

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL
MENGUNAKAN APLIKASI *BANDICAM* PADA MATA
PELAJARAN BIMBINGAN TIK KELAS VIII DI SMP**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

**MEGA ANDRIANI
NIM. 17004059**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL
MENGUNAKAN APLIKASI *BANDICAM* PADA MATA
PELAJARAN BIMBINGAN TIK KELAS VIII DI SMP**

Nama : Mega Andriani
NIM/BP : 17004059/2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 01 November 2021

**Disetujui Oleh
Pembimbing**



**Dra. Zuliarni, M.Pd
NIP. 19590727 198503 2 001**

Ketua Jurusan



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 20081 2 2002**

HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial
Menggunakan Aplikasi *Bandicam* Pada Mata
Pelajaran Bimbingan TIK Kelas VIII di SMP**
Nama : Mega Andriani
NIM/BP : 17004059/2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 01 November 2021

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

**Ketua : Dra. Zuliarni, M.Pd.
NIP. 19590727 198503 2 001**

**Anggota : Drs. Syafril, M.Pd.
NIP. 19600414 198403 1 004**

**Anggota : Dra. Eldarni, M.Pd.
NIP. 19610116 198703 2 001**



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mega Andriani
NIM/BP : 17004059/2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial
Menggunakan Aplikasi *Bandicam* Pada Mata Bimbingan
TIK Kelas VIII di SMP

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat adanya karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 01 November 2021

Yang Menyatakan



Mega Andriani

17004059

ABSTRAK

Mega Andriani (2021): Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Menggunakan Aplikasi *Bandicam* Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK Kelas VIII Di SMP.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan pembelajaran yang masih menggunakan media konvensional dan hanya berisi teks-teks untuk dibaca, serta alokasi waktu pembelajaran yang sedikit sering mengakibatkan kegiatan praktek tidak berjalan dengan maksimal sehingga mengakibatkan kurang antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran video tutorial ini dapat menjadi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran sehingga membangun ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran video tutorial yang sesuai dengan kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran video tutorial.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg dan Gall disederhanakan menjadi 5 langkah, yaitu perencanaan, pengembangan produk awal, validasi produk, uji coba terbatas, produk akhir. Produk hasil pengembangan dinilai oleh 2 orang validator materi yakni guru Mata Pelajaran Bimbingan TIK di SMP Negeri 3 Padang Panjang dan 2 orang validator media yakni dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Penilaian uji praktikalitas dilakukan oleh 15 orang siswa kelas VIII.D SMP Negeri 3 Padang Panjang.

Hasil uji validitas produk untuk aspek materi dikategorikan “**sangat valid**” dengan memperoleh rata-rata sebesar 4,8 dengan persentase 96% dari validator I dan II. Hasil penilaian validitas untuk aspek media dikategorikan “**sangat valid**” dengan memperoleh rata-rata sebesar sebesar 4,07 dan persentase 81% dari validator I dan memperoleh rata-rata sebesar 4,9 dan persentase 98% dari validator II. Hasil uji praktikalitas yang dilakukan kepada 15 orang siswa kelas VIII.D di SMP Negeri 3 Padang Panjang dikategorikan “**sangat praktis**” dengan memperoleh nilai rata-rata sebesar sebesar 4,65 persentase 93%. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran dan sebagai sumber belajar bagi siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, video tutorial, bimbingan TIK, *bandicam*.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Menggunakan Aplikasi *Bandicam* Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK Kelas VIII di SMP”**. Selanjutnya shalawat dan salam kepada nabi Muhammad SAW sebagai contoh teladan umat manusia.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Atas semua bantuan dan bimbingan tersebut penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dra. Zuliarni, M.Pd selaku Pembimbing yang senantiasa membimbing, membantu, serta memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Syafril, M.Pd dan Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan serta saran-saran untuk penyempurnaan skripsi ini.

