSEMBAHAN



SUJUD SYUKURKU PADAMU YA RABBI

Alhamdulillahirabbil'alamin...

Alhamdulillahirabbil'alamin...

Akhirnya aku sampai ke titik ini.

Sepercik keberhasilan yang engkau hadiahkan kepadaku ya rabb..

Tak henti-hentinya aku mengucapkan rasa syukur pada_Mu ya Rabb..

Serta sholawat dan salam kepada idolaku Rasulullah SAW dan para sahabat yang mulia.

Semoga karya kecilku ini menjadi pengalaman bagiku dan dapat jadi pelajaran atau referensi bagi orang lain dan menjadi kebanggaan bagi keluargaku tercinta...

Ku prsembahkan karyaku ini..

Untuk kedua orang tua ku tercinta (Alm. ErixHatimuradan Almh.Yerna) mereka orang tua yang terhebat, terbaik dan semua kata indah untuk mereka berdua yang telah mendidik, mengajarkan dan mendoakan anaknya ini menjadi orang sukses didunia maupun diakhirat.

Untuk saudara-saudari ku tercinta yang telah memberi semanagat dan motivasinya yaitu kakakku (Ananda Prima Hatimura),Abangku (Gara Delficia, Triyandhi Ferdino), dan abang ipar yang selalu meberikan pendidikan yang baik (Rudi Hartono).

Untukkeluargakupaman(Syahrial S.t Dt. Pandak) danbibik (EviYusnita) sertakeluargabesar.

Untuk Orang tuaAngkat yang selalumemotifasibaiksecaramorilmaupunmateril (Bpk. SyafrizalS.Pd, M.M danIbuk Drs. DewiMurni).

Untuk yang tersayang (Annisa Prima Bernaz) yang selalusabardanikhlasmemberikandorongansemngatmotivasidalamperkuliahan di setiapkeadaan yang dijalani.

UntukBapakPrabowoSubiantodanBapakSandiaga Uno yang selalumemberikanMotivasikepadasaya.

Untuk pakJefri yang telah membantu dan menyemangati dalam pembuatan skripsi ini.

Untuk pembimbing 1 Ibu Dr.Deswalantri, SS, M.Pd

Dan pembimbing 2 Bapak SarwoDerta S.S,M.Kom

yang telah mencurahkan ilmu dan membimbingku menyelesaikan skripsi ini

Kepada teman-teman seperjuangan ku ORMAWA IAIN Bukittinggi ,dan teman-teman sekaligus keluarga Satu Kontrakan semoga kebersamaan kita tidak hanya sampai disini semoga dapat kita rajut kedepannya untuk kebersamaan yang lebih solid,

kompak dan saling bantu membantu.

TerimakasihjugakepadarekanKomiteNasionalPemuda Indonesia danKelasInspirasi.

Serta Terimakasih banyakkepadasemuapihak yang tidakdapatakusebutkansatupersatu atas supportnya baik itu moril maupun materil yang membantudalamsetiapkondisidiperkuliahan.

Semoga Allah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya

Kepada kita semua, mudah-mudahan kita

termasuk hambanya yang bersyukur

Amin Ya Rabbal Alamin.....

Created by :

DODO FERNANDO, S.Pd

ABSTRAK

Dodo Fernando, NIM : 2514.150 denganskripsi : Perancangan Media PembelajaranBerbasis VideoScribe Sebagai Alternatif Pembelajaran Otodidak Pada Mata Pelajaran TIK Kelas XI di SMA N 2 Rambatan. Program StudiPendidikanTeknikInformatikadanKomputer (PTIK) FakultasTarbiyahdanIlmuKeguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, 2018.

Penelitianinidilatarbelakangiolehpembelajaran BL-TIK (BimbinganLokal-TeknologiInformasidanKomunikasi) di SMA N 2 Rambatandalamsatulokalhanyaadasatu jam pelajaranatau 45 menitdalamsatuminggu. Dengandemikian guru matapelajaran BL-TIK harusmampumemberdayakanwaktu yang ada agar dapatdigunakansecaraefektif, sehingga guru memanfaatkanbuku panduan TIKdalam proses pembelajaran. Namunpenggunaanbuku panduansajamasihbelummampumembantupemahamanpesertadidikterhadappembelajaran yang disampaian.

Jenispenelitian yang digunakandalampenelitianiniadalahjenispenelitiandanpengembanganatau Research and Development (R&D) model 4-D (four-D) yaitu define, design, develop dan disseminate. Model pengembangan multimedia yang digunakandalampenelitianiniyaitu model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo yang terdiridarienamtahapyaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution.Ujiproduk yang digunakanpadapenelitianiniadalahujivaliditasolehpakaryaituahli media, ahlipendidikandanahliteknologiinformasi, ujipraktikalitasoleh guru kelas, danujiefektifitasolehpesertadidik.

Hasildaripenelitian media pembelajaran BL-TIK iniberupa media pembelajaranberbasis video animasi scribing dan media interaktif yang bisadigunakanoleh guru dansiswa secara mandiripadamatapelajaran BL-TIK.Bentukdari media pembelajaraniniberupa Compact Disc (CD) yang dapatdieksekusitanpamemerlukansistem lain untukmenjalankannya, sedangkanuntukujiprodukvaliditasdari 4 orang expert diperoleh**0.912**nilai yang dinyatakan**sangat valid**, sedangkanuntukujipraktikalitasdari 1 orang expert diperolehnilai**96,36** yang dinyatakan**sangatpraktis**, danuntukujiefektifitasdari 10 orang expert diperolehnilai**0.84** yang dinyatakan**sangatefektif**. Diharapkanpenelitiberikutnyadapatmerancang media denganmaterilaindandengananimasi yang lebihbaiklagi.

Key Word :Perancangan, Media AnimasiVideoScribe, Otodidak, Media Interaktif, VideoScribe.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah SWT, tak satupun nikmatnya yang dapat didustakan. Salah satunya dengan selesainya penulisan skripsi ini, serta pendidikan peneliti pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.Shalawat beserta salam tak lupa dimohonkan pada Allah SWT untuk disampaikan kepada junjungan umat yakni Nabi Muhammad SAW, yang telah berhasil membawa umat manusia dari alam kebodohan ke alam yang penuh ilmu pengetahuan sepertihalnya saat ini.

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

Penelitimenyadari, skripsiinitidak mungkin dapat selesai dengan baik tanpa bantuandanbimbingandariberbagaipihak.Padakesempatanini penelitiingin mengucapkanterimakasihyang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibuk Dr. RidhaAhida, M.Humselaku Rektor, Bapak Dr. Asyari, S.Ag., M.Si Wakil Rektor 1, Bapak Dr. Novi Hendri, M.Ag selaku Wakil Rektor 2, dan Ibuk Dra. Hj. Nuraisyah, M.Ag selaku Wakil Rektor 3 IAIN Bukittinggi yang telahmemberikanfasilitasdanpelayananuntukkepentinganperkuliahandaria walhingga penelitimenyelesaikanstudi.
2. Bapak Dr. H. Nunu Burhanudin, Lc, M.Ag selaku Dekan, Bapak Dr. Wedra Aprison, S.Ag selaku Wakil Dekan 1, Bapak Charles, S.Ag. M.Pdi selaku Wakil Dekan 2, dan Bapak Drs. Khairuddin, M.Pd selaku Wakil Dekan 3 Fekultas Tarbiyah Ilmu Keguruan yang telah memberikan fasilitas perkuliahan yang baik.

3. Bapak Riri Okra, M.Kom selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Komputer (PTIK) yang selalu memberikan yang terbaik untuk kemajuan Program Studi PTIK.
4. Ibuk Dr. Deswalantri, SS, M.Pdselaku pembimbing I, dan Bapak Sarwo Derta, S.s, M.Komselaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini dan juga perkuliahan di IAIN Bukittinggi.
5. Bapak Drs. Khairuddin, M.Pd. selakuPenasehatAkademik yang selalumemberikanmotivasi, dorongandanarahankepada peneliti.
6. BapakdanIbudosensertakaryawan/i IAIN Bukittinggi yang telahmembekali penelitidenganberbagaiilmupengetahuanselama di perguruantinggiini.
7. Kepala Sekolah SMA N 2 Rambatan dan Guru bidang studi yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian kepada peneliti, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Teristimewa peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepadakedua orang tua Bapak (Alm) Erix Hatimura dan Ibuk (Almh) Yerna AS.yang penelitisayangiatasdo'adandorongan yang diberikan, baiksecaramorilmaupunmateril, sertasemuapihak yang telahmembantu peneliti yang tidakbisa di sebutkansatu per satu. Dan Rekan-rekanmahasiswaJurusanPendidikanTeknikInformatikadanKomputer 2014 yang telahbanyakmemberikanmasukan, kritikandan saran dalampenyelesaianskripsiini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi masih belum sempurna, mengingat sangat terbatasnya waktu dan kemampuan yang ada pada diri peneliti. Namun demikian peneliti mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti sendiri maupun bagi pihak lain, dan juga peneliti menerima segala kritik dan saran untuk kesempurnaan dimasa yang akan datang.

Akhir kata peneliti sampaikan Do'a kepada Allah SWT, semoga amal baik, bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan yang berlipat ganda di sisi-Nya. Amin, Amiin, Amiiin Yaa Robbal A'lamin.

Bukittinggi, Januari 2019

Penulis

Dodo Fernando

Nim : 2514.150

DAFTAR ISI

Hal

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iv

DAFTAR GAMBAR vi

DAFTAR TABEL viii

BAB I : PENDAHULUAN

A. LatarBelakang 1

B. IdentifikasiMasalah 9

C. BatasanMasalah 10

D. RumusanMasalah 10

E. TujuanPenelitian 11

F. ManfaatPenelitian 11

G. Penjelasan Judul 12

BAB II : LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran 14

1. PengertianMedia 14
2. Pengertian Media Pembelajaran 16
3. Media Berdasarkan Kerucut Pengalaman 19
4. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran 23
5. Manfaat Media Pembelajaran 26

6. Fungsi Media Pembelajaran 26
7. Kriteria Media Pembelajaran 27
8. Pertimbangan dalam memilih Media Pembelajaran 29
B. Defenisi VideoScribe 31
1. Defenisi VideoScribe 31
2. Sejarah VideoScribe 32
3. Fitur-Fitur Tampilan Videoscribe 33
4. Keunggulan VideoScribe 38
5. VideoScribe Untuk Media Pembelajaran 39
C. Otodidak Dan Teknik Informasi Komunikasi 40
1. Defenisi Otodidak 40
2. TIK sebagai MataPelajaran 40
3. Tujuan Mempelajari TIK 42
D. Penelitian yang Relevan 44

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 47
B. Waktu dan Lokasi Penelitian 47
C. Metode Penelitian 47
D. Populasi dan Smpel 56
E. Tahap Penelitian 57
F. Uji Produk 58

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 62
B. Pembahasan 63
1. Define 63
2. Design 68
3. Development 69
4. Disseminate 97
5. Uji Produk 97

a) Uji Validitas Produk..... 97
b) Uji Pratikalitas Produk 98
c) Uji Efektifitas Produk 99

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 101
B. Saran..... 103

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1 Bagan Pola Pembelajaran 17
2.2 Kerucut Pengalaman 20
2.3 Tampilan Login VideoScribe 33
2.4 Tampilan Bantuan VideoScribe 34
2.5 Tampilan Pembuatan Project VideoScribe 35
2.6 Tampilan Halaman Kerja VideoScribe 35
2.7 Tampilan Menu Atas Kiri VideoScribe 36
2.8 Tampilan Menu Atas KananVideoScribe 37
2.9 Tampilan Menu Bawah VideoScribe 37
3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia 51
3.2 Tahapan Penelitian 57
4.1 Struktur Navigasi Menu Utama 71
4.2 Struktur Navigasi Menu Kompetensi 72
4.3 Struktur Navigasi Menu Materi 72
4.4 Struktur Navigasi Menu Latihan 73
4.5 Struktur Navigasi Menu Referensi 73
4.6 Struktur Navigasi Menu Profil 73
4.7 Proses Pembuatan Video Animasi Scribe 84
4.8 Proses Perekaman Layar Monitor menggunakan Aplikasi Wondershare Filmora 84
4.9 Proses Penggabungan VodeoScribe dengan Aplikasi Wondershare Filmora 84
4.10 Proses Pembuatan Background Intro 85

4.11 Proses Pembuatan Tombol-Tombol dan Menu Utama 85
4.12 Tampilan Halaman Intro 87
4.13 Tampilan Halaman Menu Utama 88
4.14 TampilanHalamanSk/ Kd..... 89
4.15 TampilanHalaman Materi Kompetensi 90

4.16 TampilanHalaman Menu Latihan 90
4.17 TampilanHalamanReferensi..... 91

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

2.1 Penjelasan Menu Atas Kiri Video Scribe 36
2.2 Penjelasan Menu Atas Kanan Video Scribe 37
2.3 Penjelasan Menu Bawah Kanan Video Scribe 38
3.1 Kriteria Praktisitas 60
4.1 Daftar Narasumber Wawancara 60
4.2 *Storyboard* Ringkas 74
4.3 Perancangan *Interface* 73
4.4 Identifikasi dan Rancangan Pengujian 92
4.5 Pengujian Intro 93
4.6 Pengujian Menu Utama 93
4.7 Pengujian Menu Sk/Kd 93
4.8 Pengujian Menu Materi 93
4.9 Pengujian Menu Latihan 94
4.10 Pengujian Menu BAB 1 94
4.11 Pengujian Menu BAB 2 94
4.12 Pengujian Menu BAB 3 94
4.13 Pengujian Menu BAB 4 95
4.14 Pengujian Menu Referensi 95
4.15 Pengujian Menu Profil 95
4.16 Pengujian Fungsionalitas 95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bangsa yang maju merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh setiap negara di dunia. Salah satu faktor yang mendukung bagi kemajuan suatu bangsa adalah pendidikan. Begitu pentingnya pendidikan, sehingga suatu bangsa dapat diukur apakah bangsa itu maju atau mundur oleh pendidikan, sebab pendidikan merupakan proses mencetak generasi penerus bangsa. Apabila *output* dari proses pendidikan ini gagal, maka sulit dibayangkan bagaimana dapat mencapai kemajuan. Bagi suatu bangsa yang ingin maju, pendidikan harus dipandang sebagai sebuah kebutuhan sama halnya dengan kebutuhan-kebutuhan lainnya seperti sandang, pangan, dan papan. Namun, melihat kondisi pendidikan di Indonesia saat ini. Berbagai masalah timbul, mulai dari sarana yang tidak memadai, membengkaknya anak putus sekolah, kurikulum yang sering berganti, ketidakprofesionalan para pendidik, sampai kepribadian peserta didik yang jauh dari yang diharapkan.

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan.

Sebagaimana firman Allah SWT :

الْأَمْثَالُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعَالِمُونَ وَتِلْكَ

Artinya *: Dan perumpamaan -perumpamaan ini kami buat untuk manusia; dan tidak ada yang akan memahaminya kecuali mereka yang berilmu.(Al-Ankabut-43)*

Dari ayat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui pendidikan bisa memperoleh ilmu yang mampu menciptakan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas.Inovasi model-model pembelajaran sangat diperlukan dan sangat mendesak terutama dalam menghasilkan model pembelajaran baru yang dapat memberikan hasil belajar lebih baik, peningkatan efisiensi dan efektivitas pembelajaran menuju pembaharuan.

Di Indonesia pemerintah juga sangat memperhatikan pendidikan untuk kemajuan negaranya. Sikap negara terkandung pada landasan pokok sistem pendidikan nasional adalah**UUD 45 Bab XIII,** Pasal 31, ayat (1), yang menyatakan bahwa :*" Tiap-tiap warga Negara berhak mendapatkan pengajaran"*[1].

Selain itu Pemerintahan Indonesia juga telah menetapkan **Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan**

[1] UUD 45, *AmandemenLengkap UUD 45*, (Jakarta:PustakaSandro Jaya), hal 22

Nasionalsebagai landasan yang digunakan untuk saat ini. Dimana terdapat pada Bab I, Pasal 1, ayat (2)yang menyatakan bahwa: *"Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman".* Hal ini mengandung implikasi bahwa sistem pendidikan nasional harus mampu memberi kesempatan belajar yang seluas-luasnya kepada setiap warga negaranya.[2]

Dengan demikian, dalam penerimaan seseorang sebagai peserta didik, tidak dibenarkan adanya perlakuan yang berbeda yang didasarkan atas jenis kelamin, agama, ras, suku, latar belakang social dan tingkat kemampuan ekonomi.Kemajuan teknologi yang berkembang pesat dalam dunia pendidikan menjadikan komputer sebagai media untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Komputer merupakan sekumpulan alat elektronik yang saling berhubungan antara yang satu dan lainnya. Komputer dapat dijadikan sebagai media penyampaian materi, sehingga meningkatkan mutu hasil belajar.Penggunaan media komputer sudah sangat luas dan menyebar dalam berbagai bidang khususnya dalam bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan, komputer dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk proses pembelajaran.

[2]Ibid ., h.23

Usaha untuk mencapai tujuan proses belajar mengajar dipengaruhi beberapa faktor. Faktor yang pertama adalah peserta didik itu sendiri, pengajar (guru), fasilitas, lingkungan, media pendidikan serta metode pembelajaran yang digunakan.Sukardi mengutarakan evaluasi merupakan proses memahami, memberi arti, mendapatkan dan mengomunikasikan informasi untuk keperluan pengambilan keputusan.[3]Pada kurikulum 2013 peserta didik dituntut untuk mandiri dalam memecahkan suatu masalah dalam proses pembelajaran, sehingga dapatmengembangkan pengetahuan, potensi, dan keterampilan dalam dirinya untuk memenuhi kebutuhan dantuntutan lingkungan. Dalam hal ini peserta didik dalam proses belajar tetap dibantu oleh seorangguru, tugas guru ialah mengarahkan, membantu, membimbing, memfasilitasi, serta mengevaluasi pesertadidik agar tujuan dari pendidikan itu sendiri dapat tercapai. Adapun untuk kelancaran proses belajarmengajar guru dapat menggunakan media bantu, media bantu dapat berupamodel, buku teks, film transparansi, kaset video, media berbasis komputer danlainnya. Didalam proses belajar mengajar supaya efektif maka diperlukansuatu metode yang sesuai dengan karakter peserta didik, mata pelajaran yangdisampaikan, suasana dan prasarana penunjang.

