

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
PADA MATA PELAJARAN BIMBINGAN TIK  
DI KELAS VIII SMP**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:  
DIFA ADANI ZULFI  
NIM. 19004007

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

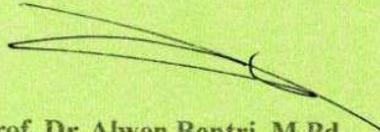
**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA  
PELAJARAN BIMBINGAN TIK DI KELAS VIII SMP**

Nama : Difa Adani Zulfi  
NIM/BP : 19004007/2019  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

**Padang, 15 Januari 2024**

**Disetujui Oleh :**

**Pembimbing**



**Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd**

**NIP. 196107221986021002**

**Ketua Departemen**



**Prof. Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd.**

**NIP. 19830126 200812 2 002**

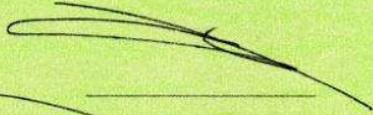
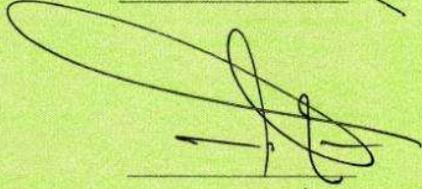
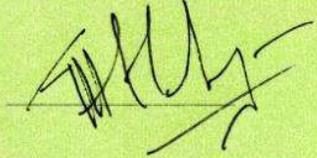
**HALAMAN PENGESAHAN**

**Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji  
Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan  
Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran  
pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK di kelas  
VIII SMP  
Nama : Difa Adani Zulfi  
NIM/BP : 19004007/2019  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

**Padang, 15 Januari 2024**

**Tim Penguji**

|                | <b>Nama</b>   | <b>Tanda Tangan</b>   |
|----------------|---|---|
| <b>Ketua</b>   | <b>: Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd</b><br>NIP. 196107221986021002            |  |
| <b>Anggota</b> | <b>1. Dra. Eldarni, M.Pd</b><br>NIP. 196101161987032001                     |   |
|                | <b>2. Meldi Ade Kurnia Yusri,, S.T., M.Pd.T.</b><br>NIP. 198405232008121003 |  |

## SURAT PERNYATAAN

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Difa Adani Zulfi  
NIM/BP : 19004007/2019  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK Di Kelas VIII SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

**Padang, 15 Januari 2024**

**Yang Menyatakan**



**Difa Adani Zulfi**

**NIM. 19004007**

## ABSTRAK

**Difa Adani Zulfi. 2024. Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK di Kelas VIII SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Pengembangan media video pembelajaran dilatar belakangi rendahnya hasil belajar peserta didik karena permasalahan pembelajaran yaitu kurangnya media pembelajaran berbasis digital yang digunakan saat belajar. Media pembelajaran yang selama ini digunakan adalah media konvensional seperti buku teks dan LKS. Media ini belum dapat membantu mengatasi masalah pembelajaran dan seringkali menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik. Untuk mengatasi masalah tersebut, dikembangkan media video pembelajaran untuk membantu pelaksanaan pembelajaran yang lebih menarik. Media video pembelajaran pada mata pelajaran Bimbingan TIK di SMP Negeri 22 Kota Padang merupakan suatu upaya baru dalam mengkreasi sumber belajar yang dapat menunjang proses pembelajaran peserta didik. Dengan adanya media video pembelajaran ini peserta didik dapat belajar secara mandiri dirumah maupun disekolah. Penelitian pengembangan media video pembelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran yang berkualitas yang telah melalui uji kelayakan produk berdasarkan penilaian dari validator materi, validator media dan siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D. Model pengembangan ini terdiri dari empat tahapan yang pertama *define* (pendefinisian), yang kedua *design* (desain), yang ketiga *development* (pengembangan) dan yang keempat *disseminate* (penyebaran). Uji validator media dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari dua orang validator ahli media dan satu orang validator ahli materi. Uji praktikalitas dilakukan kepada peserta didik SMP Negeri 22 Kota Padang sebanyak 32 orang siswa kelas VIII untuk menguji kepraktisan produk video pembelajaran yang dirancang dengan aplikasi pengolah video *Adobe Premiere Pro*.

