

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
TUTORIAL MENGGUNAKAN APLIKASI CAMTASIA STUDIO
PADA MATAKULIAH TEKNIK ANIMASI**

SKRIPSI

*Diajukan untuk fakultas Ilmu Pendidikan guna menyelesaikan pendidikan strata-1
dan memenuhi persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana pendidikan*



Oleh:

Andika Syaiful Azhar

16004089

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

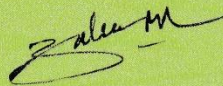
HALAMAN PERSETUJUAN SKRPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL
MENGUNAKAN APLIKASI CAMTASIA STUDIO PADA MATAKULIAH
TEKNIK ANIMASI**

Nama : Andika Syaiful Azhar
NIM/BP : 16004089/2016
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2022

**Disetujui Oleh:
Pembimbing**



**Dra. Zuliarni, M. Pd
NIP. 195907271985032001**

Ketua Jurusan KTP FIP UNP



**Dr. Abna Hidayati, M. Pd
NIP. 198301262008122002**

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 : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial
Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Pada Matakuliah Teknik Animasi
Nama : Andika Syaiful Azhar
NIM/BP : 16004089/2016
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

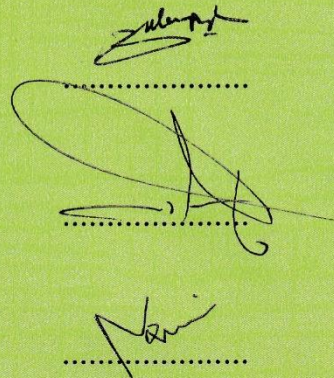
Padang, April 2022

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Zuliarni, M.Pd
NIP. 195907271985032001
2. Anggota : Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 196101161987032001
3. Anggota : Nofri Hendri, S. Pd, M. Pd
NIP. 197811292003121001



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

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Andika Syaiful Azhar
NIM/BP : 16004089/2016
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelejaran Berbasis Video Tutorial
Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Pada Matakuliah Teknik Animasi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau menjiplak, maka saya bersedia bertanggungjawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

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

Padang, April 2022
Yang Menyatakan



Andika Syaiful Azhar
NIM. 16004089

ABSTRAK

Andika Syaiful Azhar. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Pada Matakuliah Teknik Animasi.

Permasalahan yang terjadi pada matakuliah Teknik Animasi yakni karena kurangnya waktu belajar untuk kegiatan praktek di Laboratorium Komputer dengan jumlah mahasiswa lebih kurang 30 orang sehingga untuk layanan bimbingan dari dosen cukup terbatas untuk membimbing mahasiswa dalam pelaksanaan praktek. Pengembangan media video tutorial ini dapat menjadi kebutuhan mahasiswa dalam proses pembelajaran untuk membangun ketertarikan dan minat mahasiswa terhadap materi yang diajarkan oleh dosen. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media video tutorial menggunakan aplikasi Camtasia Studio pada matakuliah Teknik Animasi jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNP.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Tahap model ini telah disederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian mulai dari melakukan perencanaan, pengembangan produk awal, melakukan validasi produk, melakukan uji coba terbatas, revisi produk dan diperoleh hasil akhir berupa media video tutorial. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, format penilaian validitas oleh ahli materi dan ahli media dan angket persepsi subjek terhadap penggunaan media video tutorial

Hasil uji validitas produk oleh 3 validator yaitu 1 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Hasil uji validitas produk untuk aspek materi berada pada kategori "**sangat valid**" dengan nilai yang diperoleh validator sebesar 4,93, untuk aspek media berada dikategori "**sangat valid**" dengan nilai yang diperoleh validator I sebesar 4,9 dan validator II sebesar 4,81. Selanjutnya, uji coba kepraktisan produk berada pada kategori "**sangat praktis**" dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,53. Dengan demikian hasil pengembangan media video tutorial layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan , video tutorial, teknik animasi, *camtasia studio*

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “*Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Tutorial Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Pada Matakuliah Teknik Animasi*”

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih 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 dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Nofri Hendri, S.Pd. M.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.

