

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN
BUDAYA ALAM MINANGKABAU DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
KELAS VIII**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)*



Oleh

**Satria Kotochani
1304781/2013**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**"PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA
PELAJARAN BUDAYA ALAM MINANGKABAU DI SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA KELAS VIII"**

Nama : Satria Kotochani
NIM : 1304781 / 2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Januari 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing 1



Drs. Zelhendri Zen, M.Pd
NIP. 1959071 619860 2 1001

Pembimbing 2



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

Ketua Jurusan



Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Penguji Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Budaya Alam Minangkabau di Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII
Nama : Satria Kotochani
NIM : 1304781
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Januari 2018

Disahkan oleh Tim Penguji :

Tim Penguji	Tanda Tangan
Ketua : <u>Drs. Zebendri Zen, M.Pd</u> NIP. 19590716 198602 1 001	
Sekretaris : <u>Dra. Zuliarni, M.Pd</u> NIP. 19590727 198503 2 001	
Anggota : 1. <u>Nofri Hendri, M.Pd</u> NIP. 19781129 200312 1 001	
2. <u>Dra. Ida Murni Saan, M.Pd</u> NIP. 19510401 197903 2 001	
3. <u>Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd</u> NIP. 1987052 4201404 2 003	

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Satria Kotochani
Nim/BP : 1304781/ 2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Budaya Alam Minangkabau di Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis (skripsi) saya ini asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana), baik di Universitas Negeri Padang maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis (skripsi) ini merupakan gagasan, rumusan dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Dalam karya tulis (skripsi) ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan, kecuali secara eksplisit dicantumkan sebagai acuan dalam daftar pustaka.
4. Karya tulis (skripsi) ini sah apabila telah ditandatangani oleh tim pembimbing dan tim penguji.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terbukti terdapat penyimpangan atau ketidak benaran dalam pernyataan ini saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Institusi Perguruan Tinggi.

Padang, 31 Januari 2018

Yang menyatakan



Satria Kotochani

ABSTRAK

Satria Kotochani. 2018. Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Budaya Alam Minangkabau di Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII.

Pengembangan media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *adobe premiere* merupakan upaya untuk membantu siswa dalam memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh belajar lainnya. Media video pembelajaran ini dikembangkan karena kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang pada sebelumnya hanya dilaksanakan dengan metode ceramah oleh guru tanpa menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang dalam proses belajar, adanya keterbatasan ruang dan waktu sehingga pembelajaran menjadi tidak maksimal. Dengan adanya pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran BAM diharapkan dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran serta dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran secara mandiri, serta dapat menghilangkan keterbatasan ruang dan waktu. Penelitian pengembangan media video ini bertujuan untuk menghasilkan produk media video pembelajaran pada mata pelajaran BAM yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah (Research & Development) dengan model pengembangan Borg and Gall. Uji validitas produk dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari dua orang ahli media dan satu orang ahli materi. Uji praktikalitas dilakukan kepada siswa/i SMPN 18 Padang tahun ajaran 2017/2018 pada semester 1. Subjek uji praktikalitas diambil sebanyak 20 orang siswa untuk menguji kepraktisan produk media pembelajaran interaktif yang dirancang dengan aplikasi *adobe premiere*.

Pengembangan media video pembelajaran ini telah dilakukan berdasarkan langkah langkah model pengembangan, dimana hasil akhir dari pengembangan ini merupakan video pembelajaran BAM untuk siswa SMP kelas VIII yang dikemas dalam bentuk sebuah DVD. Berdasarkan hasil penilaian validitas oleh validator media dan validator materi, hasil penilaian oleh dua orang ahli media dikategorikan Valid untuk digunakan berdasarkan uji validitas media dengan jumlah penilaian oleh validator I yaitu 94 dengan rata-rata 4,7, dan untuk validator II dengan jumlah penilaian yaitu 97 dengan rata-rata 4,85. Hasil validasi penilaian oleh satu orang ahli materi dikategorikan Sangat Valid untuk digunakan berdasarkan uji validitas materi, jumlah penilaiannya yaitu 65 dengan rata-rata 5. Selanjutnya, hasil analisis berdasarkan uji coba untuk praktikalitas produk media video berada pada kategori praktis digunakan dengan rata-rata keseluruhan 4,66. Jadi berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk media video ini valid dan praktis serta layak digunakan dalam pembelajaran.

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 Budaya Alam Minangkabau di Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII.”**

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 mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Dra Eldarni, M.Pd. selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku pembimbing akademik dan pembimbing I yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dra. Zuliarni, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang selalu memotivasi dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
5. Bapak Nofri Hendri, M.Pd dan Ibu Novrianti, S.Pd. M.Pd. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Yusmaini, S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Drs. Nazir, M.M selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMPN 18 Padang.

8. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SMPN 18 Padang yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Ibu dan ayah yang telah membiayai dan berdoa serta berjuang untuk keberhasilan anak-anaknya.
10. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib seperjuangan terutama sekali Rafif Rawisfi, Dipa Satriadi dan Rahim Rendi Putra yang telah membantu penulis selama penelitian dan mengolah data sehingga mempermudah peneliti dalam menyelesaikan laporan.
11. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Namun penulis menyadari tak ada gading yang tak retak, tak ada hal yang sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2018

Satria Kotochani
Nim. 1304781

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Spesifikasi Produk	7
F. Pentingnya Pengembangan	9
G. Manfaat Penelitian	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	12
1. Pengertian Media	12
2. Pengertian Media pembelajaran.....	13
3. Karakteristik Media Pembelajaran.....	15
4. Fungsi Media Pembelajaran.....	16
5. Manfaat Media Pembelajaran	18
6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	19
7. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	20

B. Media Video Pembelajaran.....	22
1. Pengertian Media Video.....	22
2. Pengertian Media Video Pembelajaran.....	23
3. Jenis Video.....	24
4. Karakteristik Video.....	25
5. Sumber Video.....	27
6. Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran.....	27
7. Kelebihan Media Video Pembelajaran.....	29
8. Kelemahan Media Video Pembelajaran.....	30
9. Format Video.....	31
10. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran.....	32
11. Pengembangan Naskah Video Pembelajaran.....	34
C. <i>Software Adobe Premiere</i>	36
D. Pembelajaran Budaya Alam Minangkabau.....	39
1. Pengertian.....	39
2. Tujuan.....	39
3. Fungsi Pembelajaran BAM.....	40
E. Keterkaitan Media Video Pembelajaran dengan Pembelajaran Budaya Alam Minangkabau.....	41
F. Validitas Praktikalitas.....	42
G. Penelitian Yang Relevan.....	44
H. Kerangka Konseptual.....	45

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian.....	47
B. Model Pengembangan.....	49
C. Prosedur Pengembangan.....	50
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	55
E. Teknik Analisis Data.....	62

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	65
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji coba	90
C. Pembahasan	101
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	107
B. Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN	111

DAFTAR TABEL

1. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi dan Media	58
2. Kisi-Kisi Penilaian Praktikalitas	61
3. Hasil Penilaian Validitas Materi Video Pembelajaran BAM.....	91
4. Hasil Penilaian Media I.....	93
5. Hasil Penilaian Media II.....	95
6. Revisi Produk.....	98
7. Uji Coba Praktikalitas Pada Siswa.....	100

DAFTAR GAMBAR

1. Kerucut pengalaman dale.....	14
2. Tampilan <i>Adobe Premiere CC</i>	38
3. Halaman utama <i>adobe premiere CC</i>	74
4. Membuka project baru	74
5. Memberi judul video.....	75
6. Halaman kerja <i>adobe premiere CC</i>	75
7. Memasukkan File Video	76
8. Memasukkan file video ke area <i>timeline</i>	76
9. Memasukkan efek transisi.....	77
10. Menambahkan Teks	77
11. Tampilan Editor Teks	78
12. Memasukkan File Suara Narator.....	78
13. Memasukkan musik	79
14. Cara merender	79
15. Memilih format video	80
16. Proses render	80
17. Tampilan awal media pembelajaran video.....	81
18. Logo Universitas Negeri Padang	81

19. Tampilan teks opening video pembelajaran BAM	81
20. Tampilan opening video pembelajaran	82
21. Tampilan narator membuka video	82
22. Tampilan materi pertama	83
23. Tampilan materi kedua.....	83
24. Tampilan materi ketiga	84
25. Tampilan materi keempat	84
26. Tampilan arsitektur luar rumah gadang	84
27. Tampilan arsitektur dalam rumah gadang.....	85
28. Tampilan ukiran bagian luar dari rumah gadang	85
29. Tampilan ukiran bagian dalam dari rumah gadang.....	85
30. Fungsi rumah gadang sebagai monumen	86
31. fungsi rumah gadang sebagai lembaga	87

DAFTAR LAMPIRAN

1. Naskah.....	112
2. Storyboard.....	125
3. Silabus.....	135
4. Penilaian Ahli Media I.....	139
5. Penilaian Ahli Media II.....	142
6. Penilaian AhliMateri I.....	145
7. Penilaian Uji Praktikalitas Siswa.....	148
8. Dokumentasi Penelitian.....	160
9. Surat Penugasan.....	165
10. Surat Izin Penelitian dari Kampus.....	166
11. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang.....	167
12. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari Sekolah.....	168

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan yang sangat pesat dalam dunia teknologi terutama teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan kemudahan diberbagai bidang kehidupan. Pada era teknologi informasi dan komunikasi ini segala aspek kehidupan tidak terlepas dari perangkat teknologi hasil karya dan ciptaan manusia demi kelancaran dan pemenuhan kebutuhan hidupnya.

