

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN TI&K DI KELAS XII SMA**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



OLEH

MULYADI PUTRA

11711/2009

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PERSETUJUAN SKRIPSI

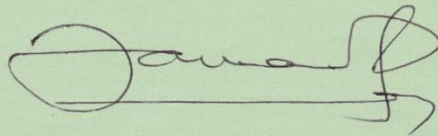
**Pengembangan Media Video Tutorila Interaktif Pada
Mata Pelajaran TI&K di Kelas XII SMA**

Nama : Mulyadi Putra
NIM/BP : 11711 / 2009
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 24 April 2014

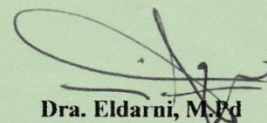
Disetujui oleh :

Pembimbing I



Dr. Darmansyah , ST. M.Pd
NIP. 19591124 198603 1 002

Pembimbing II



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

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

**Judul : Pengembangan Media Video Tutorial Interaktif
Pada Mata Pelajaran TI&K di Kelas XII SMA**

Nama : Mulyadi Putra

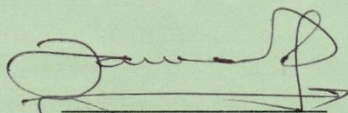
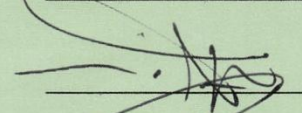
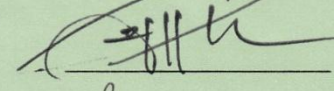
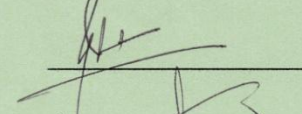
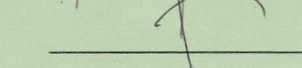
NIM/BP : 11711 / 2009

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 24 April 2014

	Tim Penguji	
	Nama	Tanda Tangan
Ketua :	Dr. Darmansyah , ST. M.Pd NIP. 19591124 198603 1 002	
Sekretaris :	Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001	
Anggota :	1. Drs. Zelhendri Zen, M.Pd NIP. 19590716 198602 1 001	
	2. Dra. Zuwirna, M.Pd NIP. 19580517 198503 2 001	
	3. Abna Hidayati, S.Pd, M.Pd NIP. 19830126 200812 2 002	

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, 24 April 2014



Yang Menyatakan,

Mulyadi Putra
NIM. 11711

ABSTRAK

Mulyadi Putra (2014) : Pengembangan Media Video Tutorial Interaktif Pada Mata Pelajaran TI&K di Kelas XII SMA.

Guru dituntut lebih profesional dalam meningkatkan kualitas pembelajarannya, peningkatan kualitas tersebut dapat dilakukan dalam penggunaan media sebagai solusi dari masalah yang dihadapi dalam pembelajaran, seperti kurangnya minat siswa dan keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah untuk pembelajaran TIK sehingga dari masalah tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video tutorial interaktif dalam bentuk media yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan evaluasi dan media serta menghasilkan media video tutorial yang praktis pada mata pelajaran TI&K.

Penelitian ini adalah pengembangan yang menggunakan *four-D models* yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Namun pada penelitian ini tidak dilakukan tahap *disseminate*. Tahap *define* terdiri atas analisis kurikulum, siswa dan media. Pada tahap *design* dilakukan perancangan terhadap media video tutorial interaktif. Tahap *develop* bertujuan untuk menghasilkan media video tutorial interaktif yang valid dan praktis yang dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu validasi oleh 4 orang validator, revisi media dan uji praktikalitas media video tutorial interaktif terhadap 29 orang siswa kelas VIII IPS satu dan 1 orang guru TI&K SMA N 2 Padang Panjang. Untuk mengumpulkan data digunakan angket uji validitas dan kepraktisan. Selanjutnya, data yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis berdasarkan hasil angket penilaian media dari para ahli media dan materi serta siswa.

Hasil analisis menunjukkan bahwa media video tutorial interaktif yang dikembangkan berada kategori **sangat baik** dan memiliki jumlah rerata skor sebesar 4,74 (skor maksimum 5). Aspek isi materi program termasuk dalam kategori **sangat baik** jumlah rerata skor sebesar 4,79 (skor maksimum 5). Kualitas tampilan program termasuk dalam kategori **sangat baik** jumlah rerata skor sebesar 4,7 (skor maksimum 5), dan nilai praktikalitas dengan kategori **sangat baik** jumlah rerata skor sebesar 4,75 (skor maksimum 5). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video tutorial interaktif ini layak digunakan sebagai sumber belajar dan media alternatif dalam memecahkan masalah TI&K di SMA.