4. Bapak/Ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.
5. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd dan Ibu Winanda Amilia yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Ratna Rahma Sari S.Kom dan Ibu Erna Susanti S.Kom yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak/ Ibu guru serta siswa-siswi SMP Negeri 3 Padang Panjang yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kedua orang tua penulis (Ayahanda Roni Suwarno dan Ibunda Gusnaneli) yang telah tulus memberikan dorongan do'a, moril, materil, serta kasih sayang dan restu yang tak ternilai harganya bagi penulis. Saudara kandung penulis Uni Nola Adriani yang telah mendukung dan mendoakan penulis dan kedua keponakan penulis Vania Anezka dan Rafizqy Abqory yang selalu memberikan canda dan tawanya kepada penulis.
9. Terima kasih kepada sahabat Mmalu *Squad* yakni (Suci, Anggel, Vira, Giani, Cindy, Mutia, Sisi, Okhlia), rekan-rekan sesama dosen pembimbing yang telah berjuang bersama-sama serta memberikan kenangan disetiap harinya bersama penulis pada masa perkuliahan. Dan terkhusus kepada Moon yang telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis serta mendengarkan keluh kesah penulis selama menyelesaikan skripsi ini. Serta rekan-rekan seperjuangan KTP 2017 terima kasih atas kebersamaan dan kenangan indah

yang telah kita lewati selama ini. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyelesaian skripsi.

10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan dalam skripsi ini sehingga penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun tetapi penulis berharap semoga bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukannya. Akhir kata penulis ucapkan mohon maaf bila ada kekurangan dalam penyusunan skripsi ini sehingga perlu rasanya kritikan dan saran yang mendukung bagi penulis untuk kedepannya.

Padang, September 2021

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	13
H. Pentingnya Pengembangan	14
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Media Pembelajaran.....	15
B. Video Tutorial	20
C. Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	23
D. Aplikasi <i>Bandicam</i>	26
E. Validitas dan Praktikalitas	28
F. Kajian Yang Relevan	31
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Jenis Penelitian	33
B. Model Pengembangan	34
C. Prosedur Pengembangan	35
D. Instrume Pengumpulan Data	39
E. Teknik Analisi Data	44

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan	47
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	60
C. Pembahasan	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	82
B. Saran	83
DAFTAR RUJUKAN	84
LAMPIRAN	87

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Rata-Rata Siswa	6
2. Penentuan Skala Likert	40
3. Kisi-kisi Penilaian Validator Materi	41
4. Kisi-kisi Penilaian Validator Media.....	42
5. Kisi-kisi Angket Praktikalitas	43
6. Range Presentase.....	45
7. Hasil Penilaian Validator Materi I	61
8. Hasil Penilaian Validator Materi II.....	63
9. Hasil Penilaian Validator Media I Tahap Pertama.....	65
10. Hasil Penilaian Validator Media I Tahap Kedua	67
11. Hasil Penilaian Validator Media II Tahap Pertama	69
12. Hasil Penilaian Validator Media II Tahap Kedua.....	71
13. Rincian Revisi Produk	73
14. Hasil Penilaian Praktikalitas	74

DAFTAR GAMBAR

Tabel	Halaman
1. Bagan Prosedur Pengembangan Modifikasi Menurut Brog & Gall	35
2. <i>Interface Bandicam</i>	51
3. <i>Interface Adobe Premiere Pro CC</i>	52
4. Tampilan Menu <i>General</i>	53
5. Lampiran Menu <i>Video</i>	53
6. Tampilan Menu <i>dropdown</i>	54
7. Tampilan Menu <i>Home</i>	54
8. Langkah Membuka <i>Adobe Premiere Pro CC 2017</i>	55
9. Tampilan Menu <i>New Project Adobe Premiere Pro CC 2017</i>	56
10. Tampilan Menu <i>File Adobe Premiere Pro CC 2017</i>	56
11. Tampilan Menu <i>Import Adobe Premiere Pro CC 2017</i>	57
12. Tampilan <i>Timeline Adobe Premiere Pro CC 2017</i>	57
13. Tampilan <i>setting effect control Adobe Premiere Pro CC 2017</i>	58
14. Tampilan langkah <i>export Video</i>	58
15. Tampilan Proses <i>export Video</i>	59