Kecanggihan teknologi yang dijadikan media penyampai komunikasi dimanfaatkan dalam segala bidang tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan lembaga yang berusaha membangun watak bangsa secara berkesinambungan yaitu membina mental, intelek dan kepribadian dalam rangka membentuk manusia seutuhnya sesuai amanat UU sistem pendidikan Nasional Tahun 2003 tentang sistem pendidikan menyatakan bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”

Penjelasan undang-undang di atas menegaskan bahwasanya bidang pendidikan perlu mendapatkan perhatian dan penanganan secara intensif baik oleh pemerintah, masyarakat maupun pengelola pendidikan. Dengan

munculnya banyak aplikasi yang menjurus kepada aspek komunikasi, pemberitahuan dan pendidikan, diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan dalam pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau.

Mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa kelas VIII pada Program Sekolah Menengah Pertama Negeri 18 di Sumatera Barat. Pembelajarannya menyangkut pemahaman tentang konsep dasar dan tujuan Minangkabau sebagai salah satu adat di Indonesia terutama di Sumatera Barat, "Arsitektur dan Ukiran rumah adat Minangkabau (rumah gadang)", "Fungsi Rumah Gadang Minangkabau", "Bagian Tertentu Rumah Gadang", dan "Rangkaian di Minangkabau".

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 Juli 2017 mengenai bagaimana berlangsungnya proses pembelajaran Budaya Alam Minangkabau di SMP N 18 Padang , dalam pembelajaran tersebut peneliti menemukan masih kurangnya pemakaian media pembelajaran dalam membantu proses pembelajaran BAM ini, dengan melakukan wawancara bersama guru mata pelajaran BAM yaitu ibu Yusmaini S,P.d, peneliti menanyakan beberapa pertanyaan menyangkut bagaimana proses pembelajaran BAM di SMP N 18 padang berlangsung, dimana informasi yang didapatkan peneliti yaitu banyaknya materi yang disajikan hanya dalam bentuk ceramah tanpa didukung oleh penggunaan media pembelajaran dan penjelasan guru menyebabkan pembelajaran sulit untuk

dipahami oleh siswa. Sehingga apabila ada beberapa pembelajaran yang bersifat deskriptif banyak siswa yang hanya berimajinasi dalam memahami pembelajaran tersebut. Dalam pembelajaran terkadang diberikan buku, modul ataupun catatan, namun hal itu menjadi sangat monoton apabila sampai saat ini tidak ada inovasi baru dalam penggunaannya.

Pada dasarnya dalam proses pembelajaran kadang kala siswa mengalami kesulitan menerima materi pembelajaran yang disampaikan guru. Oleh karena itu, agar dapat menerima mata pelajaran dengan baik dan maksimal, hal ini dapat tercapai apabila dalam proses belajar siswa memiliki fasilitas yang mendukung dalam belajarnya.

Berdasarkan gejala-gejala yang ada pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat mempercepat dan mempermudah pedalaman materi Budaya Alam Minangkabau. Sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran secara mandiri, pembelajaran bisa dilakukan dimana pun dan kapan pun, serta pembelajaran bisa bervariasi dari tahun ke tahun.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki berbagai kegunaan, diantaranya dapat mengatasi perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera dan keterbatasan waktu. Menurut Hujair AH Sanaky (2011:3) menyatakan “Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan”. Sedangkan menurut Rusman (2011: 169) media adalah “pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, jelaslah bahwa media tidak hanya sekedar alat bantu, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan kondisi kelas. Pada pembelajaran BAM merupakan pembelajaran teori dan praktek sehingga membutuhkan media yang mengandung unsur gerak. Bentuk pemecahan yang akan digunakan peneliti dalam proses perkuliahan adalah dengan menggunakan media video pembelajaran yang memiliki spesifikasi dan dapat mengatasi masalah belajar mahasiswa baik dari segi teori maupun praktek.

Kelebihan video menurut Riyana (2018: 20) mengemukakan “media video sangat bagus untuk menerangkan proses dan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu”. Materi Budaya Alam Minangkabau memerlukan visualisasi untuk menggambarkan bagaimana sebenarnya budaya dari minangkabau tersebut, bagaimanana sebenarnya bentuk mendetail dari rumah adat Minangkabau (rumah gadang) ,sehingga siswa dapat mengetahui secara nyata bentuk dari rumah gadang,bukan hanya sekedar melihat beberapa gambar yang ada di buku yang telah disediakan.