Berdasarkan hasil penilaian dari validator media dan validator materi diperoleh hasil validasi materi dengan rata-rata sebesar 4,8 dikategorikan “sangat valid”, hasil validasi dari validator media 1 diperoleh rata-rata sebesar 4,9 dikategorikan “sangat valid” dan validator media 2 diperoleh rata-rata sebesar 4,7 dikategorikan “sangat valid” sehingga layak untuk digunakan. Selanjutnya, hasil uji coba praktikalitas produk yang dilakukan berada pada kategori “sangat praktis” untuk digunakan dengan rata-rata nilai 4,4. Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk video pembelajaran telah siap dikembangkan dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran dikelas maupun proses pembelajaran secara mandiri pada mata pelajaran bimbingan TIK yang dapat diakses secara *online* melalui *channel YouTube* dan dapat juga diakses secara *offline* dengan cara diunduh terlebih dahulu.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Video Pembelajaran, Media Pembelajaran, Pembelajaran Bimbingan TIK.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK di Kelas VIII SMP”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:.

1. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M. Pd. selaku Pembimbing Akademik yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd dan Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, ST, M.Pd.T selaku penguji I dan penguji II yang senantiasa mengarahkan penulis untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Septriyon Anugrah, S.Kom., M.Pd.T dan Bapak Dedi Supendra, M.A. selaku dosen validator media yang penulis kembangkan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Ganda Syah Putra, S. Kom. yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Sri Wellyesmi, S. Pd. dan majelis guru SMP Negeri 22 Kota Padang yang telah memberikan izin serta membantu selama proses penelitian.

6. Siswa/i kelas VIII SMP Negeri 22 Padang yang telah membantu dalam penelitian ini.
7. Bapak/Ibu Dosen Teknologi Pendidikan dan Staf Pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
8. Kedua orang tua yaitu Papa Zul Ikmal dan Mama Sri Elvia yang telah membiayai kuliah saya selama ini dan selalu berdoa serta memberikan motivasi untuk keberhasilan anaknya dalam menyelesaikan perkuliahan.
9. Saudara kandung Nabilla Zulfi dan Adib Habibi Zulfi dan keluarga besar yang tidak habisnya memberikan semangat dalam menyelesaikan penulisan skripsi.
10. Teman-teman angkatan 2019 Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang berjuang bersama sampai saat ini.
11. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang penulis miliki, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan, walaupun demikian penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk mendapatkan hasil yang optimal. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi ini.

Padang, Januari 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

|  | Halaman |
|--|---------|
| HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI .....            | i       |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                     | ii      |
| SURAT PERNYATAAN .....                       | iii     |
| ABSTRAK .....                                | vi      |
| KATA PENGANTAR .....                         | v       |
| DAFTAR ISI .....                             | vii     |
| DAFTAR TABEL .....                           | ix      |
| DAFTAR GAMBAR .....                          | x       |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                         | xii     |
| BAB I PENDAHULUAN.....                       | 1       |
| A. Latar Belakang .....                      | 1       |
| B. Identifikasi Masalah .....                | 7       |
| C. Batasan Masalah .....                     | 7       |
| D. Rumusan Masalah .....                     | 7       |
| E. Tujuan Penelitian .....                   | 8       |
| F. Spesifikasi Produk.....                   | 8       |
| G. Manfaat Pengembangan .....                | 9       |
| H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan..... | 9       |
| BAB II LANDASAN TEORI .....                  | 12      |
| A. Media Pendidikan.....                     | 12      |
| 1. Pengertian Pengembangan .....             | 12      |
| 2. Pengertian Media .....                    | 13      |
| 3. Media Pembelajaran .....                  | 15      |
| 4. Fungsi Media Pembelajaran .....           | 16      |
| 5. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....      | 18      |
| B. Video Pembelajaran .....                  | 20      |
| C. Aplikasi <i>Adobe Premiere Pro</i> .....  | 21      |
| 1. <i>Adobe Premiere Pro</i> .....           | 21      |
| D. Kawasan Teknologi Pendidikan .....        | 22      |