DAFTAR LAMPIRAN

Tabel	Halaman
1. Naskah.....	87
2. Story Board	102
3. Silabus.....	108
4. Angket Validasi Materi Oleh Validator I.....	117
5. Angket Validasi Materi Oleh Validator II	120
6. Angket Validasi Media Oleh Validator I Tahap Pertama	123
7. Angket Validasi Media Oleh Validator I Tahap Kedua.....	126
8. Angket Validasi Media Oleh Validator II Tahap Pertama.....	129
9. Angket Validasi Media Oleh Validator II Tahap Kedua	132
10. Angket Uji Praktikalitas Oleh Siswa I.....	135
11. Angket Uji Praktikalitas Oleh Siswa II.....	138
12. Angket Uji Praktikalitas Oleh Siswa III	141
13. Data Hasil Praktikalitas Oleh Siswa	144
14. Permohonan Validator Materi I	146
15. Permohonan Validator Materi II.....	147
16. Permohonan Validator Media	148
17. Surat Izin Penelitian Jurusan.....	149
18. Surat Keterangan Penelitian Dinas Pendidikan Kota.....	150
19. Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian.....	151
20. Dokumentasi	152

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek utama dalam pengembangan manusia dan sebagai jembatan untuk meningkatkan pengetahuan. Kemajuan suatu bangsa tidak terlepas dari usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan bangsa itu sendiri. Menurut Oemar (2001: 79) menyatakan bahwa “Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat”.

Kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan melalui pendidikan, sehingga pendidikan benar-benar diarahkan menjadikan peserta didik mampu mencapai proses pendewasaan dan kemandirian serta meningkatkan pendidikan yang berkualitas. Penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas tidak terlepas dari masalah yang berkaitan dengan pendidik dan peserta didik yang biasanya berada pada persoalan kurang memadainya kualifikasi dan kompetensi yang diharapkan, penggunaan metode, pemilihan media, serta kurangnya teknik yang bervariasi dalam penyelenggaraannya. Keterlibatan media pembelajaran yang baik dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan,

perhatian, dan kemampuan peserta didik. Menurut Briggs dalam Ekayani, P (2017) “Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya”. Dari pendapat di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mampu menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan cepat dan membantu peserta didik memahami materi pelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran dapat menyampaikan pesan kepada peserta didik dan pelajaran yang dijelaskan menjadi mudah dipahami siswa. Dalam penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan media apa yang digunakan sesuai dengan berbagai permasalahan yang dihadapi. Dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran yang baik akan memberikan manfaat yang baik pula oleh sebab itu media diharapkan mampu menyampaikan pesan dari pembelajaran.

Berdasarkan penelitian Ekawati, Supurwoko, dan Wahyuningsih (2012) berjudul “Pengembangan Video Tutorial Sebagai Media dalam Belajar Mandiri Materi Bunyi Siswa Sekolah Menengah Pertama” ditemukan permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran Fisika, yaitu kemandirian belajar siswa dalam mempelajari materi Fisika masih perlu ditingkatkan dan waktu belajar di sekolah sangat terbatas, waktu terbanyak

justru di luar lingkungan sekolah. Dari permasalahan ini, banyak siswa yang mengeluh mengalami kesulitan untuk belajar Fisika secara mandiri. Pada penelitian ini salah satu media yang dapat dimanfaatkan siswa untuk mempelajari Fisika secara mandiri adalah menggunakan video tutorial pembelajaran. Penggunaan video tutorial sebagai media belajar dapat membuat peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa video tutorial Fisika materi Bunyi untuk siswa SMP kelas VIII yang telah dikembangkan, termasuk dalam kriteria baik sebagai media yang dapat digunakan dalam belajar mandiri. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa memberikan rata-rata penilaian 84,25% dan hasil pengisian angket kemandirian belajar siswa memberikan rata-rata penilaian 82,84%.

Sejalan dengan hal ini, berdasarkan penelitian Fahyuni dan Aini (2019) berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Tutorial Sujud Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Sekolah Menengah Pertama” penggunaan media pembelajaran di SMP Negeri 6 Sidoarjo masih kurang maksimal, kendala yang dihadapi adalah kurangnya penyampaian mata pelajaran sujud dengan baik terbukti pada saat siswa melakukan sholat dhuha di sekolah banyak siswa kurang sempurna pada posisi sujudnya dan nilai siswa cenderung rendah dikarenakan siswa kurang mengetahui tata cara melakukan sujud dengan baik dan benar. Karakteristik belajar siswa di SMP Negeri 6 Sidoarjo memiliki kecenderungan tertarik dalam hal baru khususnya melihat media video pembelajaran, siswa lebih tertarik akan hal baru