Media video pembelajaran merupakan media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Asyar (2011: 74) “media video telah banyak digunakan untuk berbagai keperluan mulai dari hiburan, sampai bidang pendidikan dan pembelajaran”.

Media ini dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perencanaan yang baik dalam menggunakan media video pembelajaran akan membuat proses komunikasi pembelajaran menjadi efektif. Video merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya.

Pembuatan media video pembelajaran tentunya harus didukung dengan penggunaan aplikasi yang tepat, ada bermacam-macam aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media video pembelajaran. Dalam pembuatan produk ini penulis menggunakan aplikasi *Adobe Premier*. Penggunaan aplikasi ini didasari atas kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi serta kelengkapan fasilitas yang tersedia di dalamnya sehingga mendukung proses pembuatan sebuah produk dalam bentuk media video pembelajaran pada matapelajaran Budaya Alam Minangkabau. Media video pembelajaran ini disimpan dalam bentuk DVD (*Digital Versatile Disk*) yaitu proses pengubahan sinyal analog yang menggunakan asset kedalam komputer.

Media video pembelajaran berbasis *adobe premiere* ini mampu membantu siswa dalam memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh belajar lainnya. Unsur gerak dan animasi yang dimiliki video, mampu menarik perhatian siswa lebih lama dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain. Dengan adanya pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran BAM diharapkan dapat

membuat siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran serta dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran secara mandiri.

Dari berbagai hal di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Budaya Alam Minangkabau di Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII.

B. Identifikasi Masalah

Dari berbagai permasalahan di atas maka penulis mengidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Banyaknya materi yang disajikan hanya dalam bentuk ceramah dan penjelasan guru menyebabkan pembelajaran sulit untuk dipahami oleh siswa, sehingga banyak siswa yang hanya berimajinasi/ menerka-nerka dalam memahami pembelajaran tersebut.
2. Belum tersedianya media video pembelajaran pada mata pelajaran BAM
3. Banyaknya penjelasan materi dari guru yang monoton.
4. Kurangnya minat siswa untuk mempelajari materi budaya alam minangkabau karena penjelasan yang diberikan tidak menarik.
5. Pembelajaran yang dilaksanakan guru tidak efisien.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas maka penulis merumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana validitas pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran BAM di SMP kelas VIII?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran BAM di SMP kelas VIII?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan media video pembelajaran pada mata pelajaran BAM yang valid.
2. Menghasilkan media video pembelajaran yang praktis pada mata pelajaran BAM.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah media video pembelajaran yang dalam pengembangannya memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Merupakan media video pembelajaran yang berisi materi pembelajaran BAM.
2. Jenis media video pembelajaran yang dibuat akan disajikan dalam bentuk DVD (*Digital Versatile Disk*) yang memuat:

- a. Gambar, gambar diam yang menggambarkan hasil dari teknik-teknik pengambilan gambar yang telah dipotret. Contohnya gambar *extreme long shot*, *close up*, dan *big close up*.
- b. Efek transisi, pada setiap *scene* dalam video pembelajaran terdapat effect transisi sehingga video pembelajaran menjadi lebih menarik dalam penggunaannya.
- c. Audio/suara, pengucapan mengenai materi yang diperankan langsung oleh suara narrator kemudian di *shooting* terkait materi pelajaran BAM.
- d. Teks, pada media video pembelajaran ini terdapat teks yang berisikan tujuan pembelajaran dan digunakan untuk *behind the scene* pada akhir video pembelajaran pada mata pelajaran BAM.
- e. Video dilakukan pengambilan gambar (*shooting*) untuk menjelaskan materi BAM salah satunya. Bentuk ukiran rumah gadang minangkabau sesuai dengan yang sesungguhnya.
- f. Pada *scene* terakhir terdapat soal untuk mengevaluasi pemahaman terkaitan mengenai materi BAM yang terdapat didalam video pembelajaran.
- g. Dalam pembuatan media video pembelajaran ini menggunakan aplikasi *adobe premiere*.

F. Pentingnya Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan media video pembelajaran ini membentuk arti yang penting yaitu ;

1. Sebagai bahan pertimbangan dalam rangka mengembangkan media dalam proses perkuliahan sehingga dapat digunakan sebagai belajar secara mandiri.
2. Sebagai upaya penulis dalam membantu dosen dan mahasiswa mengatasi keterbatasan dan permasalahan dalam pembelajaran. Melalui penggabungan elemen visual dan audio dalam bentuk suatu video pembelajaran akan mampu mengoptimalkan penyampaian materi pelajaran yang akan disampaikan
3. Sebagai upaya memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh siswa dalam mengikuti perkuliahan ini. Sehingga dapat mentransformasi pembelajaran yang konvensional menjadi menyenangkan.