Media pendidikan sebagai salah satu sarana meningkatkan mutupendidikan sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan mediapendidikan dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam poses belajarmengajar yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar

[3]Sukardi. (2008). EvaluasiPendidikan: PrinsipdanOperasionalnya. Jakarta: PT BumiAksara, h.1

yangdicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media pendidikan dapatmempertinggi prestasi belajar siswa. Alasan berkenaan dengan manfaatmedia pendidikan adalah: (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswasehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa; (2) Bahan pengajaranakan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa,dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik; (3)Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbalmelalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan gurutidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jampelajaran; (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidakhanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain sepertimengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Media pendidikandapat berupa model/alat peraga, *flowchart*, tabel-tabel, dan media berbasis teknologi informasi.Dalam Pasal 1 ayat 4 UU RI No. 20 tahun 2013 Mengenai sistem pendidikan nasional tertera peserta didik atau siswa adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan diri mereka melalui proses pendidikan pada jalur dan jenjang dan jenis pendidikan tertentu.[4]

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat danbersifat global, memaksa penyelenggara pendidikan untukmeningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajarannya secara terus-menerusuntuk menghasilkan lulusan yang berkualitas. Era globaliasi saat

[4]UU Pasal 1 ayat 4 UU RI No. 20 tahun 2013 mengenaisistemPendidikanNasional

ini yangditandai oleh semakin meluasnya penggunaan pengaruh teknologi informasi hampirseluruh segi kehidupan, khususnya di bidang pendidikan.Pengaruh adalah daya atau kemampuan yang timbul dari sesuatu yang berkuasa.[5]Untuk mewujudkan peserta didik yang sesuai dengan undang – undang yang menngacu pada era globalisasi diatas, bisa dilakukan dengan proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video scribe.

VideoScribeadalah softwareyang digunakandalammembuatvideo dengandesign animasiberlatarputihdengansangatmudahdanmenarik sebagai salah satu bentuk pengembangan media teknologi informasi kreatif.[6]***VideoScribe*** ini diantaranya *"dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa dan kemampuan siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa lebih baik dengan menggunakan media* ***VideoScribe*** *dibandingkan tidak menggunakan* ***VideoScribe.*** Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Fillyas Rahmat Taufiq bahwa penggunaan media *VideoScribe* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan kemampuan siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik dibandingkandengan sebelum menggunakan*VideoScribe,*[7] dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

---

[5]Tim Penyusun Pusat Bahasa, *Kamus Bahasa Indonesia, (*Jakarta: Balai Pustaka, 2003) edisi 3, Cet.4, h.849

[6]Ir. Untung Rahardja.,M.T.I dkk, "*iLearning Journal Center (iJC)*", Technomedia Journal (TMJ). Vol.1 No.1. E-ISSN: 2528-6544, Oktober 2016, h. 127.

[7]Fillyas Rahmat Taufiq, Skripsi Sarjana Pendidikan: *"Pengembangan Media Materi Keadaan Alam di Indonesia Menggunakan Perangkat Lunak Videoscribe Pada Mata Plajaran IPS Kelas VII",* (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016), h. 4.

Media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Salah satu bentuk teknologi informasi dan komunikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan komputer. Proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat, khususnya pada pembelajaran yang berkaitan dengan pengenalan icon menu Ms. Word 2007 yaitu mata pelajaran teknologi Informasi dan komunikasi.

Berdasarkan pra survey pada tanggal 27 Februari 2018 yang penulis lakukan di SMA N 2Rambatan dengan menggunakan metode wawancara dengan guru TIK dan siswa, ditemui bahwa pembelajaran tentang TIK selama ini kurang menarik dan kurang efektif. Pendidik hanya menggunakan metode berceramah di depan kelas, dan menyampaikan materi Ms. Word 2007 dengan media yang standar dan kurang menarik berupa PowerPoint serta pengurangan jam pembelajaran di dalam kelas pada kurikulum 2013, sehingga penyampaian materi tidak efektif untuk di serap oleh peserta didik.

Peran guru TIK dan guru KKPI dalam pelaksanaan kurikulum2013 sangat penting. Pemenuhan tugas guru TIK dan guru KKPIsesuai dengan beban kerja paling sedikit membimbing 150peserta didik dapat diekuivalenkan dengan kewajiban mengajarpaling sedikit 24 (dua puluh empat) jam tatap muka dalam 1(satu) minggu dengan alokasi waktu (1x45

menit)/ jam merupakan persyaratan yang harus dipenuhi olehseorang guru TIK dan guru KKPI sesuai ketentuan.[8] Terutama pada materi yang bersifat hafalan terkadang guru hanya membacakan keterangan yang ada pada bahan ajar ataupun pada saat menampilkan slide-slide presentasi PowerPoint.

Dari pihak lain secaraempiris, berdasarkanhasilanalisispenelitianterhadaprendahnyahasilbelajarpesertadidik yang disebabkandominannya proses pembelajarankonvensional.[9]Padapembelajaraninisuasanakelascendrung teacher-centered (terpusatpada guru) sehinggasiswamenjadipasif.Meskipundemikian, guru lebihsukamenerapkanmetodetersebut, karnahanyacukupmenjelaskankonsep-konsep yang adapadabukuataureferensi lain namunkadangkonsep yang diberikansulitbisadicernapesertadidiksecaracepatdantepat

Pendidik hanya menyampaikan isi buku dan memberikan penjelasan-penjelasan yang membuat peserta didik bingung, ini hanya akan menghambat pemahaman peserta didik dan akan banyak pertanyaan-pertanyaan yang muncul dalam pikiran mereka. Pendidik seharusnya bisa membuat peserta didik memahami materi pembelajaran TIK dengan penjelasan yang mudah dipahami dan didukung video animasi agar pembelajaran lebih menarik dan peserta didik mampu memahami

[8]Pedoman pelaksanaan tugas guru TIK dan KKPI ,*Beban Kerja Guru TIK 2014*, (Bukittinggi: Pustaka Bung Hatta), hal 25

[9] Ibid,

pembelajaan secara otodidak sehingga siswa mampu menunjukkan kesiapannya dalam menerima materi dengan mandiri sesuai dengan acuan kurikulum 2013.Kesiapan fisik berarti memiliki kesehatan dan tenaga yang baik, sedangkan kesiapan mental adalah memiliki minat dan motivasi yang baik untuk melakukan suatu kegiatan. [10]

Melihat keadaan tersebut timbul pemikiran dan pertanyaan yang juga menjadi permasalahan bagi penulis.Untuk menjawab permasalahan di atas, tentu memerlukan suatu penelitian dengan jalan mencari jawaban dan keterangan yang lebih jelas serta kongkrit, maka penulis berkeinginan untuk menghasilkan rancangan**Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Sebagai Alternatif Pembelajaran Otodidak Pada Mata Pelajaran TIK Kelas XI Di SMA N 2Rambatan.** Media yang dirancang ini dapat digunakan untuk seluruh SMA Kelas XI secara mandiri sebagai penerapan acuan kurikulum 2013, bahkan dapat berguna juga untuk seluruh pihak yang membutuhkannya berupa video scribe yang lebih menarik sebagai penanaman pembelajaran secara mandiri pada peserta didik sebagai acuan penerapan kurikulum 2013.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi di SMA N 2 Rambatan didalam prosesbelajar mengajar sebagai berikut :

[10]Dalyono. (2005). *Psikologipendidikan (edisi 3).* Jakarta: RinekaCipta. h.52

1. Guru hanya diberi waktu 1 x 45 menit per minggu pada mata pelajaran TIK dengan acuan petunjuk teknis pada kurikulum2013.
2. Kurang memadai atau mencukupi waktu dalam penyampaian materi TIK sesuai dengan petunjuk teknis pembelajaran TIK pada kurikulum 2013.
3. Peserta didik di SMA N 2 Rambatanmerasa jenuh atau bosan belajar dengan metode ceramah atau metode presentasi PowerPoint yang sering digunakan Pendidik.
4. Pendidik lebih cendrung menerapkan metode konvensional dalam menjelaskan pembahasan modul tanpa menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik.
5. Pendidik kesulitan dalam membuat media yang cocok dan menarik untuk materi pembelajaran TIK tingkat SMA khususnya pada materi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka dapat diambil batasan masalah yaitu : *Bagaimana MerancangMedia Pembelajran Berbasis Video Scribe Sebagai Alternatif Pembelajaran Otodidak Pada Mata Pelajaran TIK Kelas XI Di SMA N 2Rambatan.*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas maka dapat diambil rumusan masalah yaitu : *MenghasilkanMedia Pembelajran*

Berbasis Video Scribe Sebagai Alternatif Pembelajaran Otodidak Pada Mata Pelajaran TIK Kelas XI Di SMA N 2 Rambatan.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini untuk menghasilkanmedia pembelajaran berbasis video scribe dengan aplikasi Sparkol Video Scribe sebagai alternatif pembelajaran otodidak pada mata pelajaran TIK kelas XIdi SMA N 2 Rambatan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan adalah :

1. Bagi Penulis

   Untuk melengkapi tugas dan syarat mencapai gelar sarjana pendidikan teknologi informatika dan komputer pada Jurusan Pendidikan TeknikInformatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi.

2. Bagi Institusi Tempat Penelitian

   Masukan untuk pihak penyelenggara pendidikan di tingkat SMA terutama guru yang mengajar TIKkelas XI agar mampu menciptakan media yang cocok dan menarik.

3. Bagi Masyarakat

   Sebagai tambahan pengetahuan praktis bagi semua pihak, khususnya yang berkaitan dengan merancang media pembelajaran

bebasis video animasi scribing yang menarik menggunakan Video Scribe pada matapelajaran TIKkelas XI.

4. Bagi Peneliti Lain

   Sebagai tambahan informasi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian tentang merancang media pembelajaran berbasis video animasi scribing menggunakan Aplikasi Video Scribe.

G. PenjelasanJudul

Untukmenghindarikekeliruandalammemahamijudulskripsiini, makapenulismeanggapperlumenjelaskanbeberapaistilah :

MediaadalahSegalasesuatualat yang dapatdigunakanuntukmenyalurkanpesandanpengirimpesankepadapenerima pesan, sehinggadapatmerangsangpikiran, perasaan, perhatian, danminatsertaperhatiansiswasedemikianrupa ,sehingga proses belajarmengajarberlangsungdenganefektifdanefesiensesuaidengan yang di harapkan.[11]

Pembelajaranadalahproses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain,

[11]Sadiman, dkk. Media Pembelajaran.(Yogyakarta:2002) hal.6

pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.[12]

Alternatifadalahpilihan di antara dua atau beberapa kemungkinan yang adadanbisa di gunakansecaraefektifdanefisien.[13]

Otodidakatau **autodidak** (dari bahasa Yunani autodídaktos = "belajar sendiri") merupakan orang yang tanpa bantuan guru bisa mendapatkan banyak pengetahuan dan dasar empiris yang besar dalam bidang tertentu. Mereka mendapatkan pengetahuan tersebut dengan belajar sendiri.[14]

[12]https://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran
[13]KamusBesarBahasa Indonesia
[14]https://id.wikipedia.org/wiki/Otodidak

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah atau menurut bahasa berarti tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa arab adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.[1] Sedangkan menurut istilah media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sebagai proses belajar terjadi.[2]

Menurut Zakiah Daradjatmedia pendidikan adalah suatu benda yang dapat diindrai, khususnya penglihatan dan pendengaran (alat peraga pengajaran) baik yang terdapat di dalam maupun di luar kelas, yang digunakan sebagai alat bantu penghubung (medium komunikasi) dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektifitas belajar siswa.[3]

Batasan lain telah dikemukakan juga oleh para ahli dan lembaga, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Menurut AECT (*Assosiation of Education and Communication Technology*) memberi batasan mengenai media sebagi segala bentuk

[1]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), h. 3.
[2]Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), h. 27.
[3]Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), h. 3.

dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

b. Menurut NEA (*National Education Assosiation*) menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca.
c. Gagne menyatakan bahwa, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan visual yang dapat merangsang untuk belajar.
d. Brigg berpendapat, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, misalnya buku, film bingkai,
e. Heinichdkk mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.
f. HamitJojodalam Latuheru memberikan batasan media sebagai bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan pendapat.
g. Gagne & Bringgsecara intuisif mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran, yang terdiri atas buku pelajaran, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi,dan komputer.[4]

[4]ArsyadAzhar., *Media Pembelajaran,...*, h. 3-4.

Dari uraian di atas, dapat kita simpulkan media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan dalammenyalurkan informasi berupa pesan dari pengirim yang ditujukan kepada penerima pesan, sehingga dapat memberikan rangsangan pikiran, perasaan, perhatian dan kemajuan pembelajaran.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan atau sarana untuk menyampaikan pesan.[5]

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru dalam merangsang pemahaman siswa melalui berbagai langkah atau proses, tetapi pada umumnya media pembelajaran alat untuk merangsang indera dari peserta didik, misalnya dalam pernyataan Y. Miarsodibawah ini:

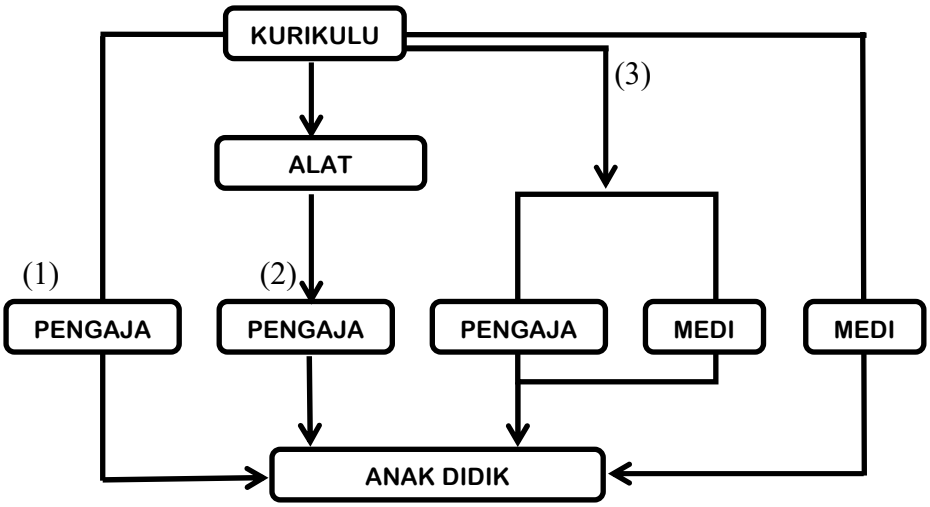
Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemajuan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajaranya.[6]

Dari uraian di atas, apabila dikaitkan dengan pembelajaran dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan atau informasi, dapat merangsang pikiran dan

[5]Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogjakarta: Safirialinsani press, 2009), h. 3.
[6]Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran,...*, h. 4.

kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada dirinya. Media yang dirancang dengan tepat dan dipergunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, dapat mempengaruhi efektivitas proses dan hasil belajar.

Menurut *Dra Hj. Irna Andriati, M.Pd,* menyatakan bahwa sekarang ini banyak orang yang membedakan antara media dan alat peraga. Di samping membedakan, ada pula orang yang memakaikan kata media dan alat peraga secara bergantian dengan maksud yang sama.[7] Untuk mengetahui perbedaan antara media dan alat peraga tersebut, dapat dilihat dalam Gambar 2.1 Bagan Pola Pembelajaran berikut.



Gambar 2.1 Bagan Pola Pembelajaran
(Sumber: Dra. Hj. Irna Andrianti, M. Pd,Pemanfaatan Media Grafis Dalam Pembelajaran Fiqih Ibadah)

[7]AndriantiIrna, *Pemenfaatan Media Grafis Dalam Pembelajaran Fiqih Ibadah,* (Bukittinggi: AURA Anugrah Utama Raharja, 2016), h. 10.

Berdasarkan bagan di atas, maka dapat dijelaskan bahwa ada 4 pola pembelajaran, yaitu:

(1) Sumber belajar hanya berupa orang saja, yaitu guru kelas atau guru bidang studi. Dalam proses pembelajaran guru memegang kendali kegiatan belajar secara penuh, baik mengenai keluasan materi yang akan diberikan ataupun urutannya.

(2) Sumber belajar, di samping guru, penyajian materi dibantu oleh alat peraga. Walaupun demikian, peranan utama dalam pembelajaran itu tetap guru, sementara keberadaan media hanya sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi.

(3) Sumber belajar (guru) bekerja sama dengan sumber lain (media) berdasarkan pembagian tanggung jawab. Dalam hal ini kontrol terhadap kegiatan pembelajaran dibagi sama antara guru dengan media. Sumber lain yang disebut media tersebut merupakan bagian yang integral dari seluruh kegiatan belajar.