|  |    |
|--|----|
| E. Mata Pelajaran Bimbingan TIK .....          | 25 |
| F. Kriteria Pengembangan .....                 | 28 |
| 1. Validitas .....                             | 28 |
| 2. Praktikalitas .....                         | 29 |
| G. Kerangka Konseptual .....                   | 30 |
| H. Penelitian yang Relevan .....               | 31 |
| BAB III METODE PENGEMBANGAN .....              | 33 |
| A. Jenis Penelitian.....                       | 33 |
| B. Model Pengembangan .....                    | 33 |
| C. Prosedur Pengembangan .....                 | 34 |
| D. Uji Coba Produk.....                        | 38 |
| E. Instrumen Pengumpulan Data.....             | 39 |
| F. Teknik Analisis Data .....                  | 41 |
| BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN ..... | 45 |
| A. Hasil Pengembangan .....                    | 45 |
| 1. <i>Define</i> (Pendefinisian) .....         | 45 |
| 2. <i>Desain</i> (Perancangan) .....           | 48 |
| 3. <i>Development</i> (Pengembangan) .....     | 48 |
| 4. <i>Disseminate</i> (Penyebaran).....        | 65 |
| B. Analisis Data .....                         | 65 |
| C. Revisi Produk .....                         | 69 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....                | 76 |
| A. Kesimpulan .....                            | 76 |
| B. Saran .....                                 | 76 |
| DAFTAR RUJUKAN.....                            | 78 |
| LAMPIRAN .....                                 | 81 |

## DAFTAR TABEL

|  | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 1. Nilai Rata-Rata Tugas Semester 1 Tahun 2023 Kelas VIII..... | 4       |
| Tabel 2. Skor Skala <i>Likert</i> .....                              | 39      |
| Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media.....                         | 40      |
| Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi .....                       | 41      |
| Tabel 5. Kisi-kisi Penilaian Siswa .....                             | 41      |
| Tabel 6. Kriteria Penilaian Validitas.....                           | 43      |
| Tabel 7. Kriteria Penilaian Praktikalitas .....                      | 44      |
| Tabel 8. Hasil Validasi Materi .....                                 | 66      |
| Tabel 9. Hasil Validasi Media .....                                  | 67      |
| Tabel 10. Hasil Validasi Kedua Media .....                           | 68      |
| Tabel 11. Hasil Uji Praktikalitas .....                              | 74      |