G. Manfaat Penelitian

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan media video pembelajaran untuk mata pelajaran BAM yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran serta mendukung terciptanya proses belajar mandiri.

Adapun manfaat dari penelitian ini, dipaparkan lebih rinci yaitu :

1. Bagi peneliti

Memperoleh pengalaman langsung dalam mengaplikasikan ilmu dan pelaksanaan pembelajaran dengan pembuatan media video pembelajaran pada mata pelajaran BAM.

2. Bagi guru

Dapat menambah wawasan guru dalam konsep pembelajaran BAM dengan upaya meningkatkan prestasi belajar siswa, dan dapat menjadi referensi positif dengan penerapan media pembelajaran video menggunakan aplikasi *Adobe Premiere* dalam kegiatan perkuliahan.

3. Bagi siswa

Memberikan pengalaman kepada siswa, untuk dapat belajar aktif meningkatkan motivasi belajar mengoptimalkan pembelajaran di dalam dan diluar kelas, berdampak pada prestasi belajar mahasiswa dengan memanfaatkan fasilitas teknologi informasi.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Pengembangan media dalam bentuk video pembelajaran dengan tujuan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru ataupun dosen. Namun permasalahannya adalah penggunaan media pembelajaran jenis ini masih sangat jarang digunakan.

Pengembangan media jenis ini seharusnya dibuat secara keseluruhan agar materi pembelajaran yang diterima oleh mahasiswa menjadi suatu kesatuan materi yang utuh dan berkesinambungan, namun karena keterbatasan waktu, biaya dan kemampuan penulis dalam pengembangan ini penulis membatasi materi pembelajarannya yang akan dikembangkan hanya meliputi materi yang disajikan setelah MID Semester. Materi yang diambil pun dibatasi menjadi beberapa materi, yaitu "Arsitektur dan Ukiran rumah adat Minangkabau (rumah gadang)", "Fungsi Rumah Gadang Minangkabau", "Bagian Tertentu Rumah Gadang", dan "Rangkiang di Minangkabau".

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran BAM untuk siswa kelas VIII telah dilaksanakan berdasarkan langkah langkah pengembangan, yaitu perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba terbatas, dan produk akhir.
2. Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran BAM untuk siswa kelas VIII telah selesai dilakukan. Produk media video pembelajaran ini berbentuk DVD dan dapat digunakan oleh siswa sebagai salah satu sumber belajar.
3. Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran BAM untuk siswa kelas VIII memiliki hasil deskripsi data penilaian oleh validator dari aspek materi dan aspek media menunjukkan bahwa nilai rata-rata produk media video pembelajaran dengan uji validitas materi sebesar **5** dengan kategori “**sangat valid**”, nilai hasil uji validitas media pertama sebesar **4,7**. Dan uji validitas media kedua sebesar **4,85** dengan kategori “**sangat valid**”.
4. Deskripsi data uji coba praktikalitas menunjukkan bahwa produk yang dilengkapi dengan aspek kepraktisan dengan variabel kriteria media video pembelajaran tentang tampilan, penyajian, dan kemanfaatan

berdasarkan pandangan siswa memperoleh persentase sebesar **4,66** dengan kriteria **“sangat praktis”**.

B. Saran

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media video pembelajaran ini layak digunakan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa kelas VIII SMP N 18 Padang dalam mengikuti mata pelajaran BAM.
2. Dengan adanya pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran BAM ini diharapkan guru dapat menggunakan media video dalam melaksanakan proses pembelajaran
3. Tahap pengembangan ini belum sempurna terkait pada batasan penelitian yang dilakukan belum sampai pada tahapan penyebaran atau diseminasi dan implementasi, sehingga penelitian ini disarankan agar dapat dikembangkan lagi dalam penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- . 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Asyar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung : Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- . 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Eldarni, dkk. 2014. *Media Video*. Padang. UNP Press
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Kustandi, Cecep. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Madcoms. 2010. *Kupas Tuntas Editing Video dengan Adobe Premiere Pro CS5*. Yogyakarta. ANDI
- Riduwan. 2007. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- . 2012. *Pengantar Statistika Sosial..* Bandung: Alfabeta
- Riyana, Cepi. 2008. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung. CV Wacana Prima
- Rusman. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sadiman, Arief. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada
- . 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada