

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
EDUKATIF PADA MATERI BAHAN *FINISHING* DESAIN INTERIOR DI
SMKN 2 GARUT**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur



Oleh:
Hilwa Aulia Hakim
1908034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
EDUKATIF PADA MATERI BAHAN *FINISHING* DESAIN INTERIOR DI
SMKN 2 GARUT**

Oleh

Hilwa Aulia Hakim

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur Fakultas
Teknologi dan Kejuruan

© Hilwa Aulia Hakim 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian

Dengan cetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Hilwa Aulia Hakim, 2023
***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO EDUKATIF PADA MATERI BAHAN
FINISHING DESAIN INTERIOR DI SMKN 2 GARUT***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

HILWA AULIA HAKIM

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
EDUKATIF PADA MATERI BAHAN *FINISHING* DESAIN INTERIOR DI
SMKN 2 GARUT**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Johar Maknun, M.Si

NIP. 19680308 199303 1 002

Pembimbing II



Restu Minggra, S.Pd., M.T

NIP. 19880731 201504 1 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur



Dr. Fauzi Rahmanullah, S.Pd., M.T

NIP. 19761207 200501 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO EDUKATIF PADA MATERI BAHAN *FINISHING* DESAIN INTERIOR DI SMKN 2 GARUT**” beserta isisnya merupakan karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandung, Agustus 2023
Peneliti,

Hilwa Aulia Hakim
NIM.1908034

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
EDUKATIF PADA MATERI BAHAN *FINISHING* DESAIN INTERIOR DI
SMKN 2 GARUT**

Hilwa Aulia Hakim

Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur. Fakultas Pendidikan Teknologi dan
Kejuruan. Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video edukatif (video pembelajaran & permainan edukatif) pada mata pelajaran APLPIG kelas XI konsentrasi keahlian DPIB di SMKN 2 Garut. Tujuan pengembangan ini untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan dibuat dengan memanfaatkan beberapa *platform* seperti *canva* untuk membuat video pembelajaran dan *wordwall* sebagai tempat membuat permainan edukatif berupa teka teki silang (TTS), yang kemudian digabungkan menggunakan aplikasi *I-Spring Suite* untuk menjadi suatu media berbentuk *flash*. Jenis penelitian dalam skripsi ini adalah D&D (*Design and Development*), dengan model pengembangan ADDIE. Pengukuran validasi produk dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi. Kemudian produk media pembelajaran diuji cobakan kepada 71 peserta didik kelas XI konsentrasi keahlian DPIB di SMKN 2 Garut. Media yang dibuat ini dinamakan Media pembelajaran video edukatif BFDI (Bahan Finishing Desain Interior). Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa: (1) tingkat validitas media berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi keduanya termasuk dalam kategori sangat layak; (2) tanggapan peserta didik terhadap media berdasarkan hasil angket respon peserta didik termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan permainan edukatif berupa teka-teki silang sangat layak digunakan dalam pembelajaran peserta didik kelas XI konsentrasi keahlian DPIB di SMKN 2 Garut. Meskipun begitu masih terdapat kekurangan dari produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran ini hanya dapat diakses melalui perangkat berbasis android.

Kata Kunci: *Video Pembelajaran, Teka-Teki Silang, Bahan Finishing Desain Interior*

Hilwa Aulia Hakim, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO EDUKATIF PADA MATERI BAHAN
FINISHING DESAIN INTERIOR DI SMKN 2 GARUT**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

***MEDIA DEVELOPMENT EDUCATIVE VIDEO-BASED LEARNING ON
MATERIAL FINISHING INTERIOR DESIGN IN SMKN 2 GARUT***

Hilwa Aulia Hakim

*Class of Architectural Engineering Education, Faculty of Technology and
Vocational Education, Universitas Pendidikan Indonesia*

ABSTRACT

The research is aimed at developing learning media based on video learning and educational games of cross-puzzle for APLPIG class XI subjects with DPIB expertise concentration in SMKN 2 Garut. To support learning, help teachers deliver lesson material. The developed learning media was created using platforms such as Canva to create learning videos and Wordwalls as a place to create educational cross-puzzle games, which were then combined using the I-Spring Suite application to become flash media. The type of research in this script is D&D (design and development), with the ADDIE development model. Product validation measurements are carried out by media validators and material experts. Then the learning media product was tested on 71 students in class XI with a concentration of DPIB expertise in SMKN 2 Garut. The media created is called Media pembelajaran video edukatif BFDI (Bahan Finishing Desain Interior). The results of the study showed that: (1) the level of media validity based on the validation of the media expert and the material expert both belonged to the category of highly qualified; (2) the student's response to the media based on elevated response results. Thus, it can be concluded that the use of learning media based on video learning and educational games of cross-puzzle is very worthy of being used in the learning of students in class XI with a concentration of DPIB expertise in SMKN 2 Garut. Despite this, there are still shortcomings in the product developed, such as the fact that this learning medium can only be accessed through Android-based devices.

Keyword: *Learning Videos, Puzzles, Interior Design Materials*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Batasan Masalah Penelitian.....	3
1.3 Rumusan Masalah Penelitian	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan Skripsi	4
BAB II.....	6
KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Media Pembelajaran	6
2.1.1 Pengertian media pembelajaran.....	6
2.1.2 Tujuan Media Pembelajaran	6
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	7
2.2 Media Video Edukatif	7
2.2.1 Pengertian media video edukatif	7
2.2.1.1 Video pembelajaran	8
2.2.1.2 Permainan edukatif (TTS).....	8
2.2.2 Tujuan media video edukatif	9
2.2.3 Manfaat media video edukatif	9
2.2.4 Prosedur pembuatan media video edukatif.....	10
2.3 Capaian Pembelajaran	14
2.3.1 Materi Bahan <i>Finishing</i> Desain Interior	16
2.4 Kajian Penelitian Terdahulu	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Desain Penelitian	25

Hilwa Aulia Hakim, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO EDUKATIF PADA MATERI BAHAN FINISHING DESAIN INTERIOR DI SMKN 2 GARUT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.1.1 Model Pengembangan	25
3.2 Prosedur Pengembangan Media	26
3.3 Populasi	28
3.4 Sampel	28
3.5 Instrumen Penelitian	29
3.6 Analisis Data	31
3.6.1 Lembar Validasi Ahli	32
3.6.2 Lembar Angket Respon Peserta Didik	33
3.6.2.1 Analisis Validitas Angket Respon Siswa	34
BAB IV	37
4.1 Temuan	37
4.1.1 <i>Analysis</i> (Analisis)	37
4.1.2 <i>Design</i> (Desain)	38
4.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	44
4.1.3.1 Pengembangan media pembelajaran video edukatif BFDI	44
4.1.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	69
4.1.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	69
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	71
BAB V	76
4.3 Simpulan	76
4.4 Implikasi	77
4.5 Rekomendasi	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	82

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih, A. (2015). Video sebagai alternatif media pembelajaran dalam rangka mendukung keberhasilan penerapan kurikulum 2013 di sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 50-58.
- AH Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. . Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Anita, I. I. (2021). Implementasi Video Pembelajaran Pada Peserta Didik Kelas II SD Inpres Ujung Pandang Baru I Makassa. *Pinisi Jurnal PGSD, I (2)*, 519-528.
- Aqib, Z. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2) 171-182.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamalik, O. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumi.
- Ikhsan, R. (2020). Analisis Desain Interior Pada Perpustakaan Perguruan Tinggi Studi Komparatif Pada Perpustakaan Universitas Negeri Andalas dan Universitas Putra Indonesia YPTK. *Jurnal Desain Interior*, 5(1), 01-10.
- kemendikbudristek. (2022, Juni). *CP & ATP - Desain Interior Dan Teknik Furnitur Fase F*. Diambil kembali dari Kemendikbud.go.id : <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/smk/desain-interior-dan-teknik-furnitur/fase-f/>

- Kemendikbudristek. (2022, April 19). *Struktur Kurikulum Merdeka*. Diambil kembali dari [guru.kemdikbud.go.id: https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/perkenalan/struktur/smk/](https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/perkenalan/struktur/smk/)
- Lee, W. W. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. San Fransisco: Pfeiffe.
- Maghfiroh, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash dilengkapi Teka Teki Silang Pada Materi Lembaga Jasa Keuangan Kelas X SMA Negeri 1 Driyorejo. *Jurnal pendidika Ekonomi, Volume 5 (3)*, 1-6.
- Nikmah, L. M. (2019). Pengembangan Media Teka Teki Silang Bergambar berbasis Teams Games. *Jurnal PGSD, 7 (2)*, 2760 - 2770.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat bahan Ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purwanti, F. Y. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Teka Teki Silang Berbasis Aplikasi Android Tema 4 Pada Peserta Didik Kelas V SD/MI*. Skripsi: UIN Raden Intan Lampung.
- Rahma, Q. (2017). Penerapan media teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas IVB SD Negeri 24 Palembang. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan, 4(2)*.
- Rahmatulloh, R. A. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang dalam meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 7 Kediri*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim .
- Restu Rahayu, R. R. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu, 6(4)*, 6313 - 6319.
- Rhomadhoni, S. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Materi Kisah teladan Nabi Ibrahim dalam

- Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1).7239.
- Risianti, D. H. (2020). *Penilaian Konseling Kelompok*. . Deepublish.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Saputra, A. B. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Dilengkapi Teka Teki Silang Berbasis Flash Pada Materi Sistem gerak Manusia Kelas XI SMA/MA*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Saputra, A. B. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran dilengkapi Teka-Teki Silang Berbasis Flash pada Materi Sistem Gerak Manusia Kelas Xi SMA/MA*. Disertasi Doktor: UIN Raden Intan Lampung.
- Srirahayu, P. (2019). *Pengembangan Media Teka teki Silang Pada Materi Tatanama Senyawa di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar*. Skripsi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Sugiyono, P. D. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah* . Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sutjipto, C. K. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Tri Wulandari, A. M. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, Vol. 2, No. 1, 102-1018.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan: Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menghadapi Isu-Isu Strategis Terkini Di Era Digital* (hal. 293). Sukabumi: FKIP UMMI.