(4) Siswa hanya belajar dengan media, tanpa adanya guru. Dengan demikian proses pembelajaran tetap berlangsung sekalipun guru tidak hadir di kelas tersebut.[8]

Berdasarkan 4 pola pembelajaran ini, maka dapat dipahami bahwa perbedaan antara media dan alat peraga hanya pada fungsinya, bukan pada

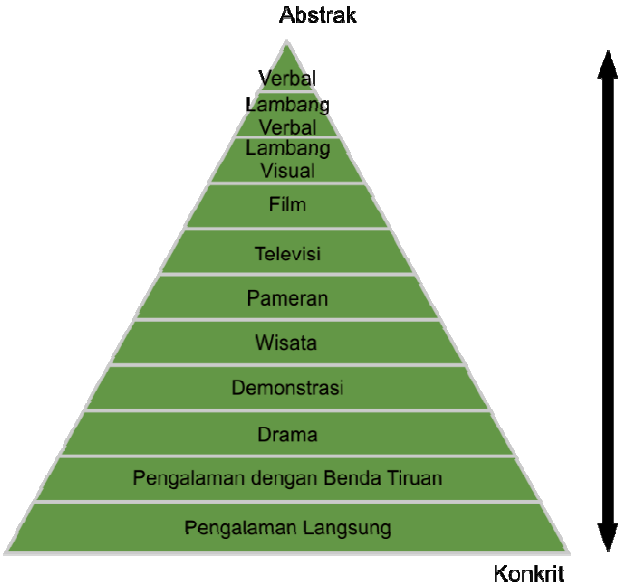
[8]ibid., h. 11.

substansinya. Oleh sebab itu benda yang sama, umpamanya buku, dapat berfungsi sebagai alat bantu mengajar dan dapat pula berfungsi sebagai sumber belajar. Buku disebut sebagai alat bantu mengajar apabila fungsinya hanya sebagai alat peraga yang dipakai guru ketika menjelaskan materi pelajaran. Sementara buku itu disebut sebagai sumber belajar apabila dia merupakan bagian yang integral dalam kegiatan pembelajaran karena ada materi-materi tertentu yang harus dicari sendiri oleh siswa dari buku yang ditetapkan sebagai sumber referensi utam dalam pembelajaran tersebut.

3. Media Berdasarkan Kerucut Pengalaman

Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu mengajar, **Edgar Dale** mengklasifikasi media berdasarkan tingkat pengalaman siswa dalam menerima pesan, mulai dari yang paling kongkrit samapai kepada yang paling abstrak. Tingkat pengalaman belajar Edgar Dale ini dikenal dengan istilah kerucut pengalaman (*Cone of experience*). Disebut dengan istilah kerucut karena memang semakin ke atas semakin kecil tingkat pengalaman yang sudah dimiliki siswa.[9]Kerucut pengalaman tersebut dapat digambarkan pada Gambar 2.3 berikut:

[9]Ibid.., h. 12.



Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman
(Sumber: Dra. Hj. Irna Andrianti, M. Pd,Pemanfaatan Media Grafis Dalam Pembelajaran Fiqih Ibadah)

Penjelasan kerucut pengalaman belajar **Edgar Dale** sebagai berikut:[10]

a. Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh siswa sebagai hasil belajar dari aktifitas sendiri. Siswa mengalami, merasakan sendiri segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan. Siswa berhubungan langsung dengan objek yang hendak dipelajari tentang menggunakan perantara. Karena pengalaman langsung inilah maka ada kecendrungan hasil yang diperoleh siswa menjadi konkrit, sehingga akan memiliki akurasi yang tinggi.

b. Pengalaman tiruan adalah pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati kejadian yang

[10]ibid., h. 13-15.

sebenarnya. Pengalaman tiruan sudah bukan pengalaman lansung lagi, sebab objek yang dipelajari bukan yang asli atau yang sesungguhnya, melainkan benda tiruan yang menyerupai benda aslinya. Mempelajari objek tiruan sangat besar manfaatnya, terutama untuk menghindari terjadinya verbalisme. Misalnya siswa akan mempelajari kangguru. Oleh karena binatang tersebut sulit diperoleh apalagi dibawa ke dalam kelas, maka untuk mempelajarinya dapat menggunakan model binatang dengan wujud yang sama, namun terbuat dari plastik.

c. Pengalaman melalui drama, yaitu pengalaman yang diperoleh dari kondisi dan situasi yang diciptakan melalui drama (peragaan) dengan menggunakan skenario yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Walaupun siswa tidak mengalami secara langsung terhadap kejadiaan, tetapi hanya melalui drama, namun siswa akan lebih menghayati berbagai peran yang disuguhkan. Tujuan belajar melalui drama ini agar siswa memperoleh pengalaman yang lebih jelas dan konkrit.

d. Pengalaman melalui demonstrasi adalah teknik penyampaian informasi melaui peragaan. Kalau dalam drama siswa terlibat secara langsung dalam masalah yang dipelajari, walaupun bukan situasi nyata, maka pengalaman dalam demonstrasi siswa hanya melihat peragaan orang lain.

e. Pengalaman wisata, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui kunjungan siswa ke suatu objek yang ingin dipelajari. Melalui wisata, siswa dapat mengamati secara langsung, mencatat dan bertanya tentang hal-hal yang dikunjungi. Selanjutnya pengalaman yang diperoleh, dicatat dan disusun dalam cerita/makalah secara sistematis. Isi catatan disesuaikan dengan tujuan kegiatan ini.

f. Pengalaman melalui pameran. Pameran adalah usaha untuk menunjukkan hasil karya. Melalui pameran, siswa dapat mengamati hal-hal yang ingin dipelajari seperti karya seni, baik seni tulis, seni pahat atau benda-benda bersejarah dan hasil teknologi modern dengan berbagai cara kerjanya. Pemeran lebih abstrak sifatnya dibandingkan dengan wisata, sebab pengalaman yang diperoleh hanya terbatas pada kegiatan mengamati wujud benda itu sendiri. Namun demikian, untuk memperoleh wawsan, dapat dilakukan melalui wawancara dengan pemandu dan membaca *leaflet* atau *booklet* yang disediakan penyelenggara.

g. Pengalaman melalui televisi merupakan pengalaman tidak langsung, sebab televisi merupakan perantara. Melalui televisi siswa dapat menyaksikan berbagai peristiwa yang ditayangkan dari jarak jauh sesuai dengan program yang dirancang.

h. Pengalaman melalui gambar hidup dan film. Gambar hidup atau film merupakan rangkaian gambar mati yang diproyeksikan pada layar

dengan kecepatan tertentu. Dengan mengamati film, siswa dapat belajar sendiri. Walupun bahan pelajarannya terbatas sesuai dengan naskah yang disusun.

i. Pengalaman melalui lambang-lambang visual, seperti grafik, gambar dan bagan.sebagai alat komunikasi, lambang visual dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada siswa. Siswa lebih dapat memahami berbagai perkembangan atau struktur melalui bagan dan lambang visual lainya.

j. Pengalaman melalui lambang verbal merupakan pengalaman yang sifatnya abstrak, sebab siswa memperoleh pengalaman hanya melalui bahasa, baik lisan maupun tulisan. Kemungkinan terjadinya *verbalisme* sebagai akibat dari perolehan pengalaman melalui lambang verbal sangat besar. Oleh sebab itu, sebaiknya penggunaan bahasa verbal harus disertai dengan penggunaan media lain.

4. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan atas beberapa jenis tergantung dari sudut melihatnya:[11]

a. Dilihat dari sifatnya, media itu dapat dibagi menjadi:

b. Media audio, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara saja seperti radio dan rekaman suara.

[11]ibid.., h. 19.

1) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media visual ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan cetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
2) Media audio visual, yaitu jenis media, selain mengandung suara, juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat misalnya rekaman video, film, slide suara dan lain sebagainya. Media audio visual ini kemampuannya dianggap lebih baik dan lebih menarik karena mengandung kedua jenis media audio dan media visual.

c. Dilihat dari kemampuan daya jangkauannya, media dapat pula dibagi menjadi:
1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui radio dan televisi ini, siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video dan lain sebagainya.

d. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
1) Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi dan lain sebagainya. Jenis media ini memerlukan alat

proyeksi khusus seperti film proyektor untuk memproyeksikan film, slide proyektor untuk memproyeksikan film slide. *Overhead proyektor* untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan proyektor ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.

2) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain sebagainya.

Seiring perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, media tampil dalam berbagai jenis dan format seperti modul, buku, film, televisi, komputer dan sebagainya. Masing-masing media muncul dengan ciri-ciri dan kemampuan yang berbeda-beda, sehingga kemudian baru timbul usah untuk penataan media dan mengklasifikasikan media. Di antaranya *Rudi Bretz*mengklasifikasikan media berdasarkan ciri utamanya menjadi tiga unsur, yaitu visual, audio,garis dan symbol. Di samping itu Rudi Bretz juga membedakan media atas media rekaman dan media transmisi. Dengan demikian terdapat delapan macam media menurut *Rudi Bretz*, yaitu *media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media semi gerak, media audio, dan media cetak.*[12]

[12]ibid.., h. 20

5. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari media pembelajaran secara umum dapat disimpulkan sebagai berikut:[13]

a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
d. Memungkinkan anak balajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual auditorium dan konektetisnya.
e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

6. Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan **Lentz** mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, diantaranya yaitu:[14]

a. *Fungsi Atensi*, yaitu media visual yang merupakan inti sekaligus menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makana visual yang ditampikan atau menyertai teks materi pelajaran.

[13]Rudi Susilana dan Cepi Riana, *Media Pembelajaran* (Bandung: CV. Wacana Prima, 2008), h. 9.
[14]ArsyadAzhar, *op.cit.*., h. 20.

b. *Fungsi Afektif,* yaitu media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. *Fungsi Kognitif,* yaitu media visual terlihat dari penemuan-penemuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memehami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. *Fungsi Kompensatoris,* yaitu media pembelajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks untuk membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Oleh sebab itu perancangan program media yang dilaksanakan secara sistematik berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa yang diarahkan pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan dapat mengatasi hambatan-hamabatan dalam mempersatukan pengamatan anak.

7. Kriteria Media Pembelajaran

Bebarapa kriteria media pembelajaran yang pertama dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologi antara lain adalah

Motivasi, Perbedaan individu, Tujuan pembelajaran, Organisasi isi, Persiapan sebelum belajar, Emosi, Partisipasi, dan Umpan balik.

Seperti diuraikan diatas, kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa bagian dari system intruksionl secara keseluruhan. Untuk itu kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media adalah sebagai berikut:

a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip dan generalisasi.
c. Praktis, luwes dan bertahan.
d. Guru terampil menggunakannya, ini merupakan kriteria utama.
e. Pengelompokan sasaran.
f. Mutu teknik.[15]

Berdasarkan kriteria ditentukan diatas, guru dapat menentukan media pembelajaran yang akan dipakai oleh guru dalam melakukan kegiatan belajar, mengajar, karena tanpa media pembelajaran guru bisa kesulitan dalam meningkatkan efektifitas dan efesiensi pembelajaran. Hal itu diperparah lagi jika guru dalam menjelaskan materi membelajaran cepat dan kurang jelas. Oleh karena itu media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

[15]Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital,* (Jakarta: Ghalia Indonesia Anggota IKAPI, 2011), h. 80-81.

Media ajar tersebut bisa berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Untuk mendapatkan media ajar yang sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik, diperlukan analisis terhadap KI-KD, analisis sumber belajar, dan penentuan jenis serta judul media ajar. Hasil analisis tersebut diketahui berapa banyak media ajar yang harus disiapkan dalam satu semester tertentu dan jenis bahan ajar mana yany dipilih.

8. Pertimbangan dalam Memilih Media Pembelajaran

Mengingat media itu banyak jenisnya, yang masing-masingnya mempunyai karakteristik sendiri, maka dalam proses pembelajaran, guru harus memilih media yang cocok untuk pencapaian tujuan pembelajaran.

Dasar pertimbangan dalam memilih media agar pesan yang disampaikan itu betul-betul efektif atau tepat sasaran adalah:[16]

a. Relevan dengan tujuan akhir pembelajaran. Media yang akan digunakan guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, bukan sebagai alat hiburan atau semata-mata untuk mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran. Media yang digunakan benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

b. Sesuai dengan karakteristik siswa yang menjadi sasaran media, siswa yang kemampuan mendengarnya kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala menggunakan media audio. Demikian juga siswa

[16]AndriantiIrna,op,cit ., h. 27-28.

yang penglihatannya kurang, akan kesulitan menangkap pelajaran yang disajikan dengan media visual. Setiap siswa memiliki gaya belajar dan kemampuan yang berbeda. Oleh sebab itu, guru harus memilih media yang betul-betulsesuai dengan kIrnaarakteristik siswa.

c. Sesuai dengan sifat materi dan jenis rangsangan yang ingin dicapai dengan media tersebut (audio, visual dan gerak), agar siswa memahami pertumbuhan jumlah penduduk di Indonesia, maka guru perlu mempersiapkan semacam grafik yang mencerminkan pertumbuhan penduduk tersebut.
d. Sesuai dengan keadaan latar atau lingkungan setempat. Apabila pada suatu sekolah, listrik belum masuk, maka memanfaatkan media yang diproyeksikan tentu saja tidak tepat. Media yang memerlukan peralatan yang mahal, belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian juga media yang sangat sederhana, belum tentu tidak memiliki nilai sama sekali. Setiap media yang dirancang guru, perlu memperhatikan efektifitas dan efesiensi penggunaannya.
e. Sesuai dengan luas jangkauan yang ingin dilayani dengan media tersebut. Kalau hanya untuk satu kelas, mungkin cukup dengan papan tulis atau gambar. Pemanfaatan radio dan televisi akan lebih efektif kalau luas jangkauan yang ingin dilayani itu sangat luas.
f. Sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasional-kannya. Sering media yang kompleks, terutama media yang mutaakhir seperti

komputer, LCD dan media elektronik lainnya memerlukan kemampuan khusus dalam mengoperasional-kannya. Oleh sebab itu, sebaiknya guru mempelajari terlebih dahulu bagaimana mengoperasional-kan dan memanfaatkan media yang akan digunkan dalam proses pembelajaran itu.

B. Defenisi VideoScribe

1. Defenisi VideoScribe

Video adalah salah satu media audio visual yang digunakan sebagai media komunikasi dalam pengembangan dan untuk menjelaskan atau menyampaikan pesan, serta digunakan sebagai hiburan. Format dari file video seperti *mpeg, mp4, flv* dan yang lainnya.[17] Layaknya elemen multimedia lainnya, video pun memiliki keunggulan, diantaranya adalah:

a. Merangsang minat dan menarik perhatian
b. Efektif untuk kelompok besar, sedang, bahkan seminar besar atau ramai.
c. Dapat merekam atau menampilkan keadaan yang sesungguhnya.
d. Informasi yang dibuat dapat dimuat secara terperinci dan motivasional.

[17]Ilham Musyadat, Skripsi Sarjana Pendidikan: *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil"* (Malang: Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015), h.28.

Menurut **Joyce& B.White**(2015) mengungkapkan *"SparkolVideoScribeisagreatforcreating short**Whiteboard Style Animations**toexplaincertainconcepts,eitherby instructoror student".*[18]

Whiteboard animation adalah media komunikasi yang dibuat melalui simbol-simbol yang ada di whiteboard animation. Dengan adanya simbol-simbol seperti kata-kata, kalimat disertai gambar dan audio visual akan membantu penerima tanda dengan mudah. Untuk melihat contoh whiteboard animation tidaklah begitu sulit, karena *VideoScribe* merupakan software multifungsi, yakni kegunaannya bisa dipakai untuk bermacam-macam.[19]

Dengan adanya *VideoScribe-sparkol* kita bisa menyajikan sesuatu yang panjang menjadi tidak terlalu panjang. Kita bisa menyajikan perasaan kita disertai gambar yang akan memperjelas sistem komunikasi.

2. Sejarah VideoScribe

Software VideoScribe dikembangkan pada tahun 2012 oleh **Sparkol** (salah satu perusahaan yang ada di **Inggris**).[20] Dan tepatnya setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, software ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih.[21] Aplikasi ini adalah sarana yang paling tepat dan akurat

---

[18]Dyah Ayu Wulandari, Skripsi Sarjana Pendidikan: "*PengembanganMedia Pembelajaran MenggunakanSparkol VideoscribeDalam MeningkatkanMinat BelajarSiswa PadaMata PelajaranIPA MateriCahayaKelas ViiiDiSmp Negeri01Kerjo TahunAjaran2015/ 2016"* (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2016), h. 63.

[19] Ilham Musyadat, Skripsi Sarjana Pendidikan: *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil",...,* h. 29.

[20]Ir. Untung Rahardja.,M.T.I dkk, "*iLearning Journal Center (iJC)*", Technomedia Journal (TMJ) ,..., h. 127.

[21]Muhammad Khoirul Absor, Skripsi Sarjana Pendidikan Islam: *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Pada Tema Indahnya Negeriku Pada Subtema Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan*

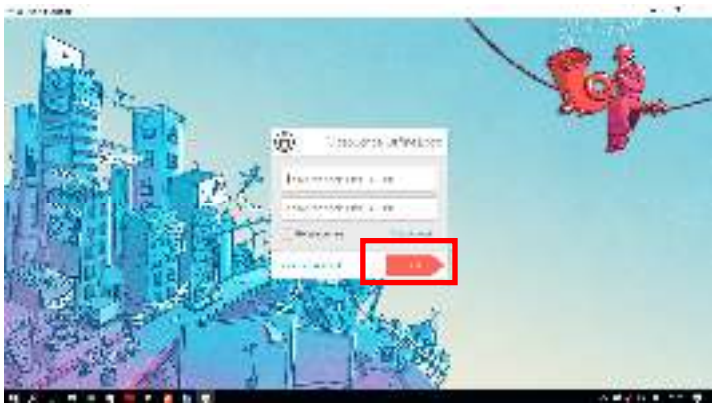
karena dapat digunakan sebagai pengantar pembelajaran, serta sangat membantu memberikan pemahaman kepada peserta didik.

3. Fitur - Fitur Tampilan VideoScribe

Pada aplikasi **VideoScribe** terdapat beberapa bentuk fitur – fitur tampilannya, diataranya adalah sebagai berikut:

a. Tampilan Login

Pada saat pertama kalisoftware dijalankan, akan muncul tampilan login dari aplikasi **VideoScribe.** Tampilan tersebut terdapat isian*User & Password*untuklogin.Agar bisa masuk aplikasi, terlebih dahulu membuat akun secara *Online,* maka setelah memasukkan akun selanjutnya tak perlu lagi *Online* dan dapat menjalankan aplikasi secara *Offline.* Masukkan*UserName& Password* namununtuk penggunaanselanjutnyalangsungmeng-kliktombolLOGINsepertiGambar 2.3 berikut.

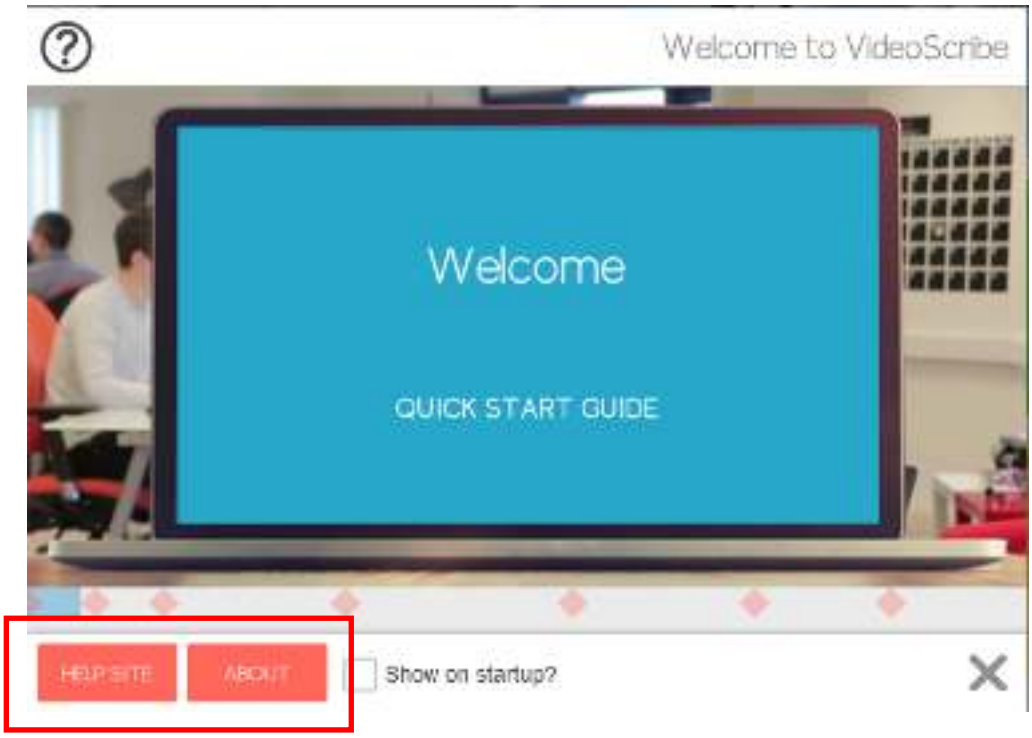


untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 di MI Perwanida Blitar", (Malang: Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015), h.22.

Gambar 2.3 Tampilan Login VideoScribe

b. Tampilan Bantuan

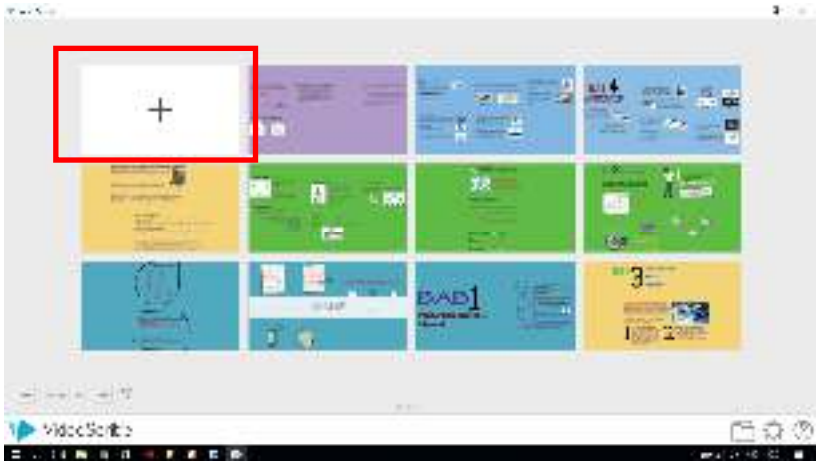
Pada tampilan bantuan terdapatvideo singkat tentang cara pemakaian dari aplikasi **VideoScribe.** Selain itu juga terdapat tombol "**HELP SITE**"untuk memperoleh bantuan menuju ke website dari **Sparkol VideoScribe** dan tombol "**ABOUT**" untuk memperoleh informasi tentang aplikasi **VideoScribe.** Berikut adalah gambar dari tampilan bantuan **VideoScribe** pada Gambar 2.4**.**



Gambar 2.4 Tampilan Bantuan VideoScribe

c. Tampilan Pembuatan Project

Setelah sukses melakukan proses login, selanjutnya masuk pada tampilan pembuatan project. Disini terdapat menu untuk membuat project baru dengan icon “ + ” dan juga terdapat penyimpanan project – project yang pernah dikerjakan. Berikut gambar dari tampilan pembuatan project pada Gambar 2.5.



Gambar 2.5 Tampilan Pembuatan Project VideoScribe

d. Tampilan Halaman Kerja

Halaman jendela kerja dari Aplikasi Videoscribe seperti terlihat pada gambar 2.6. Pada halaman kerja aplikasi terdapat 2 kelompok menu, yang terletak di atas dan di bawah.



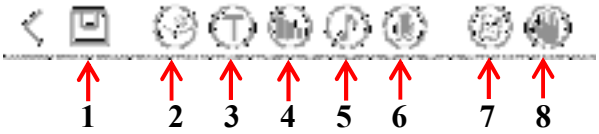
Gambar 2.6 Tampilan Halaman Kerja VideoScribe

Berikut penjelasan dari menu atas dan bawah tampilan halaman kerja dari aplikasi **VideoScribe:**

1) Menu atas

Menu atas terdiri dari dua bagian yaitu:

a) Menu atas kiri seperti ditunjukkan pada gambar 2.7:



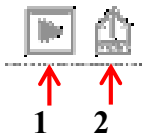
Gambar 2.7 Tampilan Menu Atas Kiri VideoScribe

Berikut ini penjelasannya pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Penjelasan Menu Atas Kiri VideoScribe

NO	Nama	PENJELASAN
1	Save	Menyimpan lembar kerja sesuai posisi saat ini
2	Image	Memasukkan gambar ke canvas
3	Teks	Menambahkan tulisan ke canvas
4	Chart	Menambahkan grafik ke canvas
5	Music	Menambahkan music ke canvas
6	Record	Merekan audio
7	Paper	Mengubah teksture latar belakang canvas
8	Hand	Memilih jenis tangan untuk animasi menggambar/menulis

b) Menu atas kiri seperti ditunjukkan pada gambar 2.8.



Gambar 2.8 Tampilan Menu Atas Kanan VideoScribe

Berikut ini penjelasannya pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Penjelasan Menu Atas Kanan VideoScribe

NO	Nama	PENJELASAN
1	Play	Preview Play (menjalankan animasi)
2	Ekspor	Mempublikasikan dan merender menjadi format tertentu

2) Menu bawah

Menubawah terletak pada sebelah kanan bawah akan aktif jika sudah ada objek pada canvas. Menu bawah terkait langsung dengan object yang sedang dipilih, disebut juga dengan property object seperti ditunjukkan pada gambar 2.9.



Gambar 2.9 Tampilan Menu Bawah VideoScribe

Berikut ini penjelasan gambar 2.9 pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3 Penjelasan Menu Atas Kanan VideoScribe

NO	Nama	PENJELASAN
1	Hide	Menyembunyikan/menampilkan object sementara
2	Properties	Melihat property lebih detail
3	Play	Menampilkan animasi mulai dari frame saat ini
4	Time	Mengatur lamanya object tersebut dijalankan

4. Keunggulan VideoScribe

Media ***VideoScribe***adalah salah satubentukmedia video dengankonsep papan tulisyang menggunakangambartangandanseolah-olahsedang menggambar atau menulisdipapantulis.***VideoScribe***memilikikarakteristikyaitu dapatmenyajikangambar,suara,animasi,teks(materipelajaran),sertadesain yang menariksehinggamembantupesertadidikdalammemahamimateri pembelajaranyang akan diajarkan.[22]

Keunggulan yang dimiliki pada media ***VideoScribe*** ini diantaranya *"dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa dan kemampuan siswa dalam*

[22]Shafira Aulia Hakim, Skripsi Sarjana Pendidikan: *"Pengaruh Media Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan di Kelas VII SMPN 1 Simpang Tiga Kabupaten Aceh Besar",* (Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2017), h. 4

belajar sehingga hasil belajar siswa lebih baik dengan menggunakan media ***VideoScribe*** *dibandingkan tidak menggunakan* ***VideoScribe.*** Hal ini sesuai denganpenelitianyang dilakukan olehFillyasRahmat Taufiqbahwa penggunaanmedia*VideoScribe*dapatmeningkatkanaktivitasbelajar siswa dan kemampuansiswadalam belajarsehinggahasilbelajarsiswamenjadi lebih baik dibandingkandengan sebelummenggunakan*VideoScribe.*[23]

5. VideoScribe untuk Media Pembelajaran

Media ***VideoScribe***dalam pembelajaran dapatmembantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran hal ini dikarenakan aplikasidalam***VideoScribe***memilikianimasiyang unikdanmenarik sehinggaproses pembelajaran lebih menyenangkan.[24]

Selain itu jika dilihat dari karakteristiknya media ***VideoScribe*** dalam pembelajaran termasuk media audio visual yang memiliki kelebihan diantaranya:[25]

a. Mampumemusatkan perhatiansiswapada saatkegiatanbelajar sehinggapesan dapattersampaikandenganlebih efektif.
b. Mampu memberikanstimulusyang baikbagisiswa.
c. Dapatdilakukanpengulangan *(reinforcement).*

[23]Fillyas Rahmat Taufiq, Skripsi Sarjana Pendidikan: *"Pengembangan Media Materi Keadaan Alam di Indonesia Menggunakan Perangkat Lunak Videoscribe Pada Mata Plajaran IPS Kelas VII",* (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016), h. 4.

[24]Shafira Aulia Hakim, Skripsi Sarjana Pendidikan: *"Pengaruh Media Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan di Kelas VII SMPN 1 Simpang Tiga Kabupaten Aceh Besar",...,* h. 22.

[25]Rudi Susiyana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran,* (Bandung: Wineka Media, 2013), h. 216.

d. Memperjelashal-halyang abstrak dan memberikan penjelasanyang lebihrealistik.

e. Sertapesanyangdisampaikancepatdan lebih mudah diingat.

f. Mampu menggabungkaan teks,gambar,audio, dan musik dalam satu kesatuansehinggatujuan pembelajaran dapat tercapai.

C. Otodidak& Teknik Informasi Komuikasi

1. Defenisi Otodidak

Otodidak atau autodidak (dari bahsa yunani autodídaktos = "belajar sendiri") merupakan orang yang tanpa bantuan guru bisa mendapatkan banyak pengetahuan dan dasar empiris yang besar dalam bidang tertentu. Mereka mendapatkan pengetahuan tersebut dengan belajar sendiri.[26]

2. TIK sebagai Mata Pelajaran

Saat ini komputer bukan lagi merupakan barang mewah, alat ini sudah digunakan di berbagai bidang pekerjaan seperti halnya pada bidang pendidikan. Pada awalnya komputer dimanfaatkan di sekolah sebagai penunjang kelancaran pekerjaan bidang administrasi dengan memanfaatkan software Microsoft word, excel dan access. Dengan masuknya materi teknologi informasi di dunia persekolahan dengan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), maka peranan komputer sebagai salah satu

[26]Wikipedia, www.google.com, *Pengertian Otodidak*, (di akses tanggal 25/02/2018).

komponen utama dalam teknologi informasi mempunyai posisi yang sangat penting sebagai salah satu media pembelajaran.

Kurikulum untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi mempunyai visi agar siswa dapat dan terbiasa menggunakan perangkat teknologi informasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap imaginatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan baru di lingkungannya. Selanjutnya melalui mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi diharapkan siswa dapat terlibat pada perubahan pesat dalam kehidupan yang mengalami penambahan dalam penggunaan beragam produk teknologi informasi dan komunikasi.

TIK yang berkembang saat ini memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan, khususnya proses pembelajaran (Munir 2008)[27]. Perubahan proses pembelajaran yang biasanya dilakukan terbatas di ruang kelas dengan jadwal yang telah ditentukan, berkembang menjadi pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Pembelajaran yang biasanya melibatkan fasilitas material atau buku berkembang menjadi pemanfaatan fasilitas jaringan kerja (*network*) dengan teknologi komputer dan internet. Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada jenjang

[27] Yakub, Vico Hisbanarto, *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan* (Yogyakarta, GRAHA ILMU : 2014), h.171

pendidikan menengah pertama mencakup penguasaan keterampilan komputer, prinsip kerja berbagai jenis peralatan komunikasi dan cara memperoleh, mengolah dan mengkomunikasikan informasi.

3. Tujuan Mempelajari TIK

Tidak diragukan lagi peran TIK dalam berbagai aspek kehidupan. Hampir semua bidang mengaplikasikan TIK dalam setiap penyelesaian masalah. Untuk itu agar dapat menjalankan sistem atau operasi TIK dengan baik, diperlukan tenaga operasional yang handal dalam mengontrol sistem kerja peralatan TIK tersebut. Hal inilah yang mendasari pentingnya mempelajari TIK.

Perlu diketahui bahwa TIK memiliki dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi, meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan Teknologi Komunikasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Oleh karena itu, Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media. Tujuan khusus mempelajari teknologi informasi dan komunikasi adalah:

a. Menyadarkan kita akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berubah sehingga termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari teknologi ini sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat.
b. Memotivasi kemampuan kita agar bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan TIK, sehingga bisa melaksanakan dan menjalani aktifitas kehidupan sehari hari secara mandiri dan lebih percaya diri.
c. Mengembangkan kompetensi kita dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktifitas dalam kehidupan sehari hari.
d. Mengembangkan kemampuan belajar berbasis TIK, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, menarik, dan mendorong kita lebih terampil dalam berkomunikasi, terampil mengorganisasi informasi, dan terbiasa bekerjasama.
e. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah sehari hari.

Pendidik dapat memanfaatkan TIK untuk meningkatkan proses pembelajaran, terutama sebagai pengembangan media pembelajaran.

Pemanfaatan TIK sebagai media pembelajaran meliputi hal-hal sebagai berikut[28]:

a. Pendidik dan peserta didik mampu mengakses dan menggunakan TIK sebagai media pembelajaran.
b. Pendidik memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan TIK untuk meningkatkan kualitas profesional.
c. Organisasi pendidikan menyediakan materi pembelajaran berbasis TIK yang berkualitas dan bermakna (*meaningful*)

D. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang baik adalah penelitian yang memiliki kajian serupa dengan hasil yang relevan. Hal tersebut dapat digunakan sebagai pedoman awal sebagai kerangka pemikiran guna menambah, mengembangkan, dan memeperbaiki penelitian yang telah ada sebelumnya. Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Ayu Wulandari yang berjudul "*PengembanganMedia Pembelajaran MenggunakanSparkol VideoscribeDalam MeningkatkanMinat BelajarSiswa PadaMata PelajaranIPA MateriCahayaKelas ViiiDiSmp Negeri01Kerjo TahunAjaran2015/ 2016"*menggunakan metode *Research & Development* (R & D)Versi *ADDIE,*bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang memenuhi kriteria yang di butuhkan peserta didik

[28]Ibid., h.171

untuk meningkatkan minat belajar siswa menggunakan media ***Sparkol VideoScribe***. Hasil dari penelitian ini adalah produk media yang dikembangkan layak untuk digunakan dan kelayakan berdasarkan hasil validasi ahli media sebesar 72,5 %, ahli mutu teknis sebesar 79,41 %, ahli materi 86,10 %, dan aspek kesesuaian media terhadap materi 87,50 %.[29]

2. Penelitian yang dilakukan oleh Shafira Aulia Hakim yang berjudul *"Pengaruh Media Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan di Kelas VII SMPN 1 Simpang Tiga Kabupaten Aceh Besar"*dengan metode *Pre-Experimental Design* (bukan eksperimen yang sesungguhnya) menggunakan *one grouppretest-posttest design.* Penggunaan media *videoscribe* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materiinteraksimakhlukhidupdenganlingkungandi kelasVIISMPN1SimpangTigaKabupatenAcehBesardimanat$_{hitung}$(13,785) besar sama dari t$_{tabel}$(2,093).[30]
3. Penelitian yang dilakukan oleh Erlia Dwi Pratiwi dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol VideoScribe Pokok Bahasan Kinematika Gerak di Perguruan Tinggi"*dengan metode penelitian*Research & Development* (R & D) yang

[29] Dyah Ayu Wulandari, Skripsi Sarjana Pendidikan: "*PengembanganMedia Pembelajaran MenggunakanSparkol VideoscribeDalam MeningkatkanMinat BelajarSiswa PadaMata PelajaranIPA MateriCahayaKelas ViiiDiSmp Negeri01Kerjo TahunAjaran2015/ 2016",...,* h. 119

[30]Shafira Aulia Hakim, Skripsi Sarjana Pendidikan: *"Pengaruh Media Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan di Kelas VII SMPN 1 Simpang Tiga Kabupaten Aceh Besar",...,* h. 68.

mengadopsi pengembangan dari *Borg & Gall,*bertujuan untuk memperoleh kelayakan media pembelajaran Fisika berbasis ***Sparkol VideoScribe*** pokok bahasan kinematika gerak di Perguruan Tinggi. Hasil penelitian adalah media pembelajaran Fisika berbasis ***Sparkol VideoScribe*** pokok bahasan kinematika gerak di Perguruan Tinggi yang dikembangkan telah diujikan melalui angket validasi media dengan rata-rata penilaian sebesar 86,3 % dikategorikan sangat layak, angket validasi materi dengan rata-rata penilaian sebesar 84,26 % dikategorikan sangat layak.[31]

Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Ayu Wulandari, Shafira Aulia Hakim, Erlia Dwi Pratiwi dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran menggunakan ***Sparkol VideoScribe*** dapat dikategorikan layak dan berpengaruh dalam menunjang minat belajar siswa karena menggunakan Video Animasi. Jadi berdasarkan hasil penelitian dari beberapa peneliti di atas, penulis ingin menggabungkan perancangan media pembelajaran berbasis Video Animasi menggunakan ***Sparkol VideoScribe***.