## DAFTAR GAMBAR

|  | Halaman |
|--|---------|
| Gambar 1. Kerucut Pengalaman <i>Edgar Dale</i> .....                     | 14      |
| Gambar 2. Kerangka Konseptual.....                                       | 30      |
| Gambar 3. Prosedur Pengembangan 4-D .....                                | 35      |
| Gambar 4. Tampilan Awal .....  | 49      |
| Gambar 5. Tampilan Halaman Profil .....                                  | 50      |
| Gambar 6. Tampilan Kompetensi Inti .....                                 | 50      |
| Gambar 7. Tampilan Kompetensi Dasar .....                                | 51      |
| Gambar 8. Indikator .....  | 51      |
| Gambar 9. Tampilan Materi Pengertian Perangkat Lunak Pengolah Angka .... | 52      |
| Gambar 10. Tampilan Materi <i>Kspread</i> .....                          | 52      |
| Gambar 11. Tampilan Materi <i>Openoffice Calc</i> .....                  | 53      |
| Gambar 12. Tampilan Materi <i>Gnumeric</i> .....                         | 53      |
| Gambar 13. Tampilan Materi <i>Abacus</i> .....                           | 54      |
| Gambar 14. Tampilan Materi <i>WingZ</i> .....                            | 54      |
| Gambar 15. Tampilan Materi <i>Xess</i> .....                             | 55      |
| Gambar 16. Tampilan Materi <i>XXL</i> dan <i>Lotus 1-2-3</i> .....       | 55      |
| Gambar 17. Tampilan Materi <i>Microsoft Excel</i> .....                  | 56      |
| Gambar 18. Tampilan Materi <i>Title Bar</i> .....                        | 56      |
| Gambar 19. Tampilan Materi <i>Control Jendela</i> .....                  | 57      |
| Gambar 20. Tampilan Materi <i>Tab Menu Ribbon</i> .....                  | 57      |
| Gambar 21. Tampilan Materi <i>Ribbon</i> .....                           | 58      |
| Gambar 22. Tampilan Materi <i>Formula Bar</i> .....                      | 58      |
| Gambar 23. Tampilan Materi <i>Collumn Cells</i> .....                    | 59      |
| Gambar 24. Tampilan Materi <i>Name Box</i> .....                         | 59      |
| Gambar 25. Tampilan Materi <i>Row Cells</i> .....                        | 60      |
| Gambar 26. Tampilan Materi <i>Cells</i> .....                            | 60      |
| Gambar 27. Tampilan Materi <i>Vertical Scroll Bar</i> .....              | 61      |
| Gambar 28. Tampilan Materi <i>Horizontal Scroll Bar</i> .....            | 61      |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 29. Tampilan Materi <i>Worksheet</i> .....   | 62  |
| Gambar 30. Tampilan Materi <i>Status Bar</i> .....  | 62  |
| Gambar 31. Tampilan Materi <i>Menu File</i> .....   | 63  |
| Gambar 32. Tampilan Materi <i>Tab Menu Home</i> dan <i>Tab Menu Insert</i> .....          | 63  |
| Gambar 33. Tampilan Materi <i>Tab Menu Page Layout</i> dan <i>Tab Menu Formulas</i> ..... | 64  |
| Gambar 34. Tampilan Materi <i>Tab Manu Data</i> dan <i>Tab Menu Review</i> .....          | 64  |
| Gambar 35. Tampilan Materi <i>Tab Menu View</i> .....                                     | 65  |
| Gambar 36. Sebelum Revisi 1 .....   | 70  |
| Gambar 37. Sesudah Revisi 1 .....   | 70  |
| Gambar 38. Sebelum Revisi 2 .....   | 71  |
| Gambar 39. Sesudah Revisi 2.....  | 71  |
| Gambar 40. Sebelum Revisi 3 .....   | 72  |
| Gambar 41. Sesudah Revisi 3.....  | 72  |
| Gambar 42. Sebelum Revisi 4 .....   | 73  |
| Gambar 43. Sesudah Revisi 4.....  | 73  |
| Gambar 44. Validator Media I.....   | 116 |
| Gambar 45. Validator Media II .....   | 116 |
| Gambar 46. Validator Materi .....   | 117 |
| Gambar 47. Penayangan Video Pembelajaran .....  | 117 |
| Gambar 48. Penayangan Video Pembelajaran .....  | 118 |
| Gambar 49. Uji Praktikalitas .....  | 118 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|   | Halaman |
|---|---------|
| Lampiran 1. <i>Storyboard</i> .....   | 82      |
| Lampiran 2. Data Mentah Hasil Praktikalitas Siswa .....                             | 85      |
| Lampiran 3. Silabus .....   | 86      |
| Lampiran 4. Surat Penugasan Validator .....   | 91      |
| Lampiran 5. Lembar Angket Ahli Media.....   | 92      |
| Lampiran 6. Lembar Angket Ahli Media.....   | 96      |
| Lampiran 7. Lembar Angket Ahli Media.....   | 100     |
| Lampiran 8. Lembar Angket Ahli Media .....  | 104     |
| Lampiran 9. Surat Penugasan Penelitian .....  | 108     |
| Lampiran 10. Lembar Angket Ahli Materi .....  | 109     |
| Lampiran 11. Lembar Angket Siswa .....  | 112     |
| Lampiran 12. Surat Keterangan Melakukan Penelitian di SMP Negeri 22<br>Padang ..... | 115     |