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 Video Tutorial Interaktif Pada Mata Pelajaran TI&K di Kelas XII SMA**”. Selain itu, selawat beriringan salam tidak lupa penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah meninggalkan dua pedoman hidup bagi umat yang dicintainya sebagai bekal dunia akhirat.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dalam penulisan skripsi ini. Atas semua bantuan dan bimbingan tersebut penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Dr. Darmansyah, ST. M. Pd selaku pembimbing I telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
2. Ibu Dra. Eldarni, M. Pd selaku Pembimbing II dan Sekretaris Jurusan yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M. Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

4. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Pengajar serta Karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasan selama perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta guru yang telah berkenan menjadi validator dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Kepala Sekolah dan Bapak/Ibu majelis guru serta siswa SMA N 2 Padang Panjang
7. Ibunda, Ayahanda, kakak dan adik tercinta yang telah sabar dan penuh perjuangan serta selalu memberikan semangat yang besar bagi penulis.
8. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib dan seperjuangan dengan penulis.
9. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan semuanya yang telah membantu penulis.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kesempurnaan, tetapi penulis berharap semoga bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukannya. Akhir kata penulis mohon maaf bila ada kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dan kembalikan semuanya menghadap ridho Allah SWT.

Padang, April 2014

Penulis

MULYADI PUTRA

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan	6
E. Spesifik Produk yang Diharapkan	6
F. Pentingnya Pengembangan	6
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
H. Manfaat	12
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	13
A. Media Pembelajaran	13
B. Media Video Tutorial	17
C. Video interaktif	20
D. Aplikasi Camtasia	21
E. Pembelajaran Teknologi informasi dan komunikasi (TI&K) ...	24
F. Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas	26
BAB III. METODE PENGEMBANGAN	29
A. Jenis Penelitian	29

B. Model Pengembangan	29
C. Prosedur Pengembangan	31
D. Prosedur Penggunaan	35
E. Validasi/Uji Ahli	47
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	47
G. Teknik Analisis Data	49
BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasil Analisis Kebutuhan	51
B. Tahap perancangan (<i>disign</i>)	53
C. Tahap Pengembangan (<i>develop</i>)	59
D. Praktikalitas Media	64
E. Analisis data	67
F. Refisi Produk	72
G. Pembahasan	73
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR RUJUKAN	80
LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Range Persentase dan Kriteria Kualitatif Program	50
2. Skor Nilai Untuk Aspek media Program	60
3. Skor Nilai Untuk Aspek Isi Program	61
4. Skor Nilai Untuk Aspek Tampilan Program setelah revisi	65
5. Skor Nilai Praktikalitas Media Oleh Guru	65
6. Skor Nilai Praktikalitas Media Oleh siswa	66
7. Rerata Skor Nilai Untuk Aspek Materi	67
8. Rerata Skor Nilai Untuk Aspek Tampilan Program	68
9. Rerata Skor Nilai Praktikalitas Media Oleh Guru	69
10. Rerata Skor Nilai Praktikalitas Media Oleh Guru	70
11. Rerata Skor Nilai Praktikalitas Media guru dan siswa	71
12. Kategori Masing-masing Aspek Produk	71
13. Revisi Produk Media Video Tutorial Interaktif	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Disain awal tampilan pembuka	54
2. Disain awal menu utama	54
3. Disain awal menu profil	55
4. Disain awal menu SK/KD	56
5. Disain awal menu materi	56
6. Disain awal tampilan materi	57
7. Disain awal petunjuk pengisian	57
8. Disain awal soal latihan	58
9. Disain awal scor	58
10. Disain awal tampilam penutup	59
11. Perubahan disain media berdasarkan masukan validator	62
12. Perubahan disain media berdasarkan masukan validator	63
13. Perubahan disain media berdasarkan masukan validator	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1. Kisi-kisi angket penilaian	81
2. Angket praktikalitas	85
3. Tabel Hasil praktikalitas siswa	89
4. Lembar penilaian untuk ahli media 1 tahap 1	90
5. Lembar penilaian untuk ahli media 1 tahap 2	92
6. Lembar penilaian untuk ahli media 2 tahap 1	94
7. Lembar penilaian untuk ahli media 2 tahap 2	96
8. Lembar penilaian untuk ahli materi 1	98
9. Lembar penilaian untuk ahli materi 2	100
10. Foto dokumentasi penilaian media	102
11. <i>Flow Chat</i> Program	103
12. <i>Storyboard</i> program	104
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	111
14. Surat pengantar penelitian dari jurusan	115
15. Surat Rekomendasi izin melaksanakan penelitian	116
16. Surat keterangan telah selesai melakukan penelitian	117