[31]Erlia Dwi Pratiwi, Skripsi Sarjana Pendidikan: *"Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol VideoScribe Pokok Bahasan Kinematika Gerak di Perguruan Tinggi",* (Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017), h. 85.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) atau metode penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut.[1]

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 2 Rambatan, Pemilihan tempat penelitian didasarkan atas pertimbangan bahwa kondisi dan sarana yang ada pada sekolah tersebut sudah memadai untuk mendukung penelitian ini. Penelitian akan dilaksanakan pada bulan Juni sampai bulan Agustus 2018.

C. Metode Penelitian

Dalam dunia pendidikan R&D mulai dikenalkan pada sekitar tahun 1960-an. Pada tahun 1965 *United States Office of Education*, sebuah pendidikan di Amerika, melalui R&D yang dikembangkan dalam dunia industri mengembangkan produk, bahan ajar, dan prosedur dalam bidang

[1] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 311

pendidikan yang dapat dijadikan *prototipe* hasil pendidikan, selanjutnya *prototipe* itu di tes, direvisi, dan dapat disesuaikan dengan tujuan tertentu.[2]

Produk- produk sebagai hasil R&D dalam bidang pendidikan diantaranya :

1. Berbagai macam media pembelajaran dalam berbagai bidang studi baik media cetak seperti buku dan bahan ajar tercetak lainnya, maupun media noncetak sepeti pembelajaran melalui *audio, video,* dan *audio visual,* termasuk media CD.
2. Berbagai macam strategi pembelajaran dalam berbagai bidang studi bersama langkah-langkah atau tahapan pembelajaran, untuk perbaikan proses dan hasil belajar.
3. Paket-paket pembelajaran yang dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri, seperti modul pembelajaran atau pengajaran berprogram.
4. Desain sistem pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum.
5. Berbagai jenis metode dan prosedur pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan isi/materi pembelajaran.
6. Sistem perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan lembaga dan kebutuhan peserta didik ataupun sesuai dengan tuntunan kurikulum.

[2] Wina Sanjaya. *Penelitian Pendidikan (jenis, metode, dan prosedur),* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013) Edisi.1; hal. 131

7. Sistem evaluasi proses, maupun evaluasi hasil untuk pengambilan keputusan yang berhubungan dengan penentuan kualitas pembelajaran atau pencapaian target kurikulum.
8. Prosedur penggunaan fasilits-fasilitas pendidikan seperti laboratorium, *microteaching* termasuk prosedur penyelenggaraan pratik mengajar, dan sebagainya.[3]

Metode *Research & Development* yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model 4-D (*Four-D)*. 4-D merupakan sebuah metode pengembangan pendidikan yang dikembangkan oleh Thiagarajan dkk. Metode ini dinamakan 4-D karena dalam pengembangannya memiliki empat tahapan pengembangan yaitu *Define, Design, Develop dan Disseminate*.[4]

Tahapan Pengembangan pada penelitian model 4-D memiliki 4 tahap yang saling berurutan dan sistematis. Tahapan-tahapan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut :

a. *Define*

Tahap ini merupakan tahapan awal dari pengembangan model *4-D*. Tujuan Utama dari tahapan ini adalah menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan dalam pengembangan materi dan media pembelajaran metode yang penulis gunakan adalah metode wawancara. Tahap awal ini merupakan tahapan analisa, melalui

[3]Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan (jenis, metode, dan prosedur),* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013) Edisi. 1; hal. 131

[4] Thiagarajan et al., *Instructional Development for Training Theachers of Exceptional Children: a Sourcebook* (Bloomington : Indiana University, 1974). Hlm.5

analisa yang dilakukan diharapkan peneliti dapat menjabarkan tujuan dari pengembangan materi dan media pembelajaran serta kendala yang akan terjadi.[5]

b. *Design*

Tahapan ini merupakan tahapan kedua dalam pengembangan model *4-D*. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mendesain bentuk dasar dari materi dan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahapan ini baru dapat dilaksanakan setelah objek atau tujuan dari pengajaran telah ditetapkan dengan matang. Pemilihan media, format untuk materi dan media pembelajaran serta desain awal merupakan aspek utama dalam tahapan ini.[6]

c. *Development*

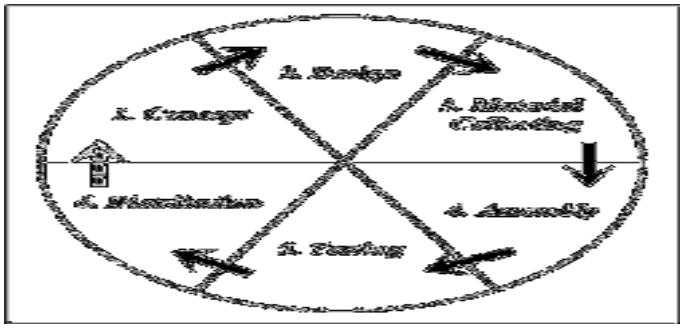
Tahapan ini merupakan tahapan ketiga dalam model *4-D*. Tahapan pengembangan ini bertujuan untuk mengubah bentuk dasar yang telah didesain pada tahapan sebelumnya dan merealisasikan bentuk dasar tersebut menjadi sebuah sistem yang utuh.7 Pada tahapan pembuatan media mengacu pada model pengembangan multimedia, model pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo.

Menurut Luther, model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi),

[5] Ibid.,Hlm.6
[6] Ibid.,Hlm.7
[7] Ibid., Hlm.8

assembly (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pendistribusian)[8]. 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 dibawah ini:



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia
Sumber : Iwan Binanto, Multimedia Digital, Dasar Teori+ Pengembangannya

1. *Concept*

Tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan yang meliputi identifikasi audience, jenis aplikasi (presentasi, interaktif dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan dan lain-lain). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna

[8] Iwan Binanto, *op.cit.,*h.259-263

termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat mempengaruhi pembuatan desain.

2. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly,* pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Pada tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*.

3. *Material Collecting*

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

pihak lain sesuai rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly*[9].

4. *Assembly*

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design,* seperti *storyboard,* bagan alir, dan/atau struktur navigasi.

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.

Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *black box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program[10].

[9] Iwan Binanto, *Multimedia Digital, Dasar Teori + Pengembangannya*, (Yogyakarta:Andi Offset, 2010), Cet.1;h.262

[10] Roger S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak*, (Yogyakarta : ANDI, 2002), h.551

Pengujian *black box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut:

1) Fungsi yang tidak benar atau hilang
2) Kesalahan *interface*
3) Kesalahan dalam struktur data dan akses database
4) Kesalahan kinerja
5) Kesalahan inisialisasi dan terminasi

Pengujian *black box* cenderung diaplikasikan selama tahap akhir pengujian. Karena pengujian *black bbox* memperhatikan struktur kontrol, maka perhatian berfokus pada domain informasi. Pengujian didesain untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut :[11]

1) Bagaimana validitas fungsional diuji?
2) *Kelas* input apa yang akan membuat test case menjadi baik?
3) Apakah sistem sangat sensitif terhadap harga input tertentu?
4) Bagaimana batasan dari suatu data diisolasi?
5) Kecepatan data apa dan volume data apa yang dapat ditolerir oleh sistem?

[11] Roger S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak*, (Yogyakarta : ANDI, 2002), h.552

6) Apa pengaruh kombinasi tertentu dari data terhadap operasi sistem?

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.[12] Setelah disimpan media disebar luaskan ke *user* yang menjadi sasaran awal dalam pengembangan media yaitu guru TIK dan siswa SMA Negeri 2 Rambatan tersebut.

d. *Disseminate*

Tahapan akhir yang dilakukan dalam pengembangan model *4-D* adalah menyebarluaskan materi atau media pembelajaran yang telah dikembangkan tersebut. Sebelum disebarluaskan materi atau media pembelajaran akan terlebih dahulu dilakukan evaluasi terhadap materi atau media pembelajaran yang telah dikembangkan.[13]

---

[12] Iwan Binanto, *Multimedia Digital, Dasar Teori + Pengembangannya*, (Yogyakarta:Andi Offset, 2010), Cet.1;h.263

[13] Thiagarajan et al., *Instructional Development for Training Theachers of Exceptional Children: a Sourcebook* (Bloomington : Indiana University, 1974). Hlm.9

D. Populasi dan Sample

1. Populasi

Menurut Sugiyono memberikan pengertian bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai karakteristik tertentu yang di terapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pendapat tersebut dalam penelitian ini penulis mengambil kesimpulan bahwa populasi merupakan keseluruhan elemen yang telah di terapkan menurut karakteristiknya untuk diteliti**.**

2. Sample

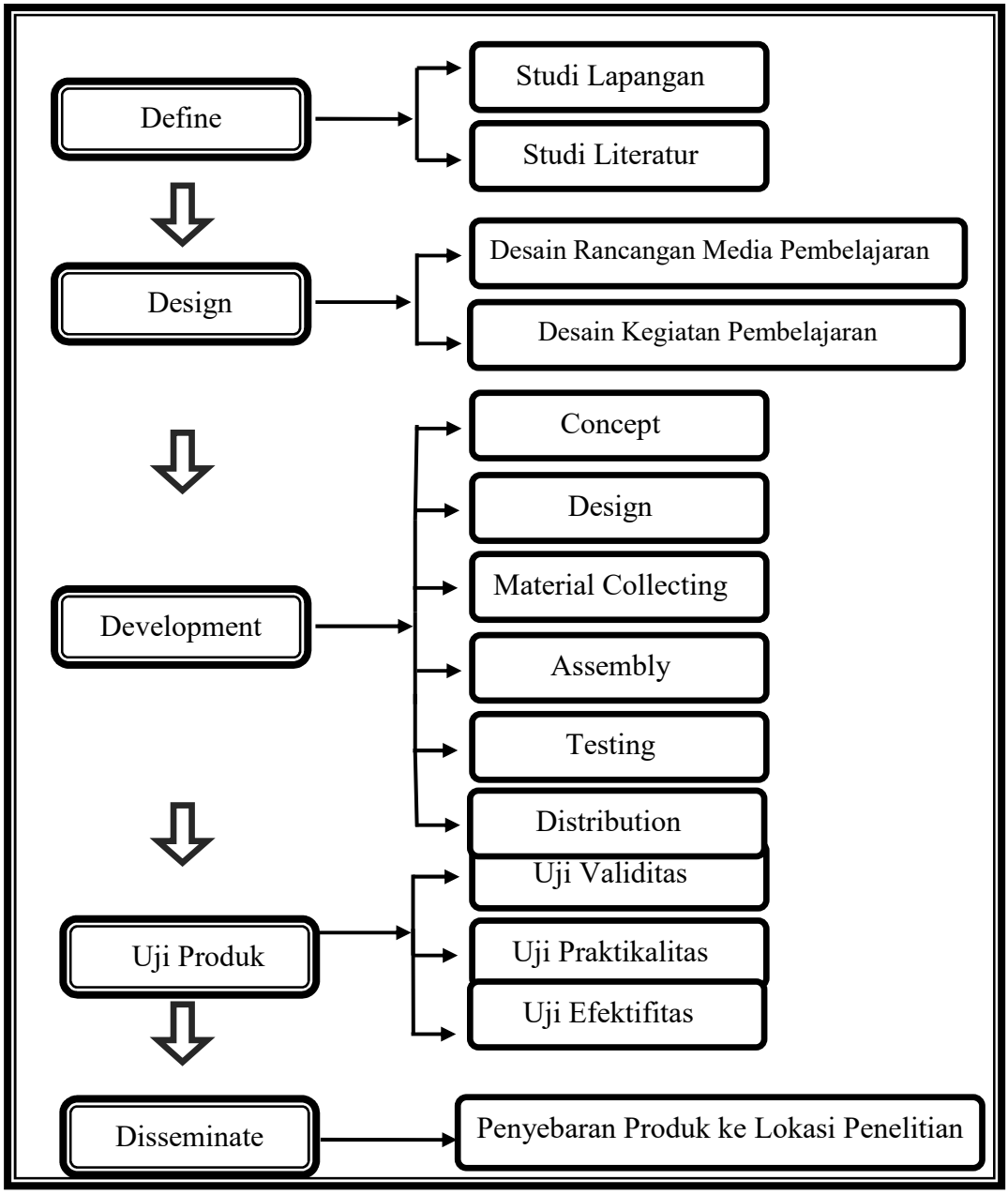
Pengambilan sample diukur untuk menguatkan informasi yang telah di dapat sebelumnya. Menurut Sugiyono *" Sample adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang di miliki oleh populasi guna pengujian efektifitas, pratikalitas, serta validitas dari produk hasil penelitian tersebut"*. Penentuan jumlah sampel dihitung secara proporsional dengan menggunakan rumus : $s=n/N * S$

Keterangan :
s = Jumlah sampel setiap unit secara proporsional
S = Jumlah seluruh sampel yang didapat
N = Jumlah Populasi
n = Jumlah masing-masing unit populasi[14]

[14] Sugiyono, op.cit.,h.117-118

E. Tahap Penelitian

Tahapan penelitian yang penulis laksanakan yaitu mengkolaborasikan Metode R & D Versi 4D dengan Model Pengembangan Sistem dari Luther Sutopo. Berikut ini adalah Gambar Skema Tahapan Penelitian pada Gambar 3.2:



Gambar 3.2 Tahapan Penelitian

F. Uji Produk

Uji produk dibuat untuk melihat Validitas, Efektifitas dan Praktilitas produk.

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 berkaian antara satu dengan yang lainnya, disebut juga validitas konstruk.

Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji cobakan perlu adanaya 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 :

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

Keterangan :

s : r – lo

lo :Angka penelitian validitas yang terendah.

c : Angka penelitian validitas yang tertinggi.

r : Angka yang diberikan oleh seorang penilaian.

n : Jumlah penilai.

Menurut Azwar, S, untuk menetukan validitas angka "V" diperoleh antara 0,00 sampai 1,00. Kategori penentuan validitas formula Aiken merujuk pada pendapat Azwar 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.[15]

2. Uji Praktikalitas

Aspek kepraktisan ditentuukan dari hasil pengguna atau pemakai. Penilain kepraktisan oleh pengguna atau pemakai, dilihat dari jawaban-jawaban pertanyaan :

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

Lembar uji kepraktisan yang penulis gunakan ada dua, yaitu lembar uji kepraktisan menurut guru dan lembar uji kepratisan menuurut siswa.

[15] Jurnal Lewis R.Aiken *Three Coefficients For Analyzing The Reliability And Validity Of Ratings*

Kriteria yang digunkan untuk uji kepraktisan terdapat pada tabel berikut :

Tabel 3.1 kriteria Praktisitas

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

Dimodifikasi dari Riduwan,*Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*,(Bandung :Alfabeta, 2012), cet. Ke-9

3. Uji Efektifitas

Aspek efektifitas dalam pengembangan, sangat penting untuk mengetahui tingkat atau derajat penerapan teori, atau model dalam situasi tertentu. Nieveen mengkukur tingkat keefektivan dari penghargaan siswa dalam mempelajari program, dan adanya keinginan siswa untuk terus menggunakan pelaksaan program tersebut. Nieveen menjelaskan moodel dirancang konsisten penggunaannya dengan aktual. Uji Efektifitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik Richard R. Hake[16], sebagai berikut :

[16] Jurnal Richard R. Hake *Analyzing Change/Gain Scores* hal. 1

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

Keterangan :

<G> : Rata- rata keuntungan

Sf : yang akhir

Si : yang awal

Dengan ketentuan sebagai berikut:

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

b. " Medium-G"/efektifitas sedang jika mempunyai 0.7> (< g>)s> 0.3

c. " Low-G"/efektifitas rendah jika mempunyai (< g>)< 0.3.[17]

[17] Ibid.,hal. 2

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk penelitian berupa CDpembelajaran TIK Otodidak berbasis VideoScribe menggunakan *software*Sparkol VideoScribe. Untuk *design interface*menggunakan *software*Flamoradan *software* pendukung lainnyaadalah Adobe Photoshop CS6, CorelDraw X6 untuk pengolahan gambar serta *software* Adobe Audition sebagai pengolah suara.

Media ini dibuat sebagai bahan pendukung proses pembelajaran TIK di SMA Negeri2Rambatan untuk Siswa Kelas X semester ganjil. Diharapkan dengan adanya media ini pemahaman, semangat dan ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan akan lebih meningkat lagi. Media Pembelajaran ini disajikan dalam 5 menu utama, yaitu Sk/Kd penggunaan media, materi, evaluasi, referensi dan profil peneliti.

Didalam media pembelajaran ini terdapat materi tentang Pembelajaran TIK dalam satu semester yaitu Pengenalan Internet, Software Internet, Perangkat Internet danManfaat Internet. Selain itu juga dijelaskan kelebihan dan kekurangan dari masing-masing Internet, serta alat-alat dan jenis kabel apa saja yang berhubungan dan digunakan dalam setiap peripheral Internet agar saling terkoneksi

Hasil dari penelitian ini di dukung oleh angket yang telah peneliti buat dan sebarkan untuk mendapatkan hasil uji validitas, praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran berbasis videoscribe sebagai alternatif pembelajaran Otodidak ini, Dapat dilihat pada lampiran skripsi peneliti ini.

B. PEMBAHASAN

1. *Define* (Pendefinisian)

a. Wawancara

Peneliti akan menguraikan data dan hasil penelitian tentang permasalahan yang telah dirumuskan pada bab I, yaitu perancangan media pembelajaran berbasis videoscribe sebagai alternatif pembelajaran otodidak di SMA N 2 Rambatan. Hasil penelitian ini diperoleh dengan teknik wawancara dan observasi langsung dilapangan yang kemudian peneliti analisis.

Wawancara dilakukan pada tanggal 27 Februari2018, yangbertempat di SMAN2Rambatan.Narasumber dari wawancara yang di lakukan dapat dilihat pada tabel4.1 :

Tabel 4.1 Daftar Narasumber Wawancara

NO	Nama	Keterangan
1	Deni Novita S.Kom	Guru Bidang Studi TIK
2	Aisyah Savitri	Siswa kelas X
3	Fadila Azhari	Siswa kelas X
4	Resitul Khaira	Siswa kelas X
5	Gina Fitri	Siswa kelas X
6	Putri Dianza	Siswa kelas X
7	Anggun Salmi	Siswa kelas X
8	Naidilatul Qaida	Siswa kelas X

Dari hasil wawancara tersebut peneliti menyimpulkan bahwa perkembangan teknologi belum cukup membantu guru dalam proses pembelajaran dikelas, seperti yang dijelaskan oleh Guru Bidang Studi TIK buk Deni Novita S.Kom :

"*Sejauh mana perkembangan teknologi membantu gurudalam proses pembelajaran di kelas*?"

Beliau menjawab :"*sangat jauh sekali sebetulnya, sayangnya kebanyakan orang hanya tahu komputer untuk mengetik, presentasi & office saja padahal kemampuan teknologi jauh lebih banyak dari itu*"

Masih wawancara dengan buk Deni NovitaS.Kom :

"Apa tantangan guru-guru di tengah pembaharuan kurikulum dan perkembangan teknologi yang begitu pesat terutama dalam meningkatkan proses pembelajaran peserta didik?"

Beliau menjawab :*"tentu saja guru-guru harus bisa memanfaatkan teknologi dan harus berani memfasilitasi peserta didik seperti pengadaan labor computerdi sekolah serta penyajian materi tambahan untuk siswa agar siswa mampu belajar secara otodidak di rumah"*

Kemudian penulis kembali mengajukan pertanyaan :

"Apa problem mendasar yang masih dihadapi guru-guru berkaitan dengan penerapan kurikulum baru atau pengaplikasianteknologi dalam proses pembelajaran?"

Beliau menjawab :*"problem mendasar-nya adalah GAPTEK (gagap teknologi) dan kebanyakan tidak mau belajar terhadap*

perkembangan teknologiuntuk mengambil manfaat maksimal dari perkembangan yang ada. Problem lain adalah guru diminta untuk lebih kreatif dalam memuat alternatif dalam menyajikan materi tambahan untuk membantu jam belajar tambahan bagi siswa di rumah scara otodidak tentunya."

Masih wawancara dengan buk Deni NovitaS.Kom :

"Berhubungan dengan media pembelajaran, apakah penerapannya dalam proses pembelajaran di kelas sudah maksimal?"

Beliau menjawab *: "sejauh ini masih belum, bahkan jauh dari kata maksimalkarena kami mmbutuhkan media yang sesuai dengan kurikulum 2013 sekarang ini"*

Lalu penulis melanjutkan :

"Faktor apa yang menyebabkan penerapan itu belum maksimal"

Beliau menjawab *: "tentu saja karena faktor adanya pembatasan jam pembelajaran pada mata pelajran TIK yang hanya di berikan bobot jam pelajaran 1 x 45 menit dalam 1 minggu, serta kurangnya kemampuan guru-guru tadi, kemudian juga disebabkan minimnya fasilitas yang mendukung dan yang terpenting adalah sulitnya membuat media pembelajaran yang benar-benar bisa menarik perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan"*

Masih wawancara dengan buk Deni Novita S.Kom :

"Setelah melihat media pembelajaran berbasis Videoscribe ini, berapa besar pengaruhnya dalam peningkatan pemahaman dan minat siswa terhadap materi yang disampaikan sebagai alternatif tambahan jam agar siswa mampu belajar secara otodidak dirumah menurut pendapat Ibuk?"

Beliau Menjawab : "*medianya cukup menarik dan interaktif dari segi tampilan dan animasinya. Setelah diterapkan beberapa kali dalam proses pembelajaran dikelas dan dibagikan kepada siswa sejauh ini sudah memberikan hasil positif. Semoga kedepannya bisa lebih meningkatkan lagi minat, ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi TIK mekipun hanya diberikan bobot jam pelajaran 1 x 45 menit dalam 1 minggu ."*

Kemudian untuk melihat minat dan pendapat siswa peneliti juga mewawancarai beberapa orang siswa yang rata-rata hampir memberikan jawaban yang sama, seperti wawancara dengan Fadila Azhari :

"bagaimana menurut ananda media pembelajaran berbasis Videoscribe ini?

Fadila Azharimenjawab :*"sangat menarik dan mengasikkan, walaupun hanya belajar sendiri dirumah tapi media ini membuat saya penasaran untuk mengetahui isi dari setiap menunya."*

Lalu wawancara dengan Anggun Salmi :

"*Apa pendapat ananda setelah melihat media pembelajaran berbasis Videoscribe ini dalam proses pembelajaran dikelas?"*

Anggun Salmimenjawab :*sangat menarik dan mengasikkan, saya jadi lebih paham setelah melihat tampilan bergeraknya (videoscribing), karena biasanya kami hanya melihat gambar yang ada di buku saja"*

Lalu wawancara dengan Gina Fitri :

"Apa harapan ananda setelah melihat media pembelajaran berbasis Videocribe ini dalam proses pembelajaran dikelas?"

Gina Fitrimenjawab :*"semoga disetiap mata pelajaran digunakan media seperti ini, karena ini sangat menarik bagi saya pribadi"*

Setelah melakukan beberapa wawancara baik kepada guru bidang studi TIK maupun kepada beberapa orang siswa, peneliti mengambil kesimpulan bahwa proses pembelajaran belum berjalan optimal salah satunya karena belum ada media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Oleh karena itu peneliti menawarkan media pembelajaran berbasis videoscribe. Respon guru dan siswa terhadap media Videoscribemendapat tanggapan yang sangat baik dan positif. Karena dapat menyajikan materi tambahan guna pembelajaran siswa secara oodidak di rumah atau dimanapun mereka berada.

b. Observasi

Observasi yang peneliti lakukan adalah menggunakan metode wawancara. Pedoman observasi digunakan agar peneliti dapat melakukan pengamatan sesuai dengan tujuan penelitian. Pedoman observasi disusun berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran dikelas pada saat menggunakan media.

Observasi langsung dikelas X SMA Negeri2 Rambatan untuk melihat hasil dari penggunaan media pembelajaran dikelas.Dari hasil observasi dan wawancara peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Otodidak berbasis videocribe tentang Pengenalan Internet dikelas X SMA Negeri2Rambatan mendapatkan tanggapan yang memuaskan, baik dari pihak sekolah maupun dari guru dan siswa bidang studi TIK.

2. *Design* (perancangan)

Dari hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan di SMA Negeri 2 Rambatan maka prototype (media simulasi) yang sudah peneliti rancang sebelumnya mengalami sedikit perbaikan. Hal ini berdasarkan masukan dari guru bidang studi TIK buk Deni Novita S.Kom.

Beliau menyarankan agar videoscribe dalam media ini agar dibuat lebih interaktif lagi untuk menarik minat dan ketertarikan siswa terhadap materi, walaupun sejauh ini hasil dari penggunaanya di dalam kelas sudah cukup memuaskan.

Kemudian media yang telah dirancang sebelumnya juga mengalami perubahan dari segi penambahan materi mata pelajaran TIK dan juga dari segi suara *(audio)* dari setiap kelebihan dan kekurangan masing-masing BAB materi.

Media pembelajaran ini akan digunakan dalam proses pembelajaran TIK dalam satu semester Proses Belajar Mengajar(PBM). Desain rancangan kegiatan pembelajaran dituangkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP dapat dilihat pada bagian lampiran skripsi ini.

3. *Development* (pengembangan)

a. *Concept (* Pengonsepan)

Media pembelajaran TIK ini didesain untuk guru Komputer supaya dapat digunakan sebagai salah satu media dalam kegiatan belajar mengajar, dan juga dapat digunakan oleh siswa SMA khususnya kelas X sebagai bahan pembelajaran mandiri. Adapun gagasan dari pembuatan rancangan media pembelajaran TIK ini adalah untuk menarik minat dan perhatian siswa sehingga kegiatan pembelajaran TIK menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Perancangan media pembelajaran TIK ini hasil akhirnya adalah berupa media pembelajaran dengan format media yang disimpan dalam media penyimpanan berupa*Compact Disc*(CD) interaktif yang dapat dijalankan dengan menggunakan media pada komputer maupun smartphone dan tidak memerlukan sistem lain untuk menjalankannya,

dengan bentuk CD interaktif ini, pengguna tidak hanya dapat melihat dan mendengar langsung proses belajar tersebut, tetapi juga dapat melakukan interaksi dengan sistem dalam bentuk evaluasi yang diberikan oleh sistem pada saat selesai melakukan proses belajar dan pengguna dapat melakukan interaksi dengan cara meng*klik button* yang telah tersedia pada sistem untuk melakukan proses belajar ke tahap berikutnya.

Penyajian media pembelajaran ini menggunakan videoscrie yang, suara, gambar-gambar dalam bentuk video dan audio visual yang menarik serta kombinasi warna sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan soal evaluasi yang berguna untuk mengingat kembali materi pelajaran TIK yang telah disajikan.

Perancangan media pembelajaran TIKini menggunakan *software* Sparkol Videocribesebagai *software* utama, didukung *software* yang lain seperti *Wondershare Filmora*, Adobe Photoshop CS6, dan CorelDraw X6. Desain ini dibuat dalam kemasan bentuk CDinteraktif yang bersifat *autorun*.

b. *Design* (Perancangan)

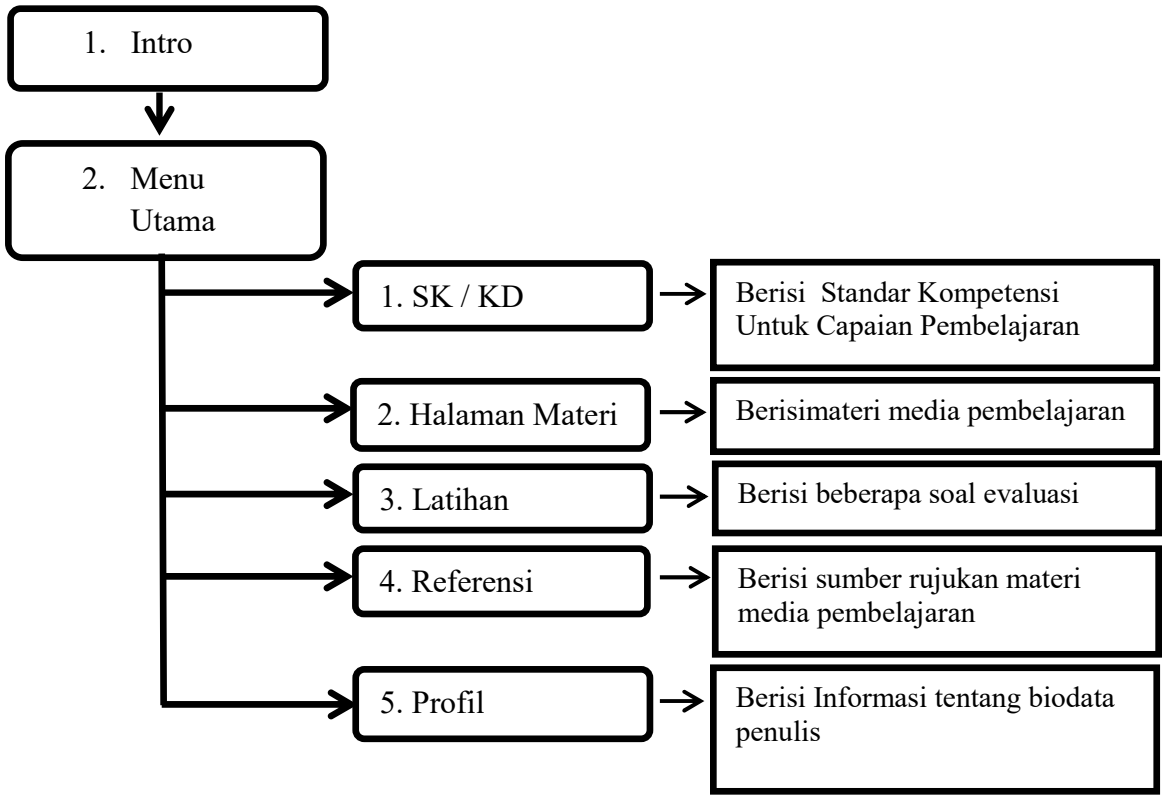
Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur *navigasi, storyboard,* dan *user interface.*

1. Design Struktur Navigasi

Struktur menu navigasi pada media pembelajaran TIK ini menggunakan desain hirarki model, karena menu yang ada saling berhubungan satu sama lain, sehingga memungkinkan user untuk berinteraksi dan lebih banyak navigasi dengan menggunakan mouse dalam mengeksplorasi objek pada layar.

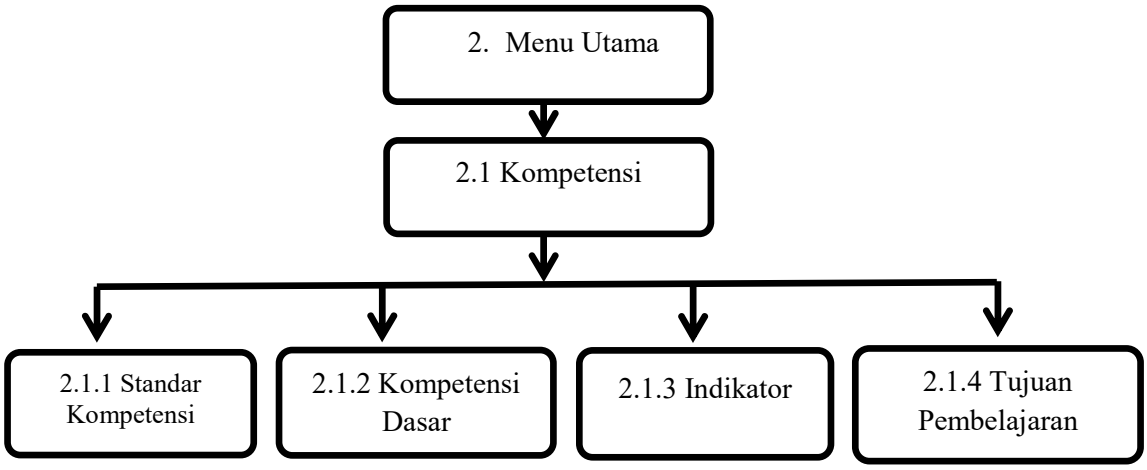
a) Struktur Navigasi Menu Utama

Struktur navigasi menu utama menjelaskan lokasi halaman-halaman menu yang terdapat dalam sistem dan hubungan tiap menu tersebut. Hal tersebut dapat dillihat pada gambar 4.1 berikut ini:

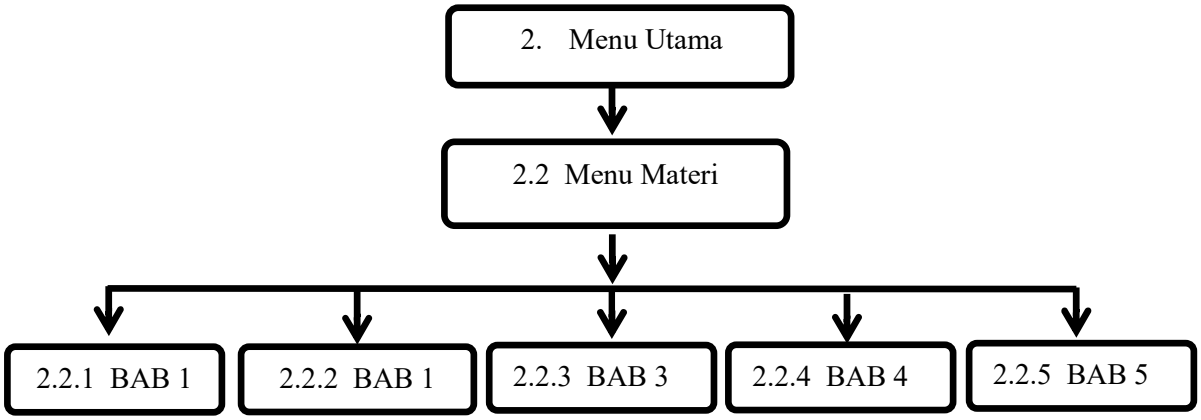


Gambar 4.1 Struktur Navigasi Menu Utama

b) Struktur Navigasi Menu Kompetensi

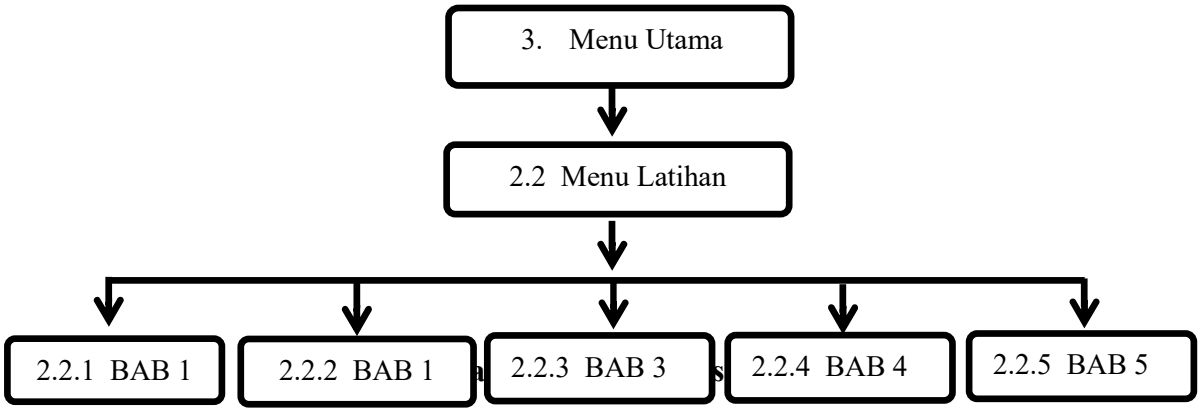


Gambar 4.2 Struktur Navigasi Menu KompetensiStruktur Navigasi Menu Materi

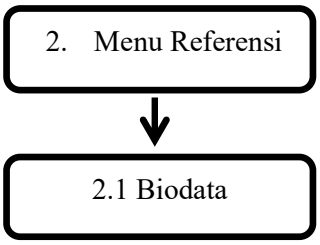


Gambar 4.3 Navigasi Menu Materi

c) Struktur Navigasi Menu Latihan

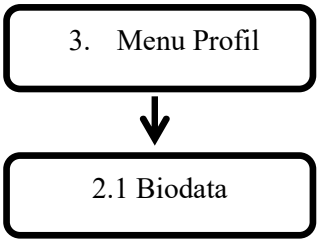


d) Struktur Navigasi Menu Referensi



Gambar 4.5 Navigasi Menu Referensi

e) Struktur Navigasi Menu Profil



Gambar 4.6 Navigasi Menu Profil

2. Desain *Storyboard*

Gambar dari *scene*, bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat pada

perancangan *story board*. 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 4.2 dibawah ini:

Tabel 4.2 *Storyboard* Ringkas

Scene 1	Intro
Scene 2	Menu Utama
Scene 3	SK / KD
Scene 4	Materi
Scene 5	Latihan
Scene 6	Refereni
Scene 7	Profil

Storyboard dikembangkan untuk setiap menu yaitu:

a. *Scene* 1-Intro, merupakan halaman intro media pembelajaran TIK, dimana terdapat animasi dan setelah animasi selesai akan langsung menampilkan tombol menu utama.

b. *Scene* 2- Menu Utama, merupakan menu utama yang terdapat dalam media pembelajaran TIK yang terdiri atas 5 sub menu yaitu sk/kd, materilatihan, refereni dan profil.

c. *Scene* 3-Menu Sk/Kd, merupakan menu standar kompeteni / kompetensi dasar penggunaan media pembelajaran tik yang terdiri atas 1 sub menu yaitu sk/kd.

d. *Scene* 4-Menu Materi, merupakan menu materi yang dibahas yang terdiri atas 1 sub menu yaitu materi antara lain materi yang disajikan perbab dalam 1 semester.

e. *Scene* 5-Menu Latihan, merupakan menu yang membahas soal-soal latihan mengenai materi TIKdalam satu semester sesuai dengan BAB masing- masingnya.

f. *Scene* 6-Menu Referensi, merupakan menu yang membahas tentang sumber – sumber rujukan dari materi media pembelajaran setiap BABnya**.**

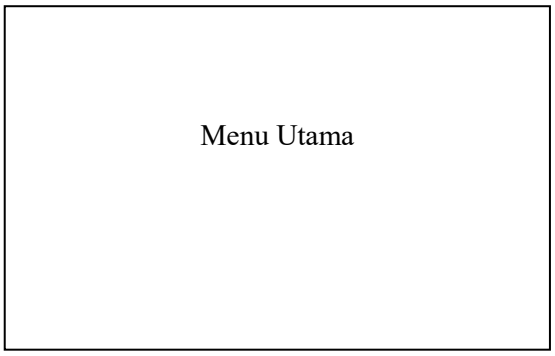
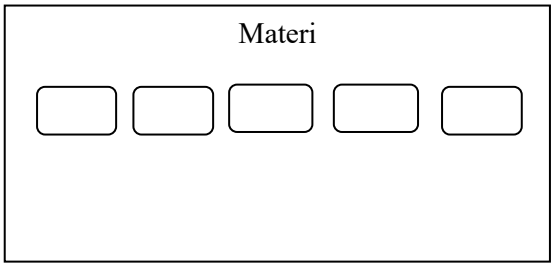
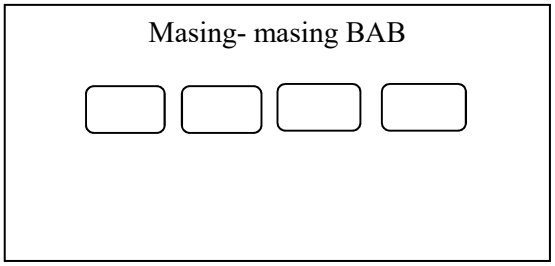
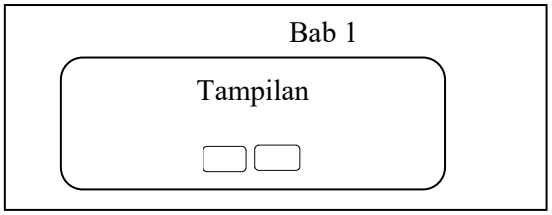
g. *Scene* 7-Menu Profil, merupakan menu yang menampilkan informasi mengenai biodata peneliti**.**

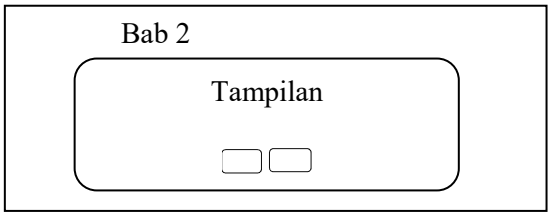
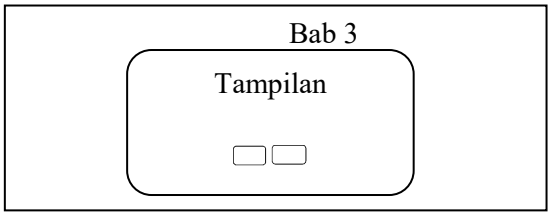
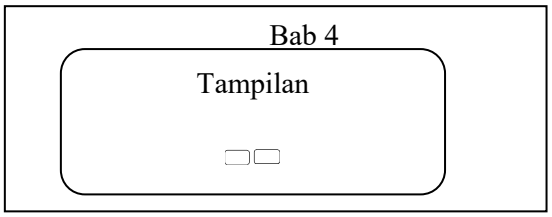
3. Design *Interface*

Media pembelajaran TIK ini di rancang untuk siswa SMA, maka perancangan yang dibuat banyak menggunakan animasi agar siswa tertarik menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran TIK secara mandiri . Unsur tersebut disempurnakan dengan menambahkan musik latar yang sesuai dengan tema multimedia, yaitu TIK. *Background* dibuat dengan perpaduan warna Coklat, warna Hijau dan biru pada setiap halamannya. Hal ini dimaksudkan agar media terlihat menarik dengan kombinasi warna yang sesuai dengan kontras mata baik ketika menggunakan PC maupun ketika di gunakan pada Smartphone.

Berikut dalam tabel 4.3 adalah beberapa bentuk contoh desain antarmuka aplikasi ini:

Tabel 4.3 Perancangan *Interface*

Scene	***Visual***	***Image***	***Audio***
1		*Background* ,Tombol Animasi.	Indonesia.wav
2		*Background* ,Tombol Animasi.	Indonesia.wav
3		*Background* ,Tombol Animasi.	
4		*Background* ,Tombol Animasi	

10		*Background* ,Tombol Animasi	
11		*Background* ,Tombol Animasi	
12		*Background* ,Tombol Animasi	

c. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah *image* atau gambar yang dibuat menggunakan aplikasi videoscribe, audio,foto digital, background, dan *image-image* pendukung lainnya yang dapat dibuat menggunakan Videocribe. Pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara parallel dengan tahap *assembly*.

Beberapa data dan informasi yang harus dikumpulkan untuk memulai pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut**:**

1. Data gambar animasi yang digunakan adalah gambar dari materi TIK yang dibuat menggunakan Videoscribe.
2. Data teks yang digunakan adalah teks tentang materi pelajaran TIK tentang pokok bahasan yang diajarkan.

3. Data audio yang digunakan adalah musik yang digunakan sebagai latar tombol media pembelajaran TIK yang dibuat.
4. Data grafik atau *image* yang digunakan adalah *image background* dan *image* berekstensi *.png.*

d. *Assembly* (Pembuatan)

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

1. Pembuatan Objek dan *Background*

Objek pada aplikasi ini digambar secara manual dengan menggunakan fasilitas atau *tool tool* yang ada pada *software* Sparkol Videocribesebagai *software* utama, didukung *software* yang lain seperti *Wondershare Filmora*, dan CorelDraw X6*,* namun ada juga yang mengambil beberapa tombol yang ada dalam aplikasi *Adobe Flash CS6* .

Berikut ini adalah proses pembuatan gambar Topologi Jaringan menggunakan Blender*:*

a) Pre-Production

Tahap ini adalah proses/tahap awal atau perpisahan dalam pembuatan suatu objek videoscribe. Tahap ini meliputi:

2. Ide dan Konsep

Proses ini adalah proses pencarian ide dan konsep serta gagasan untuk dimensi yang akan dibuat. Ide bisa datang dari berbagai hal, seperti kisah nyata, dongeng,

legenda, kisah klasik, fantasi/fiksi, dan lain-lain. Ide harus memiliki keistimewaan, keunggulan, dan keunikan yang khas sehingga menarik untuk diangkat. Yang terpenting adalah selalu kreatif dalam mencari dan mengolah serta mengembangkan ide tersebut.

3. Skenario/*Script*

   Proses ini adalah proses pembuatan naskah atau alur cerita. Skenario yang menarik akan menentukan keberhasilan dari video dimensi yang dibuat. Skenario biasanya berbentuk teks tulisan/ketikan.

4. Sketsa Model Objek atau Karakter

   Proses ini adalah proses pembuatan sketsa dasar dari model yang dibuat. Sketsa tersebut akan menjadi dasar panduan bagi *modeler* untuk membuat model. Akan lebih baik bila sketsa desain terdiri dari komponen gambar yang lengkap, seperti gambar tampak depan, samping kanan-kiri, belakang, dan prespektif sehingga akan memudahkan modeler untuk membuat videoscribing-nya. Khusus untuk karakter, sketsa juga dibuat dengan menampilkan berbagai ekspresi wajah, seperti ekspresi gembira, riang , tertawa, sedih, murung, bingung, dan sebagainya.

5. *Storyboard*

Storyboard adalah bentuk visual/gambar dari skenario yang telah dibuat, berupa kotak-kotak gambar (seperti komik) yang menggambarkan jalan cerita dan adegan-adegan yang hendak dibuat dalam film. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan utama dari proses produksi animasi (*Storyboard* merupakan cetak biru [*blueprint*] film animasi). Oleh karena itu, segala macam informasi yang dibutuhkan harus dibuat dan tercantum dalam storyboard, seperti angle kamera, tata letak/*layout*/*staging*, durasi, *timing*, dialog,ekspresi, dan informasi lainnya.

Dengan adanya *storyboard,* maka proses pembuatan animasi akan menjadi lebih mudah, jelas, fokus, dan terarah.

6. *Take Voice & Music Background*

Proses ini adalah proses pengambilan dan perekaman suara untuk mengisi suara karakter animasi. Dalam proses ini juga dibuat ilustrasi musik sebagai *background* untuk video dimensi.

b) *Production*

Proses/tahap produksi Videoscribe meliputi:

1. *Modelling*

   Proses ini adalah proses pembuatan model objek dalam bentuk video di komputer. Model bisa berupa karakter (makhluk hidup), seperti manusia, hewan, atau tumbuhan; atau berupa benda mati, seperti rumah, mobil, peralatan, dan lain-lain. Model harus dibuat dengan mendetail dan sesuai dengan ukuran dan skala pada sketsa desain/model yang telah ditentukan sebelumnya sehingga objek model akan tampak ideal dan proporsional untuk dilihat.

2. *Texturing*

   Proses ini adalah proses pembuatan dan pemberian warna dan material *(texture)* pada objek yang telah dimodelkan sebelumnya sehingga akan tampak suatu kesan yang nyata. Pemberian material atau *texture* pada objek dalam videoscribe akan mendefinisikan rupa dan jenis bahan dari objek video. Material atau texture dapat berupa foto atau gambar yang dibuat dengan aplikasi *software*videoscribe, seperti Sparkol Videoscribe, Maya, dan lain-lain, atau dengan bantuan *software digital imaging,* seperti Photoshop, PhotoPaint, atau Gimp.

3. *Lighting*

Lighting adalah proses pembuatan dan pemberian cahaya pada model sehingga diperoleh kesan visual yang realistis karena terdapat kesan kedalaman ruang dan pembayangan *(shadow)* objek. Tanpa adanya lighting, maka objek video menjadi tidak menarik dan juga realistis. Anda dapat memberikan fitur *global illumination*, yang sekarang mulai marak digunakan, yang mapu memberikan hasil pencahayaan yang realistis dan natural seperti dalam kondisi nyata (cahaya yang mengenai suatu objek akan dipantulkan kembali). Fitur ini sangat ideal untuk digunakan namun membutuhkan kalkulasi waktu *render* yang cukup lama.

4. *Environment Effect*

Proses ini adalah proses pembuatan panorama lingkungan *(environment)* pada objek model yang akan semakin menambah kesan realistis. *Environment* mencakup *backgroud* pemandangan atau langit, lingkunkungan di sekitarmodel, seperti jalan , taman, kolam, dan lain-lain. Juga mencakup pembuatan efek-efek video yang diperlukan, seperti efek api, air, asap, kabut, dan efek-efek lain. Proses untuk penambahan efek-efek pendukung lain

dapat dilakukan dalam tahap *compositing pada post-production.*

5. *Rendering*

Proses ini adalah proses pengkalkulasian pada tampilan videoscribe yang telah diberi *texture,lighting, environment effect,* dan *animation*. Dengan demikian, hasil dimensi yang didapatkan menjadi tampak sangat nyata dan menarik.

c) *Post-Production*

Proses/tahapan akhir dari suatu produksi videoscribe ini meliputi:

1. *Editing Animation and Voice*

Ini adalah proses pengeditan pada hasil Videoscribe yang telah dibuat dan juga pengeditan pada suara. Dalam proses ini, klip animasi atau suara yang tidak diperlukan akan dibuang.

2. *Compositing and Visualk Effect*

Ini adalah proses *compositing* pada elemen-elemen video serta pembuatan visual effect yang dibutuhkan, misalnya pembuatan judul logo atau penambahan efek-efek visual yang memperindahtampilan dimensiseperti pemberian efek cahaya, sinar, ledakan, dan lain-lain.

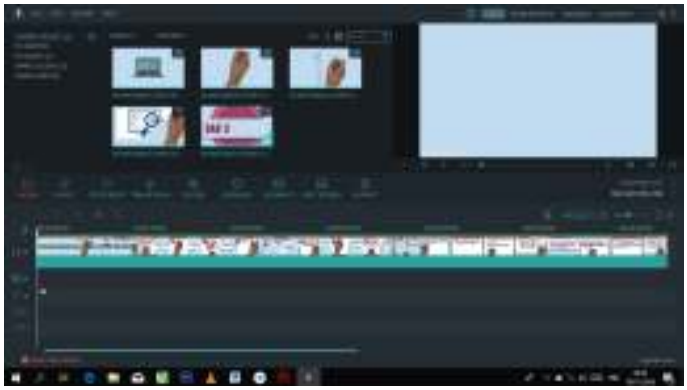
Contohnya adalah gambar *background* menu*materi*yang dapat dilihat pada gambar 4.7 dan gambar 4.8dibawah ini :



Gambar 4.7 Proses Pembuatan Video Animasi *Scribing*



Gambar 4.8 Proses Perekaman Layar Monitor Menggunakan Aplikasi *Wondershare Filmora*



Gambar 4.9 Proses Penggabungan atau Mengedit Video Menggunakan Aplikasi *Wondershare Filmora*



Gambar 4.10 Proses Pembuatan Background Intro

2. Pembuatan Tombol Navigasi

Tombol pada aplikasi ini dibuat dengan cara meng*convert graphic* yang telah digambar menjadi simbol dengan tipe *button*dan ada juga tombol yang dibuat dari *movie clip* dan dikontrol dengan menggunakan *actionscript*.

Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.11 berikut ini:



Gambar 4.11 Proses Pembuatan Tombol-Tombol dan Menu Utama

3. Pemograman dengan *Actionscript*

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

a) *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan menu utama pada intro

on(release)

{loadMovieNum("menu.swf",0);}

b) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol SK/ KD adalah:

on(release)

{loadMovieNum("sk.swf",0);}

c) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol materi adalah:

on(release)

{loadMovieNum("materi.swf",0);}

d) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol latihan adalah:

on (release){

loadMovieNum("latihan.swf",0);}

e) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol referensi adalah:

on(release)

{loadMovieNum("rujukan.swf",0);}

f) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol profil adalah:

on(release)

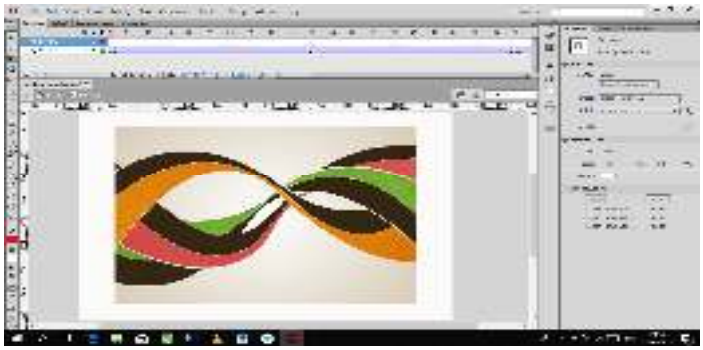
{loadMovieNum("Profil.swf",0);}

4. Test *Movie* dan Publikasi *File*

Setelah semua tahap pembuatan aplikasi multimedia 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 aplikasi multimedia dapat berjalan pada komputer tanpa harus meng*install Flash Player* terlebih dahulu.