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah kegiatan dalam rangka pengembangan potensi dan keterampilan secara optimal, sekaligus merupakan salah satu modal untuk mencapai kemajuan bangsa dan meningkatkan harkat dan martabat manusia. Pendidikan telah menjadi suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan yang berkualitas tentunya akan menghasilkan bibit-bibit yang nantinya menjadi harapan dan landasan bangsa untuk maju dalam berbagai aspek. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional dalam UU No. 20 Tahun 2003 Bab II pasal III ayat I tentang Sistem Pendidikan sebagai berikut:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Salah satu hal yang dapat dilakukan dalam penyempurnaan komponen pendidikan adalah dengan pengembangan media pembelajaran. Pengembangan merupakan suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada.

Peran guru dalam penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi siswa untuk menunjang prestasi atau kemampuan dalam menerima

pembelajaran. Dalam proses pembelajaran penggunaan media dapat membuat pembelajaran bervariasi. Penggunaan media yang kurang bervariasi membuat siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas, apabila siswa mulai merasa bosan maka ia juga akan sulit menerima materi yang diajarkan oleh guru, hal tersebut akan membuat siswa juga kesulitan dalam menjawab dan mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran yang baik dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa. Hasan, dkk (2021) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Berdasarkan penelitian Ni Komang Widiarti, dkk (2021) yang berjudul "*Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran*" menghasilkan bahwa media video pembelajaran sangat layak digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik dalam proses belajar.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Mata Pelajaran Bimbingan TIK. Mata Pelajaran Bimbingan TIK berkaitan dengan perangkat lunak komputer, pengoperasian komputer, jaringan komputer dan perangkat keras komputer. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajarannya, peserta didik lebih diarahkan untuk memiliki kemampuan berpikir, kemampuan belajar, rasa

ingin tahu, dan pengembangan sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungannya.

Mata pelajaran Bimbingan TIK merupakan mata pelajaran yang memanfaatkan komputer sebagai perangkat utama yang berkaitan dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media. Tujuan mata pelajaran Bimbingan TIK yaitu mengembangkan keterampilan sikap kritis, kreatif, apresiatif, dan mandiri dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga peserta didik mampu memahami dan menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi. Bimbingan TIK juga mencakup beberapa aspek yaitu kognitif (pengetahuan), berupa pemahaman tentang isi pelajaran. Afektif (sikap), berupa sikap menerima atau perhatian terhadap hal yang belum diketahui dan psikomotorik (keterampilan), berupa gerakan tubuh seperti mengoperasikan komputer, merakit komputer dan lain lain.

Berdasarkan observasi dan wawancara pada tanggal 21 November 2022 dan tanggal 5 Oktober 2023 , penulis pada salah satu guru mata pelajaran Bimbingan TIK kelas VIII di SMP Negeri 22 Padang, penulis menemukan sejumlah permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran Bimbingan TIK diantaranya adalah 1) kurangnya penggunaan media berbasis digital pada proses pembelajaran 2) keterbatasan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran 3) penyajian materi secara konvensional, guru lebih mendominasi pembelajaran dan guru menggunakan media seadanya seperti

buku cetak dan buku yang digunakan hanya menampilkan konsep-konsep dengan gambar yang sangat minim, sehingga dalam proses pembelajaran tersebut siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Di SMP Negeri 22 Padang terdapat labor komputer namun, hanya digunakan disaat materi praktek dan ujian saja. Saat penulis melaksanakan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) periode Juli-Desember 2022 di SMP Negeri 22 Padang, peneliti juga menemukan beberapa guru yang kesulitan dalam membuat media pembelajaran sehingga peneliti membantu guru untuk membuat media pembelajaran.

Dalam penggunaan media pembelajaran, buku yang digunakan hanya menampilkan konsep-konsep dengan gambar yang sangat minim, serta buku kurang memberikan pengalaman belajar yang maksimal kepada siswa. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa mudah merasa jenuh, di mana media yang digunakan hanya memberi kesan biasa kepada peserta didik sehingga membuat siswa kurang tertarik dalam melaksanakan proses pembelajaran, serta kurangnya variasi media juga berdampak pada pada hasil belajar siswa.