khususnya teknologi. Dengan video pembelajaran peserta didik akan lebih mengetahui posisi sujud yang benar dan peserta didik juga akan mengerti bahwa ada beberapa sujud yang dilakukan di luar shalat. Semua materi yang terkandung dalam video yang dikembangkan membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Video pembelajaran tutorial sujud yang dikembangkan terbukti layak dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Bersamaan dengan hal di atas, pada penelitian Mappalotteng dan Rosdiana (2019) berjudul “Pengembangan Multimedia Video Tutorial Pada Pembelajaran TIK Di Sekolah Menengah Pertama”. Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran TIK khususnya pada pokok bahasan Perangkat Lunak Pengolah Angka atau Microsoft Excel. Pada proses memanfaatkan bahan ajar, partisipasi peserta didik serta evaluasi dan revisi digabungkan kedalam satu tahapan dikarenakan untuk proses uji coba diperlukan adanya partisipasi peserta didik dalam merespon multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Pada penelitian ini hasil analisis data pre-test dan post-test terjadi peningkatan skor. Hal ini berarti penggunaan produk multimedia pembelajaran mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Sementara itu hasil analisis data pengamatan aktivitas peserta didik dan pendidik pada saat proses pengembangan multimedia pembelajaran berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan data tersebut, disimpulkan bahwa multimedia

pembelajaran dengan menggunakan video tutorial yang dikembangkan efektif untuk digunakan.

Berdasarkan pengamatan penulis pada saat melakukan Praktek Lapangan Kependidikan di SMP N 3 Padang Panjang periode Juli-Desember 2020, ditemukan beberapa masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran, diantaranya media bantu digunakan guru khususnya Mata Pelajaran Bimbingan TIK hanya sebatas *text book* yang kebanyakan berisi teks-teks untuk dibaca dan media konvensional seperti modul, bahan ajar dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Masalah yang ditimbulkan dengan penggunaan media pembelajaran yang masih berupa media konvensional ini di antaranya sajian materi dalam bahan ajar kurang variatif, ilustrasi gambar masih terlihat jarang, bahan ajar dan LKS belum dilengkapi dengan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa kurang antusias dalam belajar serta mengakibatkan kurangnya konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain masalah media pembelajaran, alokasi waktu dalam pembelajaran Bimbingan TIK yang sedikit juga menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran. Alokasi waktu yang sedikit mengakibatkan siswa dan guru kesulitan, pembelajaran sering terpenggal karena waktu pembelajaran hanya diberikan satu jam pelajaran. Mata Pelajaran Bimbingan TIK menekankan ada teori dan praktek, pada kegiatan praktek membutuhkan waktu yang lebih banyak dibandingkan kegiatan teori. Waktu pembelajaran yang sedikit sering mengakibatkan kegiatan praktek tidak berjalan dengan maksimal dan guru tidak dapat mendemonstrasikan materi yang berupa kegiatan praktek. Hal ini

menyebabkan penyampaian pesan dan kegiatan praktek tidak terlaksana dengan baik kepada peserta didik, sehingga peserta didik belum menguasai semua langkah-langkah dalam kegiatan praktek dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar rata-rata siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Nilai rata-rata Kelas VIII SMP Negeri 3 Padang Panjang Tahun ajaran 2020/2021

NO	KELAS					
	VIII A	VIII B	VIII C	VIII D	VIII E	VIII F
1	75	60	60	60	60	75
2	60	90	100	86	60	96
3	60	60	88	60	60	60
4	60	94	60	100	60	93
5	60	90	98	60	94	75
6	60	60	60	60	78	75
7	75	60	60	60	75	60
8	96	93	89	81	60	90
9	60	99	60	97	60	60
10	93	60	60	60	90	75
11	75	60	60	75	60	60
12	91	60	60	60	60	60
13	60	90	60	60	60	60
14	94	60	80	75	60	60
15	81	60	88	60	60	60
16	78	60	60	60	60	94
17	75	60	94	95	60	81
18	60	60	60	60	60	78
19	90	97	60	60	60	75
20	60	60	60	60	96	60
21	75	60	75	60	98	60
22	60	60	60	60	75	60
23	60	94	75	92	79	78
24	78	60	60	60	60	91
25		90	75	60	60	