5. Tampilan Hasil

a) Halaman Intro



Gambar 4.12 Tampilan halaman *Intro*

Screen Description **:**Ini adalah halaman *intro/opening scene*/halaman pembuka desain ini. Disini terdapat gambar 4.12 yang berisi video yang bergerak.

b) Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama, terdapat 7 button (tombol) yaitu sk/kd, materi, evaluasi, refereni, profil, menu utama dan tombol keluar. Pada media pembelajaran TIK ini terdapat beberapa gambar animasi sehingga pada halaman ini terlihat menarik. Halaman tersebut seperti gambar 4.13 dibawah ini:



Gambar 4.13 Tampilan halaman menu utama

Screen Description : Ini adalah halaman menu utama. Dihalaman ini juga terdapat beberapa tombol untuk menuju ke halaman sub menu. Apabila kita mengarahkan kursor dan mengklik ke salah satu tombol akan menuju ke halaman berikutnya.

c) Halaman Sk / Kd

Pada halaman ini terdapat petunjuk penggunaan tombol pada mata pelajaran TIK ini. Halaman tersebut seperti gambar 4.14 berikut ini:



Gambar 4.14 Tampilan halaman Sk / Kd

Screen Description **:**Ini adalah halaman menu petunjuk. pada halaman petunjuk terdapat beberapa petunjuk penggunaan tombol-tombol pada menu utama. Dihalaman ini juga terdapat tombol kembali ke menu utama.

d) Halaman Materi

Halaman kompetesi berisi kompetensi dasar, standar kompetensi dan indikator. Halaman tersebut dapat dilihat seperti gambar 4.15 dibawah ini:



Gambar 4.15 Tampilan halaman menu kompetensi

Screen Description **:**Ini adalah halaman menu kompetensi. Berisi tentang standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator mata pelajaran Topologi Jaringan. disini terdapat tombol kembali ke menu utama dan tombol keluar

e) Halaman Latihan

Pada halaman Latihan Ini,terdapat satu *sub*menu yang terdiri dari sheet latihan. Halaman tersebut seperti gambar 4.16 dibawah ini :



Gambar 4.16 Tampilan halaman menu latihan

Screen Description **:**Ini adalah halaman submenu latihan. Berisi latihan tentang mata pelajaran TIK. Sebelum memulai latihan. Dibawah terdapat tombol kembali ke menu utama dan tombol keluar.

f) Halaman Referensi

Halaman referensi berisi mengenai referensi sumber rujukan materi. Halaman tersebut dapat dilihat seperti gambar 4.17 dibawah ini:



Gambar 4.17 Tampilan halaman Referensi

Screen Description **:**Ini adalah halaman menu referensi. Berisi tentang buku-buku rujukan sumber materi yang di kutip. Dibawah terdapat tombol kembali ke menu utama dan tombol keluar.

e. *Testing* (Pengujian)

Testing adalah tahap pengujian media jadi. Apabila ada kesalahan media akan dibetulkan, dan jika sudah berjalan dengan baik, proses akan masuk ke tahap selanjutnya yaitu *ditribution*. Tahap

testing dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh animasi dimasukkan. Pada tahap pengujian, media diuji dengan Metode *Blackbox.*

1. Pengujian dengan metode *Blackbox*

Pengujian dengan metode *blackbox* adalah pengujian yang dilakukan untuk antarmuka perangkat lunak, pengujian ini dilakukan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi bekerja dengan baik.

Berikut adalah tabel 4.4 identifikasi dan rancangan pengujian:

Tabel 4.4 Identifikasi dan Rancangan Pengujian

No	Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pegujian	Jenis Pengujian
1	Pengujian Intro	Menu Intro	Pengujian Unit	*Blackbox*
2	Pengujian Menu Utama	Menu masuk ke Menu Utama	Pengujian Unit	*Blackbox*
3	Pengujian Menu Petunjuk	Menu Petunjuk	Pengujian Unit	*Blackbox*
4	Pengujian Menu Sk / Kd	Menu Sk / Kd	Pengujian	*Blackbox*
5	Pengujian Menu Materi	Menu Materi	Pengujian Unit	*Blackbox*
6	Pengujian Menu Latihan	Menu Latihan	Pengujian Unit	*Blackbox*
6	Pengujian Referensi	Menu Referensi	Pengujian Unit	*Blackbox*
7	Pengujian Menu BAB 1	Menu BAB 1	Pengujian Unit	*Blackbox*
8	Pengujian Menu BAB 2	Menu BAB 2	Pegujian Unit	*Blackbox*
9	Pengujian Menu BAB 3	Menu BAB 3	Pengujian Unit	*Blackbox*
10	Pengujian Profil	Menu Profil	Pengujian Unit	*Blackbox*

a) Pengujian Intro

Tabel 4.5 Pengujian Intro

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Double klik file dalam bentuk flash	Menampilkan halaman menu intro	Menu intro tampil	Diterima

b) Pengujian Menu Utama adalah sebagai berikut :

Tabel 4.6 Pengujian Menu Utama

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Menu Utama	Menampilkan halaman menu utama	Menu utama tampil	Diterima

c) Pengujian Menu Sk / Kd adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Pengujian Menu Petunjuk

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol SK / KD	Menampilkan halaman menu sk /kd	Sk / Kd materi media	Diterima

d) Pengujian Menu Materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Pengujian Menu Materi

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Materi	Menampilkan halaman materi	Materi Menu utama tampil	Diterima

e) Pengujian Menu Latihan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Pengujian Menu Latihan

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Menu Latihan	Menampilkan halaman Latihan	Materi Menu Latihan tampil	Diterima

f) Pengujian Menu BAB 1 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Pengujian Menu BAB 1

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol BAB 1	Menampilkan halaman BAB 1	BAB 1 Menu materi tampil	Diterima

g) Pengujian Menu BAB 2 pada tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11 Pengujian Menu BAB 2

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol BAB 2	Menampilkan halaman BAB 2	BAB 2 Menu materi tampil	Diterima

h) Pengujian Menu BAB 3pada tabel 4.12 berikut:

Tabel 4.12 Pengujian Menu BAB 3

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol BAB 3	Menampilkan halaman BAB 3	BAB 3 Menu materi tampil	Diterima

i) Pengujian Menu BAB 4 pada tabel 4.13berikut:

Tabel 4.13 Pengujian Menu BAB 4

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol BAB 4	Menampilkan halaman BAB 4	BAB 4 Menu materi tampil	Diterima

j) Pengujian Menu Referensipada tabel 4.14 berikut:

Tabel 4.14 Pengujian Menu Referensi

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Profil	Menampilkan halaman profil	Profil Menu utama tampil	Diterima

k) Pengujian Menu Profil pada tabel 4.15 berikut:

Tabel4.15 Pengujian Menu Profil

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Profil	Menampilkan halaman menu utama Profil	Profil Menu utama tampil	Diterima

l) Hasil Pengujian pada tabel 4.16 fungsionalitas

Tabel 4.16 Pengujian Fungsionalitas

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

2. Kesimpulan Pengujian

Setelah dilakukan terhadap pengujian media pembelajaran TIK, output yang dihasilkan dari media pembelajaran Topologi Jaringan pada mata pelajaran TIK kelas X di SMA Negeri 2Rambatan ini telah sesuai dengan perancangan.

f. *Distribution*

Tahap ini adalah tahap dimana desain media yang sudah dibuat di eksport dari file *.blend menjadi file *.swf, dan *.exe, agar lebih mudah tanpa harus menginstall software *adobe flash CS6* untuk membukanya. Namun untuk menjalankan file *.swf memerlukan flash player, maka file yang digunakan adalah file *.exe, tetapi kedua file ini akan disertakan dalam pemaketan dalam bentuk CD pembelajaran.

Pada tahap pemaketan file-file yang dibutuhkan baik berupa *swf, atau *.exe, dimasukkan ke dalam suatu folder.Kemudian folder tersebut dimasukkan ke dalam CD.Hal ini dilakukan untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan media pembelajaran.

Aplikasi multimedia ini tidak memiliki batasan *software* minimal yang harus ter*install* pada komputer untuk menjalankannya, aplikasi ini bersifat *autorun*, jadi tidak butuh perangkat Sparkol Videocribe untuk menjalankannya. Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi *WindowsXP, Vista*, 7 dan versi diatasnya.

4. *Disseminate* (penyebaran**)**

Untuk tahap awal ini penyebaran media pembelajaran ini hanya dilakukan kepada guru TIK Kelas X SMA N 2Rambatan 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 TIK di SMA N 2Rambatan maupun dari ahli-ahli yang telah menguji validitas, praktibilitas maupun efektivitas dari media pembelajaran ini.

Adapun media yang telah peneliti sebarkan yaitu kepada guru Tik dan tiga siswa di SMA Negeri 2Rambatan dan juga kepada guru Tik dan tiga siswa di SMA N1Padang Panjang.Penyebaran media ini penulis lakukan pada hari Rabu tanggal 1 Agutus 2018.

5. Uji Produk

a. Uji Validitas Produk

Uji validitas dilakukan untuk melihat isi dari produk tersebut dengan tujuan untuk melihat ketepatan produk ini. Uji Validitas produk dilakukan oleh empat orang dosen, dimana satu orang dosen adalah ahli dalam bidang pendidikan yaitu Bapak Drs. Khairuddin , M. Pd. dan tiga orang dosen adalah ahli dalam bidang teknologi informasi dan media yaitu Bapak Riri Okra, M. Kom , Bapak Fandy Sikumbang M.Kom dan Ibuk Wira Buana M. Kom. Hasil lembar validasi dari empat orang validator tersebut terlampir

pada lampiran skripsi ini. Hasil lembar validasi dari validator pertama Bapak Drs. Khairuddin, M. Pd mendapatkan nilai validitas 97,89.

Hasil lembar validasi dari validator kedua Bapak Riri Okra, M. Kom, mendapatkan nilai validitas 89,47, validator ketiga Bapak Fandy Sikumbang, M. Kom, mendapatkan nilai validitas 92,63, Sedangkan hasil lembar validasi dari validator keempatIbuk Agus Wira Buana, S.Pd, M.Kom, mendapatkan nilai validitas 91,58.

Berdasarkan hasil validitas dari keempat validator tersebut diperoleh hasil nilai validitas 0.91, dengan kesimpulan validitas isi, desain, komunikasi visual, dan perbahasaan produk sangat valid.Akan tetapi masih dapat banyak penambahan dalam produk ini.Penambahan tersebut dilakukan dengan banyak revisi produk perancangan media pembelajaran tentang mengenal program aplikasi Filmora yang berbasis video animasi scribing dan media interaktif untuk peserta didik kelas X SMA Negeri ini.

b. Uji Praktikalitas Produk

Praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan suatu produk dapat dilihat dalam mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal.Kepraktisan tersebut dapat dilihat atau diukur apakah guru berpendapat bahwa produk tersebut mudah dan senang digunakan guru kepada peserta didik.Untuk menguji ke

praktikalitasan produk penulis tujukan kepada satu orang guru mata pelajaran BL-TIK yaitu IbukDeni Novita, S. Kom mendapatkan nilai praktikalitas 96.36.

Berdasarkan hasil praktikalitas dari ketiga praktikalitator tersebutdiperoleh hasil nilai validitas 96,36, dengan kesimpulan tampilan, isi dan manfaat produk sudah dikatakan sangat praktis digunakan serta mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

c. Uji Efektifitas Produk

Uji efektifitas produk dilakuakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang telah dirancang.Bagaimana seorang peserta didik tersebut tertarik menggunakan produk tersebut sebagai media pembelajaran. Untuk uji efektifitas penulis tujukan kepada 10 orang peserta didik kelas XI pada tanggal 24 Juli 2018 dengan kesimpulan bahwa produk sangat efektif dengan nilai rata-rata 0.83. Kesimpulan tampilan, isi dan kemanfaatan sangat efektif digunakan oleh peserta didik serta produk membuat peserta didik sangat tertarik dan senang menggunakan produk perancangan media pembelajaran tentang mengenal program aplikasi Filmora yang berbasis video animasi scribing dan media interaktif untuk peserta didik kelas XI SMA Negeri ini dan membangkitkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.

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

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Media pembelajaran Otodidak yang berbasis VideoScribetentangMateri Pembelajaran 1 semesterdi SMAN2Rambatan dapat dirancang menggunakan *software-software* pembuat videoscribing. Dalam hal ini *software* yang digunakan adalah*softwareSparkol Video Scribe*sebagai*software*utamadandidukungoleh*software* lainnyaseperti*Wondershare Filmora,Adobe Flash CS6*, *Adobe PhotoshopCS6, CorelDraw*dan lain-lain,makadapatdirancangsebuahmediapembelajaran berbasis Video Animasi (VideoScribe)padamatapelajaranTIKuntuksiswa SMAkelas Xdengankonsep*Animation video* sehingga dapatmenunjang proses belajar yang menyenangkandanmenarikbagisiswadanjugamemperkuatmotivasi, sertamenanamkanpemahamanpadasiswatentangmateri yang diajarkan.Adapun bagian-bagian mediapembelajaraniniadalah menu intro, menu utamadan submenu yang terdiri darimenu kompetensi, menu materi, menu evaluasi, menu referensidanmenu profil.
2. Setelah dilakukannya Uji Validitas, Pratikalitas dan Efektifitas Produk maka dapat disimpulkan
   a. Uji Validitas Produk

      Tahap pengujian validitas ini peneliti tujukan kepada BapakDrs. Khairuddin M.Pd dengannilai 98,BapakRiri Okra, M.Komdengannilai

89,Ibuk Wira Buana S.Pd, M.Komdengannilai 92 danBapakFhandy Sikumbang, M.Komdengannilai 93. Dari keempat validator diatas di dapatkan jumlah nilai **0.91**dengan kesimpulan materi, kesesuaian animasi VideoScribe dan penggunaan animasi video padaproduk sudah **valid**namun gambar-gambar pada video animasi kurang tajam, diharapkan animasi video dapat di perbagus lagi dan menggunakan icon yang lebih menarik.

b. Uji Praktikalitas Produk

Untuk uji pratikalitas produk peneliti tujukan kepada Guru TIK dariSMA N 2 RambatanyaituIbuDeni Novita S.Komdengannilai**96,36**.Dengan demikian media sudah dikatakan **praktis**dengan kesimpulan format tampilan, isi dan manfaat produk praktis digunakan serta mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan produk dapat digunakan.

c. Uji Efektivitas Produk

Untuk uji Efektifitas peneliti tujukan kepada 10orang siswa dengannilai rata-rata**90.6**, dengan demikian media sudah dikatakan **efektif**dengan kesimpulan isi dan kemanfaatan media digunakan oleh siswa serta produk membuat siswa tertarik dan senang menggunakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis VideoScribemenggunakan *Sparkol VideoScribe* di SMA N 2Rambatan dan dapat membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Dalam media pembelajaran inipenulis menyarankan kepada:

1. Siswadan guru yangakan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihatkeberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.
2. Diharapkan kepada calon peneliti lain untuk dapat mengembangkan media pembelajaran ini kepada pokok bahasan atau materi lain pada mata pelajaran TIK.
3. Diharapkan kepada calon peneliti lain untuk dapat mengembangkan aplikasi yang lebih baik lagi seperti menggunakan aplikasi Filmora.
4. Kepada calon peneliti selanjutnya, dapat menggunakan *software* seperti *Adobe After Effect video* pengganti *Videoscribe.*
5. Bagi pengguna maupun *user* agar memberikan saran dan kritikan yang membangun bagi peneliti agar media dan penulisan ini bisa lebih sempurna dan bermanfaat bagi kita semua untuk kedepannya. Amin.

RIWAYAT HIDUP

Nama / Nim	:	**DODO FERNANDO** / 2514.150
Tempat/TglLahir	:	Padang / 17 Agustus 1994
Alamat	:	Jl. RA Kartini Rt. 010 Kel. Tanah HitamKec. Padang Panjang Barat Kota Padang Panjang
Hp	:	08238113 4484
E-mail	:	dodofernando8@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

1. SD Pasundan 1 Bandung2000-2006
2. SMP Negeri 1 Padang Ganting2006-2009
3. SMK Negeri 2 Kota Padang Panjang2009-2012
4. Padatahun 2014, melanjutkanpendidikankeInstitut Agama IslamNegeri (IAIN) Bukittinggi, FakultasTarbiyah, JurusanPendidikanTeknikInformatikadanKomputerpada Program Strata 1
5. Tahun 2016 Student MobilytyColegeke Malaysia di KolageUniversyty Islam Antarbangsa (KUIS) Selangor.
6. Pada Tahun 2019, lulus dari IAIN Bukittinggi, FakultasTarbiyah, ProdiPendidikanTeknikInformatikadanKomputer

RiwayatOrganisasi :

1. AnggotaDevisi INFOKOM HIMA - PTIK tahun 2015 – 2016
2. KetuaUmum HIMA – PTIK tahun 2016-2017
3. PresidenMahasiswa IAN Bukittinggitahun 2017 – 2018
4. KelasInspirasi Forum Indonesia Mengajar 2014 – 2020
5. Forum Indonesia Muda 2015-2018
6. Anggota UKM – ORBIT tahun 2015 – 2016
7. DewanPenasehat UKM – ORBIT tahun 2016 – 2017
8. KetuaUmumDewanPengurus Daerah KomiteNasionalPemuda Indonesia Kota Padang Panjangtahun 2017 – 2020.
9. Sekretaris Padang PanjangPeduliBencana 2018 – 2020
10. Anggota MPC- PemudaPancasila Kota Padang Panjang
11. SekretarisYayasanOlahrag Putra BumiSerambi Kota Padang Panjang
12. Koordinator Wilayah Provinsi Sumatera Barat persatuanDewanEksekutifMahasiswaPerguruanTinggiKeislamanNegritahun 2017.