Permasalahan yang ada dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar siswa di beberapa kelas VIII seperti tabel di bawah ini:

Tabel.1 Nilai rata-rata tugas semester 1 Tahun 2023 kelas VIII

| <b>Kelas</b> | <b>Jumlah Siswa</b> | <b>KKM</b> | <b>Nilai</b> |
|--------------|---------------------|------------|--------------|
| VIII A       | 31                  | 80         | 86,12        |
| VIII B       | 32                  | 80         | 58,72        |
| VIII C       | 32                  | 80         | 46,87        |
| VIII D       | 32                  | 80         | 83,12        |
| VIII E       | 32                  | 80         | 48,43        |

|                  |    |    |       |
|------------------|----|----|-------|
| VIII F           | 32 | 80 | 61,56 |
| <b>Rata-rata</b> |    |    | 64,13 |

Sumber: Guru Bimbingan TIK kelas VIII SMP Negeri 22 Padang

Merujuk pada karakteristik dari mata pelajaran Bimbingan TIK, media merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Dalam usaha meningkatkan pembelajaran yang menarik dan efektif diperlukanlah terobosan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan di zaman *modern* pada kemajuan teknologi saat ini adalah video pembelajaran.

Dalam penggunaan video pembelajaran ini menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, audio dan video diasumsikan akan lebih efektif menunjang proses pembelajaran Bimbingan TIK dalam penyampaian pesan dan materi pembelajaran. Video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*, pada saat ini aplikasi tersebut mudah diaplikasikan dimana keunggulan dari aplikasi tersebut adalah fitur-fitur yang lengkap, terdapat berbagai *effect* yang bisa digunakan. Video pembelajaran diperkirakan akan lebih efektif diterapkan dalam proses pembelajaran karena pengembangan video pembelajaran ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Video pembelajaran pada mata pelajaran Bimbingan TIK juga diperkirakan dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi kognitif siswa.

Banyak penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan video pembelajaran sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk

menunjang pembelajaran di sekolah. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Elfi Rama Yani dan Darmansyah (2020) mengembangkan media pembelajaran berupa video presentasi menggunakan *software Adobe Premiere CS5* dengan judul “*Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere CS5 Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VII SMP*” untuk membantu pendidik menyampaikan materi pembelajaran. Adapun hasil penelitiannya menunjukkan adanya dampak yang didapatkan bahwa media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro CS5* dapat membuat siswa tertarik dan dapat meningkatkan pemahaman materi, maka media video pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran. Sehingga pengembangan media pembelajaran *Adobe Premiere Pro* dinyatakan layak untuk diteruskan.

Sehubungan dengan hasil penelitian yang dipaparkan oleh peneliti terdahulu mengacu pada pemaparan hasil penelitian penggunaan video pembelajaran memberikan dampak positif pada proses pembelajaran seperti dapat menarik siswa untuk meningkatkan minat dan meningkatkan hasil belajarnya. Oleh sebab itu, video pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media yang dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti mengembangkan video pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dapat mengatasi permasalahan pada saat belajar sehingga dapat mewujudkan suatu pembelajaran yang valid dan praktis pada mata pelajaran Bimbingan TIK. Penyajian materi menggunakan video pembelajaran

diharapkan dapat menarik minat belajar dan meningkatkan pemahaman konsep Bimbingan TIK oleh siswa. Materi disajikan dalam bentuk kombinasi antara teks dan audiovisual yang menarik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK di Kelas VIII SMP”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media berbasis digital dalam kegiatan pembelajaran Bimbingan TIK di kelas VIII SMP.
2. Terbatasnya kemampuan guru dalam membuat media video pembelajaran.
3. Guru lebih mendominasi pembelajaran menggunakan buku sehingga siswa merasa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan hasil identifikasi masalah, maka penelitian pengembangan ini dibatasi pada pengembangan video pada mata pelajaran Bimbingan TIK di kelas VIII di SMP Negeri 22 Padang.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti dapat merumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran Bimbingan TIK di kelas VIII SMP?

2. Bagaimana validitas media video pembelajaran pada mata pelajaran Bimbingan TIK di kelas VIII SMP?
3. Bagaimana kepraktisan media video pembelajaran pada mata pelajaran Bimbingan TIK di kelas VIII SMP?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran Bimbingan TIK di kelas VIII SMP.
2. Menghasilkan media video pembelajaran yang valid pada mata pelajaran Bimbingan TIK di kelas VIII SMP.
3. Menghasilkan media video pembelajaran yang praktis pada mata pelajaran Bimbingan TIK di kelas VIII SMP.

#### **F. Spesifikasi Produk**

Penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan produk media video pembelajaran perangkat lunak pengolah angka untuk diaplikasikan pada peserta didik di kelas VIII SMP. Spesifikasi produk yang akan diharapkan, sebagai berikut:

1. Materi yang terkandung dalam media video pembelajaran adalah jenis pengertian perangkat lunak pengolah angka, beberapa perangkat lunak pengolah angka dan mengenal tampilan *workbook* pada *Microsoft Excel*.
2. Media video pembelajaran ini memiliki karakteristik sebagai berikut
  - a. Pembuatan media menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*.

- b. Pada tampilan produk akan terlihat beberapa bagian:
  - 1) Gambar. Gambar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan materi.
  - 2) Efek Transisi. Pada setiap pergantian scene terdapat efek transisi yang dapat membuat media video pembelajaran lebih menarik.
  - 3) Audio/suara. Setiap materi yang ditampilkan akan terdapat *background* yang dapat membuat media video pembelajaran lebih menarik.
3. Hasil dari *Adobe Premiere Pro* ini yaitu berupa video pembelajaran yang menarik yang bersifat *offline* dan *online*. Prosedur penggunaannya dapat ditayangkan pada komputer, laptop dan *smartphone*.

#### **G. Manfaat Pengembangan**

1. Bagi Peneliti, penelitian ini dilakukan untuk memenuhi tugas akhir sebagai syarat kelulusan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media video pembelajaran.
2. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat merangsang dan memudahkan peserta didik dalam belajar.
3. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran.

#### **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

##### **1. Asumsi**

Asumsi yang melandasi pengembangan media video pembelajaran adalah:

- a. Pembelajaran pada mata pelajaran Bimbingan TIK di kelas VIII SMP dapat menarik perhatian siswa dengan menggunakan media video

pembelajaran yang dikembangkan dikarenakan penyajian video ini berupa video yang berisi penyajian gambar dan musik yang menarik perhatian siswa.

- b. Peserta didik lebih senang dan tertarik dengan video pembelajaran menggunakan media video pembelajaran yang dikembangkan pada mata pelajaran Bimbingan TIK dikarenakan dapat memberikan rasa ingin tahu dan ketertarikan kepada siswa.
- c. Peserta didik mudah memahami pembelajaran Bimbingan TIK pada kelas VIII SMP menggunakan media video pembelajaran yang dikembangkan dalam pembuatan video pembelajaran.

## **2. Keterbatasan Pengembangan**

Keterbatasan pada penelitian pengembangan media video pembelajaran ini antara lain adalah:

1. Produk media video pembelajaran ini terbatas pada pengembangan satu kompetensi dasar di kelas VIII (delapan).
2. Produk dari media video pembelajaran ini hanya berisi materi pelajaran tanpa disertai dengan soal dan kuis.
3. Terbatasnya waktu, biaya, dan SDM dalam penelitian pengembangan ini, maka peneliti membatasi penelitian pengembangan ini hanya pada mata pelajaran Bimbingan TIK materi perangkat lunak pengolah angka di kelas VIII dan uji coba produk hanya dilakukan kepada siswa kelas VIII di SMP Negeri 22 Padang.
4. Terbatasnya dari segi aplikasi *Adobe Premiere Pro* yaitu membutuhkan spesifikasi komputer yang mumpuni jika tidak akan membuat aplikasi

*crash* dan tidak hemat penyimpanan *hardisk*, karena *Adobe Premiere Pro* memiliki *space* besar.