26		75	60	60	75	
27		60	60	75	60	
28		94	91	60	60	
29		75			60	
Rata-rata	72	72	68	68	67	72
KKM	75					

Sumber: Guru Bimbingan TIK Kelas VIII SMP N 3 Padang Panjang

Bimbingan TIK menyiapkan siswa agar dapat terlibat pada perubahan yang pesat pada kegiatan yang mengalami penambahan dan perubahan dalam variasi penggunaan teknologi. Siswa menggunakan perangkat TIK untuk mencari, mengeksplorasi, menganalisis, dan saling tukar informasi secara kreatif namun bertanggung jawab. Siswa belajar bagaimana menggunakan TIK agar dengan cepat mendapatkan ide dan pengalaman. Penambahan kemampuan karena penggunaan TIK akan mengembangkan sikap inisiatif dan kemampuan belajar mandiri, sehingga siswa dapat menggunakan TIK secara tepat dan optimal.

Menurut Azhariadi (2019), “Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan sarana atau media yang digunakan untuk kebutuhan transfer *file*, baik berupa informasi maupun data. Selain itu, juga menjadi sebuah alat komunikasi secara searah atau dua arah”. Dengan demikian Mata Pelajaran Bimbingan TIK merupakan pembelajaran yang memadukan antara suatu proses pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran. Proses belajar mengajar yang menggunakan media pembelajaran akan dapat mempermudah dan membuat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien.

Sesuai pemaparan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka penyediaan media pembelajaran guna mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran Bimbingan TIK merupakan tindakan yang harus dilakukan dan dikembangkan. Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta menarik perhatian siswa dan mampu mempermudah siswa dalam memahami materi. Salah satu media yang sesuai adalah media berbasis digital. Melihat permasalahan yang terjadi di SMP N 3 Padang Panjang diperlukan media yang dapat menarik perhatian dan mempermudah siswa dalam memahami materi, maka media pembelajaran berupa video tutorial cocok diterapkan pada siswa tersebut.

Menurut Firdaus dalam Pramudito (2013: 3-4): “Video tutorial adalah video yang dibuat untuk menyampaikan dengan detail mengenai suatu proses hal tertentu, cara dalam mengerjakan tugas tertentu, ataupun cara latihan”. Berdasarkan pengertian ini, dapat disimpulkan bahwa video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang mampu menyajikan informasi yang diberikan kepada sekelompok orang sehingga mampu dipahami dan memahami proses hanya dengan melihat video tersebut. Media pembelajaran berupa video tutorial dapat digunakan pada proses pembelajaran Bimbingan TIK, karena video tutorial dapat menggambarkan suatu proses secara tepat. Media video juga dapat dilengkapi dengan audio sehingga siswa mampu menggunakan indera penglihatan dan indera pendengaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dikembangkan media pembelajaran video tutorial untuk menunjang proses kegiatan belajar

mengajar pada SMP N 3 Padang Panjang. Media pembelajaran video tutorial dapat digunakan pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK di SMP N 3 Padang Panjang karena terdapat sarana dan prasarana yang memadai seperti komputer serta penggunaan *smartphone* oleh siswa dapat menunjang penggunaan media video tutorial.

Media pembelajaran video tutorial dibuat menggunakan aplikasi *Bandicam*. Aplikasi *Bandicam* adalah program perekam paling ringan untuk *Windows* yang bisa merekam apapun di layar Personal Computer (PC) dengan kualitas tinggi dan dengan kompresi tinggi, serta menjaga kualitas video sehingga menyerupai aslinya, dan memberi performa yang lebih tinggi.

Media pembelajaran video tutorial cocok digunakan untuk Mata Pelajaran Bimbingan TIK terutama pada materi praktek, karena media video tutorial merupakan rangkaian pembelajaran dimana siswa dikondisikan untuk mengikuti alur pembelajaran yang sudah terprogram dengan penyajian materi. Dengan adanya media video tutorial, proses belajar mengajar yang dilakukan akan menjadi lebih menarik dan siswa tidak mudah merasa bosan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan, maka penulis tertarik melakukan penelitian, dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Menggunakan Aplikasi Bandicam pada Mata Pembelajaran Bimbingan TIK Kelas VIII di SMP”**.

B. Identifikasi Masalah

Berikut ini masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan uraian dari latar belakang ialah:

1. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan kurang efektif dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya motivasi peserta didik untuk belajar dalam pembelajaran Bimbingan TIK karena metode konvensional yang digunakan guru dan tidak dibantu dengan media pembelajaran.
3. Kurangnya perhatian peserta didik terhadap pembelajaran karena media pembelajaran kurang menarik, pembelajaran yang menitik beratkan pada kegiatan membaca.
4. Hasil belajar siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
5. Pembelajaran menggunakan video tutorial masih belum diterapkan dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media tutorial menggunakan aplikasi *Bandicam* dalam Mata Pelajaran Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VIII SMP N 3 Padang Panjang.

2. Penelitian ini mengembangkan dan menguji validitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *Bandicam* untuk pembelajaran Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII SMP.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan uraian batasan masalah di atas, maka penulis dapat menentukan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran video tutorial menggunakan aplikasi *Bandicam* yang valid untuk membantu pembelajaran Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII SMP?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran video tutorial menggunakan aplikasi *Bandicam* yang untuk membantu pembelajaran Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII SMP?
3. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran video tutorial menggunakan aplikasi *Bandicam* yang valid untuk membantu pembelajaran Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII SMP?

E. Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian dari yang penulis ajukan ini dapat dilihat sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran video tutorial menggunakan aplikasi *Bandicam* pada pembelajaran Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII di SMP.

2. Menghasilkan media pembelajaran video tutorial yang valid menggunakan aplikasi *Bandicam* pada pembelajaran Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII di SMP.
3. Menghasilkan media pembelajaran video tutorial yang praktis menggunakan aplikasi *Bandicam* pada pembelajaran Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII di SMP.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Memperoleh pengalaman langsung dalam mengaplikasikan ilmu dan pelaksanaan pembelajaran dengan pembuatan media pembelajaran video tutorial menggunakan Aplikasi *Bandicam* untuk Mata Pelajaran Bimbingan TIK kelas VIII SMPN 3 Padang Panjang.

2. Bagi Siswa

Hasil produk penelitian yang dihasilkan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

3. Bagi Guru

Memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar sehingga penyajian materi tidak monoton, dan menambah wawasan guru dalam mengembangkan media.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan salah satu sumber belajar berupa media video tutorial yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media video tutorial ini akan dibuat sendiri oleh penulis dengan menggunakan salah satu aplikasi yaitu aplikasi *Bandicam*. Spesifikasi produk dalam pengembangan media video tutorial ini adalah sebagai berikut:

1. Media video tutorial ini disusun sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa pada kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama.
2. Materi yang dikembangkan pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK kelas VIII adalah pada materi *Microsoft Word*.
3. Pada bagian awal video terdapat gambar komputer dan tulisan *Microsoft Word*.
4. Pada media video tutorial terdapat langkah demi langkah cara penggunaan *Microsoft Word* dilengkapi dengan pengisi suara oleh narator.
5. Media video tutorial ini ditambahkan efek animasi dan *backsound* agar lebih menarik.
6. Media video tutorial ini bisa digunakan secara individu maupun kelompok.
7. Pengembangan media video tutorial ini menggunakan aplikasi *Bandicam*.
8. Aplikasi atau *software* pendukung dalam media video tutorial ini adalah *Adobe Premiere Pro CC 2017*.

9. Media video tutorial ini di-*publish* dengan format mp4.
10. Media video tutorial ini dibuka dengan aplikasi pemutar video.
11. Siswa bisa membuka video menggunakan smartphone.

H. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media video tutorial yang menggunakan aplikasi *Bandicam* ini berupaya untuk peningkatan kualitas pembelajaran bagi siswa dan meningkatkan minat belajar siswa serta dapat memicu siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media video tutorial ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMP kelas VIII. Pengembangan media video tutorial ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan peserta didik bisa mengulang kembali pelajaran di rumah, serta dapat menjadi salah satu sumber belajar mandiri dan akan meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Peneliti mempunyai keterbatasan seperti waktu, biaya, dan perangkat penulis yang tidak mendukung untuk membuat materi yang lebih banyak sehingga hanya satu materi pembelajaran yang penulis sajikan.