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini zaman semakin berkembang, begitu juga dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, secara tidak langsung menjadi pemicu dan motivasi untuk membekali diri dengan ilmu dan keterampilan, agar menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Ini didapatkan melalui pendidikan, karena kualitas sumber daya manusia juga ikut dipengaruhi oleh kualitas atau mutu pendidikan yang dijalankannya. Untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan, maka berbagai upaya yang dilakukan pemerintah dan seluruh pihak, diantaranya adalah dengan adanya pembenahan kurikulum, pengembangan metode dan strategi pembelajaran, pemenuhan fasilitas sarana dan prasarana maupun media, hingga pelaksanaan penataran ataupun pelatihan dibidang pendidikan.

Pembelajaran yang baik terletak ditangan guru yang berkualitas. Keberhasilan suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh proses belajar dan mengajar yang dilaksanakan dan dikelola oleh guru yang profesional. Semakin tinggi tingkat kualitas dalam memahami dan mengelola proses pembelajaran, semakin tinggi pula tingkat pemahaman siswa materi yang disajikan. Dalam pembelajaran guru mempunyai keterampilan dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang nantinya dijadikan sebagai alat peraga yang dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran yang akan disampaikan.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi. Menurut Briggs dalam Rayandra Ashar (2011:7) menyatakan "media adalah sebagai sarana fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik sehingga merangsang mereka untuk belajar." Jadi, media dirancang sebaik mungkin agar dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat dengan mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru mereka. Sekarang ini, sudah banyak media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Ada yang berbentuk cetakan, audio, audio visual, juga teknologi komputer. Walaupun sudah banyak media pada saat sekarang ini, masih banyak guru yang menggunakan teknik konvensional, misalnya dengan cara lisan, atau bahkan menyuruh siswa membaca sendiri buku dan meringkasnya ke dalam catatan. Media pembelajaran sangat penting dalam penyampaian proses pembelajaran, bermacam media dapat digunakan tergantung materi yang akan digunakan, dalam hal ini yaitu media video tutorial interaktif.

Proses pembelajaran akan lebih baik menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan, pesan atau materi yang disajikan serta tujuan yang hendak dicapai. Sejumlah penelitian membuktikan bahwa proses pembelajaran akan lebih berhasil bila siswa turut aktif dalam pembelajaran tersebut, dan hal ini hanya dapat terjadi dengan adanya media.

Proses pembelajaran yang hingga kini dilakukan kebanyakan sekolah masih menggunakan sistem klasikal atau konvensional. Guru masih merupakan tokoh sentral dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, keberhasilan proses pembelajaran masih tergantung pada seorang guru. Hal ini mengakibatkan siswa pasif. Sedangkan perkembangan zaman menuntut perubahan proses pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi proses pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal ini dapat terlaksana apabila sistem klasikal diubah menjadi sistem kelompok atau sistem individual. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi bagi kegiatan pembelajaran para siswanya. Akan tetapi siswa dapat memperoleh informasi dari berbagai media

Sumber belajar atau media belajar yang dipakai berbentuk buku ajar yang relatif kaku. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor misalkan masalah keterbatasan media atau saran dan prasarana di sekolah kurang mendukung. Dengan keterbatasan tersebut, pembelajaran masih dilakukan dengan metode lama seperti ceramah dan media pembelajaran seadanya, sehingga hasil belajarpun masih jauh dari yang diharapkan. Media berbentuk buku ajar yang dipakai sangat membatasi kualitas pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMA N 2 Padang Panjang, hasil belajar TIK siswa kurang memuaskan karena masih banyak nilai siswa dibawah KKM. Adapun beberapa faktor yang berkaitan dengan rendahnya hasil belajar siswa, yang paling utama adalah

rendahnya minat siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik dan bersungguh-sungguh. Selain itu tentang hal yang menyangkut proses pembelajaran yang dilakukannya, penulis mendapatkan informasi bahwa guru jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran. Adapun media yang digunakan seperti power point, namun media tersebut dirasa kurang efektif terhadap hasil belajar siswa dimana materi yang diajarkan lebih banyak menuntut untuk praktek langsung.

Saat mengikuti pelajaran, kebanyakan siswa masih kurang memperhatikan meskipun guru sudah menyampaikan materi pembelajaran semaksimal mungkin. Pada setiap pembelajaran di ruangan komputer materi disampaikan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok, hal ini dilakukan karena sarana komputer tidak mencukupi untuk seluruh siswa yang berjumlah 30 sampai 34 siswa per kelas. Sementara komputer yang tersedia hanya 8 unit komputer yang terkadang sering terjadi gangguan.