4. Bapak Septriyen Anugrah, S.Kom, M.Pd.T dan bapak Dedi Supendra, S.Pd, MA. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak/ Ibu dosen dan staf pengajar yang telah berkenan memberikan bekal ilmu yang berguna dan bermanfaat selama perkuliahan.
6. Keluarga besar penulis, kedua orang tua dan kakak yang telah memberi dukungan berupa moral, material, perhatian dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.
7. Terimakasih kepada sahabat-sahabat sepermainan yang telah mendukung dan mengingatkan untuk penyelesaian skripsi ini.
8. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan teknologi pendidikan yang tidak dapat penulis satu persatu yang telah memberikan semangat dan doanya bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini
9. Terima kasih kepada Dilla Aprilia Sari selaku narrator spesial bagi penulis yang telah menyumbangkan suara indahnyanya untuk pengisi suara pada media penulis serta memberikan motivasi untuk penyelesaian skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan. Oleh sebab itu peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca.

Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal dan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh.

Padang, Febuari 2022

Andika Syaiful Azhar
NIM. 16004089

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Pengembangan.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Spesifikasi Produk.....	6
G. Pentingnya Pengembangan.....	7
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
I. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori.....	9
1. Media Pembelajaran.....	9
2. Video Tutorial.....	17
3. <i>Camtasia Studio</i>	22
4. Matakuliah Teknik Animasi.....	25
5. Validitas dan Praktikalitas.....	26
B. Kerangka Konseptual.....	28
C. Penelitian Relevan.....	30

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Model Pengembangan.....	32
C. Prosedur Pengembangan	33
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	37
E. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan.....	44
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba.....	58
C. Pembahasan.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Penentuan skor pada likert.....	38
Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Skor.....	39
Tabel 3. Range Persentase dan Kriteria Kualitatif Program	42
Tabel 4. Hasil Penilaian Validator Materi	59
Tabel 5. Hasil Penilaian Validator Media I	61
Tabel 6. Hasil Penilaian Validator Media II	63
Tabel 7. Rincian Revisi	66
Tabel 8. Hasil Penilaian Praktikalitas	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian	29
Gambar 2. Bagan Prosedur Pengembangan Model Pengembangan Borg Dan Gall ..	34
Gambar 3. Tampilan Area Kerja Camtasia Studio	46
Gambar 4. Tampilan Tombol Perekaman Layar	47
Gambar 5. Tampilan Pemberitahuan Perekaman Video	47
Gambar 6. Tampilan Edit Video Camtasia Studio	48
Gambar 7. Tampilan Layar Edititng	48
Gambar 8. Tampilan Pengaturan Ukuran Resolusi Video	49
Gambar 9. Tampilan Kolom “Production Name”	49
Gambar 10. Tampilan Rendering Project	50
Gambar 11. Tampilan Menu Utama Adobe Premiere Pro	50
Gambar 12. Tampilan Menu File Adobe Premiere Pro	51
Gambar 13. Tampilan Timeline Adobe Premiere Pro	52
Gambar 14. Langkah Export Video	52
Gambar 15. Tampilan Menu Export Video	53
Gambar 16. Tampilan Awal After Effect	53
Gambar 17. Tampilan Menu Import	54
Gambar 18. Tampilan Menu Composition	54
Gambar 19. Tampilan Kolom Layer	55
Gambar 20. Tampilan Menu Layer	55
Gambar 21. Langkaah Membuat Keyframe	56
Gambar 22. Tampilan Menu Render	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Tabel 1. Penentuan Skor Pada Likert	38
Tabel 2. Kisi-Kisi Penilaian Produk	39
Tabel 3. Range Persentase Dan Kriteria Kualitatif Program	42
Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Materi	59
Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Media I	60
Tabel 6. Hasil Penilaian Ahli Media II	63
Tabel 7. Rincian Revisi Produk	65
Tabel 8. Hasil Penilaian Praktikalitas	67

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran mengandung dua kegiatan dan dua pihak yaitu pendidik dan peserta didik, kegiatan yang dimaksud yaitu belajar dan membelajarkan. Belajar merupakan proses perubahan terhadap perilaku akibat dari interaksi dengan lingkungan untuk mencapai tujuan sedangkan pembelajaran merupakan kegiatan yang memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar.

Di era globalisasi sekarang pendidik diharapkan mampu berinovasi dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Karena keberhasilan belajar juga ditentukan oleh tenaga pendidik, ketepatan kurikulum dan sarana prasarana. Pemanfaatan teknologi untuk menunjang aktifitas pembelajaran merupakan salah satu aspek yang tampak oleh perkembangan IPTEK salah satunya yaitu dengan penggunaan media pembelajaran.

Menurut Yeni (2017:4), media pembelajaran adalah segala sesuatu baik dalam bentuk audio, visual maupun audio visual yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar dari sumber pembelajaran kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sesuai perkembangan zaman, dilakukan agar meningkatkan mutu pendidikan yang tidak terlepas dari peran seorang tenaga pendidik. Pendidik dituntut mampu memberikan berbagai

inovasi menarik dalam pembelajaran, guna mengoptimalkan proses pembelajaran. Beberapa hal yang harus di perhatikan sebagai penunjang efektifitas pembelajaran yaitu dengan adanya dukungan media pembelajaran yang memadai dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Media merupakan salah satu penunjang dalam proses pembelajaran, berhasil atau tidaknya proses pembelajaran juga ditentukan oleh media yang digunakan. Media pembelajaran bermanfaat untuk melengkapi, memelihara dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Ada 2 pola pembelajaran di perguruan tinggi menurut Hidayat (2002:109) yaitu pola pembelajaran yang berpusat pada dosen dan pola pembelajaran mandiri, dalam kegiatan pembelajaran mandiri dibutuhkan motivasi belajar peserta didik untuk meningkatkan keinginan belajar dan hasil belajar, salah satu cara yang dapat digunakan dalam meningkatkan motivasi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan aktivitas mahasiswa serta dapat meningkatkan keinginan mahasiswa untuk belajar dan memusatkan perhatian mahasiswa pada kegiatan belajar.

Media yang sudah digunakan pada matakuliah Teknik Animasi sebelumnya berupa video penjelasan materi yang diberikan pada *e-learning* untuk itu penulis menambahkan salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran video berbasis tutorial, karena media pembelajaran video berbasis tutorial menjelaskan secara bertahap kegiatan yang akan dilakukan sehingga pemahaman peserta didik lebih optimal. Penggunaan media

pembelajaran berbasis video tutorial pada matakuliah digunakan sebagai media pendukung dan dapat dimanfaatkan pada kegiatan perkuliahan sebagai bahan materi pada portal *e-learning* dalam bentuk *link channel* YouTube video. Sebagai media pendukung video tutorial memiliki kelebihan diantaranya membuat pemahaman si pemakai atas materi yang didapatkan menjadi lebih baik, membantu proses pemahaman bagi pemakai yang tidak suka membaca dan memperkecil resiko kesalahpahaman. Kelebihan lainnya dapat digunakan ketika dosen tidak bisa hadir pada matakuliah sehingga peserta didik dapat menggunakan media video pembelajaran berbasis tutorial dalam bentuk link video di *e-learning*.

Observasi pertama dilaksanakan di bulan Februari pada masa Pandemi Covid-19 sehingga kegiatan pembelajaran dilakukan dalam jaringan dan tidak diperbolehkan adanya pembelajaran tatap muka hal inilah yang menginspirasi penulis untuk menciptakan media video berbasis tutorial agar memudahkan peserta didik belajar dan mengulang pembelajaran dimanapun dan kapanpun.

Mata kuliah teknik animasi merupakan mata kuliah yang bertujuan agar mahasiswa memiliki kemampuan dalam mengembangkan pengetahuan dasar animasi untuk menciptakan suatu proyek animasi, berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis dengan dosen pembimbing mata kuliah Teknik Animasi, ditemukan beberapa masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran, diantaranya (1) matakuliah teknik animasi terdiri dari teori dan praktek, dimana kegiatan praktek lebih dominan, setelah penyajian dari dosen mahasiswa diminta untuk mempraktekkan namun waktu yang tersedia tidak memadai, (2)

dalam satu kelas teknik animasi berisikan lebih kurang 30 mahasiswa yang dibimbing oleh satu dosen pembimbing, sehingga layanan bimbingan dari dosen cukup terbatas untuk membimbing mahasiswa dalam pelaksanaan praktek, (3) video tutorial belum tersedia sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah teknik animasi, untuk itu peneliti berusaha menyelesaikan permasalahan tersebut dengan menggunakan media pembelajaran video berbasis tutorial, media pembelajaran video berbasis tutorial memungkinkan mahasiswa tetap melaksanakan praktek dengan menggunakan media pembelajaran tersebut karena media berbasis tutorial menjelaskan secara bertahap kegiatan yang akan dilakukan pada saat pelaksanaan praktek.

Media pembelajaran berbasis video tutorial memungkinkan mahasiswa tetap mendapatkan layanan bimbingan yang maksimal oleh dosen pembimbing mata kuliah. Media pembelajaran berbasis tutorial merupakan inovasi dalam matakuliah teknik animasi, karena video tutorial bisa dilihat dan diputar secara berulang-ulang oleh mahasiswa, sehingga mahasiswa lebih terbimbing dalam melaksanakan kegiatan praktek. Mata kuliah Teknik Animasi dipilih untuk dikembangkan dengan media berbasis tutorial karena pada tujuan akhir di mata kuliah teknik animasi mahasiswa harus menghasilkan video animasi sederhana. Untuk itu media berbasis tutorial dipilih karena dinilai mampu membimbing mahasiswa pada setiap proses belajar.

Berdasarkan hal tersebut penulis akan melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Teknik Animasi”**

B. Identifikasi Masalah

Dari berbagai permasalahan diatas maka penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Pada mata kuliah Teknik Animasi belum tersedianya bahan pembelajaran berbasis video tutorial.
2. Kegiatan perkuliahan Teknik Animasi yang dilakukan secara daring sulit diterapkan pada materi praktek.
3. Kurangnya sumber belajar di *e-learning* pada mata kuliah Teknik Animasi

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah penelitian ini dibatasi dengan pengembangan media pembelajaran video berbasis tutorial pada mata kuliah Teknik Animasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video berbasis tutorial pada mata kuliah Teknik Animasi?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran video berbasis tutorial pada matakuliah Teknik Animasi?
3. Bagaimana praktikilitas media video tutorial pada matakuliah Teknik Animasi?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian pengembangan media video berbasis tutorial ini adalah :

1. Menghasilkan media pembelajaran video berbasis tutorial pada mata kuliah Teknik Animasi.
2. Menghasilkan media pembelajaran video berbasis tutorial pada mata kuliah Teknik Animasi yang valid dan sesuai dengan kelayakan
3. Menghasilkan media pembelajaran video berbasis tutorial pada mata kuliah Teknik Animasi yang praktis dan sesuai dengan kelayakan uji coba

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan peneliti menghasilkan salah satu sumber belajar berupa media pembelajaran video berbasis tutorial yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Spesifikasi produk dalam pengembangan media pembelajaran video berbasis tutorial ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran video berbasis tutorial disusun sesuai dengan silabus pada matakuliah Teknik Animasi.
2. Media pembelajaran berisi tutorial berupa tahapan-tahapan dalam materi teknik animasi.
3. Media pembelajaran video berbasis tutorial ini membahas materi 4x pertemuan.

4. Media pembelajaran video berbasis tutorial ini dapat digunakan secara individu maupun kelompok.
5. Media menggunakan efek animasi supaya menjadi menarik.
6. Pengembangan media pembelajaran berbasis tutorial ini menggunakan aplikasi *Camtasia Studio*.
7. Media pembelajaran video berbasis tutorial dipublish dengan format .mp4.
8. Media pembelajaran video berbasis tutorial ini di upload pada Google Drive.
9. Media pembelajaran video berbasis tutorial ini diakses pada *E-Learning* dengan membuka *link Google Drive*.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran video berbasis tutorial pada matakuliah Teknik Animasi ini dapat dilakukan sebagai upaya mempermudah dan memaksimal kegiatan pembelajaran, dengan melalui media ini dapat membantu mahasiswa dalam kegiatan materi praktek secara daring.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran video berbasis tutorial ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada matakuliah Teknik Animasi. Media pembelajaran berbasis video tutorial ini juga dapat membantu dan digunakan secara berulang-ulang oleh mahasiswa pada saat praktek materi di perkuliahan daring.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam pengembangannya seperti waktu, kemampuan, dan tidak mendukungnya perangkat penulis untuk membuat materi yang lebih banyak lagi, maka penulis memiliki keterbatasan yaitu tidak semua materi pelajaran tersajikan di dalam media yang penulis kembangkan karena hanya satu materi pembelajaran.