Guru dapat menggunakan media video tutorial interaktif sebagai alternatif. Media pembelajaran ini dapat digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang meliputi semua materi, alat dan cara yang tertata secara sistematis dan terprogram sehingga memungkinkan siswa untuk belajar. Melalui video tutorial interaktif diharapkan siswa dapat lebih mengerti dan memahami tentang materi ajar dengan cara cepat dan praktis. Media video tutorial ini juga merupakan gabungan dari elemen-elemen teks, audio, video, grafis dan animasi, maka media video tutorial ini dapat

dikatakan sebagai media yang memiliki potensi sangat besar dalam membantu proses pembelajaran. Selain itu video tutorial interaktif ini juga dilengkapi dengan evaluasi berupa test untuk mengukur ketuntasan belajar siswa yang disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan, maka penulis mengajukan penelitian pengembangan, dengan judul **“Pengembangan Media Video Tutorial Interaktif pada Mata Pelajaran TI&K di Kelas XII SMA”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran TI&K di kelas XII SMA N 2 Padang panjang yaitu :

1. Belum maksimalnya penggunaan media selain buku oleh guru serta kurang memadainya sarana dan prasarana pendukung belajar TIK.
2. Penggunaan metode ceramah yang sering dalam pembelajaran TI&K dan buku sebagai media belajar utama membuat siswa jenuh sehingga antusiasme dan partisipasi siswa kurang dalam belajar.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan pada aspek-aspek berikut :

1. Bagaimana pengembangan media Video Tutorial Interaktif yang valid pada mata pelajaran TI&K?

2. Bagaimanakah pengembangan Media Video Tutorial Interaktif yang praktis pada mata pelajaran TI&K ?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan Media Video Tutorial Interaktif dalam bentuk media yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan evaluasi dan media.
2. Menghasilkan Media Video Tutorial Interaktif yang praktis pada mata pelajaran TI&K

E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya bahan ajar dalam bentuk Media Video Tutorial Interaktif untuk mata pelajaran TI&K yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Peneliti didalam pengembangan ini menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media video tutorial interaktif dengan spesifikasi produk sebagai berikut :

1. Dari aspek isi Media video tutorial interaktif ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa SMA N 2 Padang Panjang dalam memahami materi perangkat lunak pembuatan desain grafis (*CorelDraw*).
2. Dari aspek pembelajaran, media video tutorial interaktif ini dilengkapi dengan soal latihan.

3. Dari aspek media, media video tutorial interaktif ini memiliki karakteristik sebagai berikut :

a. Media video tutorial interaktif ini di buat menggunakan aplikasi/*software* Camtasia Studio dan pengemasanya menggunakan aplikasi *Micromedia Director*.

b. Pada tampilan produk terdapat beberapa bagian yaitu :

1. Pada tampilan awal berisi identitas program yang terdiri dari judul program dengan tulisan warna kuning, mata pelajaran, kelas dan semester. selain itu juga terdapat logo pendidika di bagian tengah dan *background* media didominasi dengan warna putih dan biru. Selanjutnya terdapat menu pilihan, yaitu : start dan axit berwarna kuning yang terletak dibagian bawah media. Jika mengklik pada menu start maka pengguna memilih untuk melanjutkan menggunakan media video tutorial ini dan akan masuk ke tampilan awal pruduk (*Home*), jika memilih Exit maka pengguna keluar dari aplikasi.

2. Tampilan pada halaman utama di dominasi dengan warna biru dan putih dengan sedikit sentuhan warna merah pada judul identitas media. Pada halaman utama terdapat beberapa pilihan menu, yaitu: Home,Profil, SK / KD (Standar kopetensi dan kompetendi dasar) , Materi dan petunjuk. Semua menu pilihan tersebut berada di samping kiri halaman media berbentuk

persegi dengan warna garis biru yang disertai dengan efek warna biru jika dipilih dan di bagian atas terdapat identitas media dengan tulisan berwarna merah dan dibagian tengah sampai kanan media merupakan bagian tampilan yang akan menampilkan isi dari menu yang dipilih atau di klik. Jadi pada bagian ini lah perubahan akan terjadi jika memilih menu, sedangkan pada tampilan menu-menu dan identitas media akan selalu tampil di setiap halaman kecuali pada bagian penutup.

- a) Menu Home berisi tentang informasi materi serta apa saja yang akan dipelajari didalam materi yang terdapat pada media ini. Informasi tersebut dituliskan dengan tulisan berwarna kuning
- b) Menu Profil berisi tentang Identitas penulis. Pada bagian kiri isi terdapat foto penulis dan dibagian kanan terdapat keterangan identitas penulis dengan tulisan warna kuning.
- c) Menu SK/KD berisi standar kompetensi dan kompetensi dasar materi pelajaran yang akan dipelajari yaitu mengenai aplikasi pembuatan disain grafis(*CorelDraw*) yang dijadikan sebagai patokan dalam pembuatan video tutorialnya. Warna tulisan pada judul besar berwarna kuning sedangkan pada sub judul berwarna putih.

- d) Menu Materi berisi menu materi pelajaran sesuai dengan SK/Kd yang terdiri dari 3 menu pilihan berbentuk persegi dengan warna tulisan putih. Pada tampilan pertama, menu pada materi yang dapat dibuka hanya satu yaitu materi KD pertama, untuk membuka materi selanjutnya pengguna harus menyelesaikan materi pertama dan lulus pada latihan dengan minimal skor 7 agar dapat melanjutkan ke materi selanjutnya, yang nantinya materi disajikan dalam bentuk video tutorial dan setelah materi selesai terdapat soal latihan sebanyak 10 buah soal dengan pilihan ganda a,b,c dan d sebelum masuk ke soal terdapat petunjuk dalam menjawab pertanyaan dengan tulisan berwarna kuning. Pengguna harus bisa menjawab pertanyaan minimal mendapatkan skor 7. Jika kurang dari tujuh pengguna tidak bisa membuka materi berikutnya. Untuk mengetahuinya akan ada halaman penskoran yang akan menampilkan skor nilai berdasarkan jumlah jawaban yang berhasil dijawab dengan benar.
- e) Menu Petunjuk berisi keterangan cara menggunakan media secara singkat. Tulisan judul ditulis dengan warna kuning dan keterangannya ditulis dengan warna putih.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan Media Video Tutorial Interaktif dalam pembelajaran TI&K ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah TI&K dan untuk mengatasi kurangnya sumber belajar TI&K yang dirancang. Pengembangan ini dalam rangka untuk pembelajaran mandiri dengan memperhatikan perbedaan individu. Pengembangan media video tutorial ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas materi pelajaran dengan beragam visualisasi, audio visual dan tutorial yang dikemas dalam bentuk video tutorial.

Sedangkan tutorial itu sendiri adalah sebuah program komputer yang tujuannya adalah untuk membantu pengguna dalam mempelajari bagaimana menggunakan (bagian dari) sebuah produk perangkat lunak seperti *office suite* atau aplikasi lainnya, antarmuka sistem operasi, alat pemrograman, atau permainan. Azhar Arsyat (2011:36) interaktif adalah memberikan repons yang aktif dan respons itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tutorial interaktif adalah di mana kita ikuti petunjuk pada layar (dan dalam beberapa kasus menonton film instruksi singkat), dimana kita melakukan latihan tutorial dan mendapatkan umpan balik tergantung pada tindakan kita terhadap media.

Selain itu tutorial interaktif memiliki manfaat yaitu memudahkan para pengguna software, program, game dan aplikasi untuk menguasai *future-future* dari program dan aplikasi tersebut sehingga si pengguna lebih cepat dan handal menggunakannya

Dari penjelasan di atas dapat kita lihat mengapa pentingnya tutorial interaktif dalam pembelajaran. Karena dengan tutorial interaktif pengguna khususnya siswa dapat dengan mudah mempelajari sebuah aplikasi ataupun program yang akan dipelajari. Sehingga lebih efisien waktu dan memaksimalkan penyampaian materi kepada siswa.

Selain itu dengan adanya media video tutorial interaktif ini dapat membantu siswa dalam memperdalam materi pelajaran dengan sendirinya, dengan kata lain siswa dapat belajar mandiri baik itu di dalam sekolah maupun belajar di rumah.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media video tutorial memiliki peranan besar dalam memudahkan peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai pelajaran yang dipelajari. Namun permasalahannya, penggunaan media video tutorial sebagai media pembelajaran masih sangat jarang. Sebaiknya materi pada media video tutorial dibuat satu semester atau dua semester, agar terjadi kesinambungan pada proses pembelajaran dengan menggunakan media video tutorial interaktif. Akan tetapi dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu dan biaya, maka penulisan terdapat keterbatasan yaitu hanya pada materi semester satu yaitu menggunakan perangkat lunak pembuatan grafis dan penelitian pengembangan ini hanya terdiri dari 4 tahap yaitu tahap *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*, tetapi peneliti hanya melakukan sampai tahap 3 saja yaitu tahap pengembangan (*develop*)

H. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu bagi siswa dalam proses pembelajaran TI&K.
2. Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dalam melaksanakan pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi dan sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi S1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.