I. Manfaat Pengembangan

Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial ini, penulis mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat :

1. Untuk mahasiswa, khususnya mahasiswa KTP semoga dengan media ini bermanfaat untuk perkuliahan Teknik Animasi. Serta dapat memfasilitasi proses pembelajaran dalam menggunakan video pembelajaran berbasis tutorial sebagai media pembelajaran
2. Untuk peneliti sendiri, sebagai sarana untuk mengasah keterampilan dalam melakukan sebuah penelitian pengembangan media pembelajaran yang baru dan dapat digunakan dalam pembelajaran, serta sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi S1 jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan media video tutorial pada mata kuliah Teknik Animasi jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNP, diawali dengan perencanaan, pengembangan produk awal, validasi produk, ujicoba terbatas dan menghasilkan produk akhir dengan media yang layak.
2. Hasil data penilaian uji validitas dari validasi materi oleh dosen matakuliah Teknik Animasi memperoleh rata-rata sebesar 4,93. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa media video tutorial sudah dikategorikan **“sangat baik atau sangat valid”**. Penilaian dari ahli materi tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak diuji cobakan kepada mahasiswa.
3. Hasil penilaian dari validasi media oleh 2 (dua) orang dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan memperoleh rata-rata dari validator I sebesar 4,9 dan validator II sebesar 4,81. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa media video tutorial sudah dikategorikan **“sangat baik atau sangat valid”**. Penilaian ahli media tersebut menunjukkan bahwa media video tutorial yang dikembangkan layak diuji cobakan kepada mahasiswa.

4. Hasil penilaian dari praktikalitas oleh 20 orang mahasiswa kelas Teknik Animasi memperoleh rata-rata sebesar 4,53. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa media video tutorial sudah dikategorikan “**sangat baik atau sangat praktis**”. Dengan begitu media video tutorial yang dikembangkan layak digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran bagi dosen dan membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Media video tutorial diharapkan dapat diterapkan pada matakuliah Teknik Animasi yang sifatnya praktek karena video tutorial memberikan penjelasan materi dan keterampilan melalui langkah-langkah yang terstruktur sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan optimal.
2. Bagi pendidik diharapkan media video tutorial yang dikembangkan dapat menjadi solusi untuk menghadapi kendala dalam penggunaan waktu pembelajaran yang terbatas terutama dalam kegiatan praktek.
3. Media video tutorial dapat menunjang pembelajaran mandiri bagi mahasiswa sehingga belajar dapat dilakukan di mana saja dan tidak terbatas hanya di labor komputer kampus.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Mutia. 2012. *Pengembangan Media Video Tutorial Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Pada Matapelajaran Produktif Multimedia Kelas XII SMK*. (Skripsi).
- Arifin, Zainal. 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. 2007. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asnawar dan M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pres.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembngkan Bahan Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Eldarni (dkk). 2014. *Media Video*. Padang : UNP Press Padang.
- Emzir. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Giana, Gebi Juan dan Samsul Lutfi. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Pada Kelas X Multimedia Di SMK Negeri 1 Sakra*. (Jurnal).
- Hamalik, Oemar. 2012. *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- H. Sholeh Hidayat. 2002. *Sistem Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Banten: Universitas Negeri Sultan Ageng Tirtayasa. (Jurnal)
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Diva Press.
- Istarani dan Intan Pulungan. 2015. *Ensiklopedia Pendidikan*. Medan: Media Persada.

- Madcoms. 2009. *Seri Panduan Lengkap Adobe Flash CS4 Profesional*. Yogyakarta: Andi
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nunuk Suryani & Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Riduwan. (2012). *Pengukuran Variabel-Variabel Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Rohani, R. 2019. *Media Pembelajaran*. <http://repository.uinsu.ac.id>. (diakses tanggal 12 Oktober 2020).
- Sadiman, Arief. (dkk). 2012. *Media Pendidikan: pengembangan, dan pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.
- Sudaryono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan, kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Depok. Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2012. *Media Pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Tim Redaksi Pusat Bahasa Depdiknas. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Edisi Ketiga). Jakarta: Balai Pustaka.
- Wind, Ajeng. 2014. *Jago Membuat Video Tutorial*. Jakarta: Dunia Komputer.
- Wirasasmita, Rasyid Hardi dan Yupi Kuspani Putra. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash*. (Jurnal).
- Yeni, Fetri. 2017. *Pengembangan Sumber Daya Pembelajaran*. Padang: Sukabina Press