

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS
ANDROID MATERI DASAR EDITING DI SEKOLAH MENENGAH
KEJURUAN PROGRAM KEAHLIAN DKV**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia



Oleh:

Muhammad Aulia Ghofur

NIM 1807030

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA

KAMPUS UPI DI CIBIRU

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2022

Muhammad Aulia Ghofur, 2022

*RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS ANDROID MATERI DASAR EDITING
DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PROGRAM KEAHLIAN DKV*

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

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS
ANDROID MATERI DASAR EDITING DI SEKOLAH MENENGAH
KEJURUAN PROGRAM KEAHLIAN DKV**

Oleh:

Muhammad Aulia Ghofur

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Muhammad Aulia Ghofur
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2022

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, di fotocopy, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

MUHAMMAD AULIA GHOFUR

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS
ANDROID MATERI DASAR EDITING DI SEKOLAH MENENGAH
KEJURUAN PROGRAM KEAHLIAN DKV

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

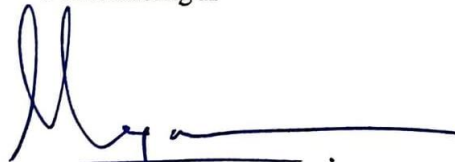
Pembimbing I



Fahmi Candra Permana, S.Si., M.T.

NIP. 920171219900422101

Pembimbing II



Maya Purnama Sari, S.Pd., M. Ds.

NIP. 920171219890103201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia



Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.

NIP. 920171219870811201

ABSTRAK

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS ANDROID MATERI DASAR EDITING DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PROGRAM KEAHLIAN DKV

Oleh:

Muhammad Aulia Ghofur
NIM 1807030

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan “Media Pembelajaran Digital berbasis Android” materi dasar editing pada mata pelajaran videografi di Sekolah Menengah Kejuruan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang dan mengetahui uji kelayakan Media Pembelajaran Berbasis android Materi Dasar Editing pada Mata Pelajaran Videografi di Sekolah Menengah Kejuruan dengan topik bahasan Seputar Video yang terdiri dari materi Pengertian Video, Resolusi & FPS Video, Kelebihan & Kekurangan Video, Adobe Premiere Pro yang terdiri dari materi Pengertian Adobe Premiere Pro, Tools-Tools Adobe Premiere Pro, dan Cara Editing terdiri dari materi Basic Edit, Colorgrading, Greenscreen, Transition. Metode penelitian menggunakan *Design and Development* (D&D) dengan tahapannya yaitu *planning*, *production*, dan *evaluation*. Terdapat 3 pengujian pada media pembelajaran yang dibuat yaitu: Validasi Media, Validasi Materi, dan Respon Guru Serta Siswa. Validasi media dilakukan oleh 1 validator ahli media, validasi materi dilakukan oleh 1 validator ahli materi, sedangkan respon guru oleh guru DKV SMKN 9 Bandung serta respon siswa dilakukan oleh 23 siswa DKV SMKN 9 Bandung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dihasilkan sangat layak digunakan dengan skor penilaian sebesar 93,75% oleh ahli media, skor penilaian 90,91% oleh ahli materi, skor penilaian respon guru sebesar 96,92%, serta skor penilaian respon siswa sebesar 90,58%. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital berbasis aplikasi android dengan materi dasar editing dalam pembelajaran videografi di SMKN 9 Bandung.

Kata kunci : Media Digital; Dasar Editing; Videografi.

ABSTRACT**DESIGN AND BUILD DIGITAL LEARNING MEDIA BASED ON
ANDROID BASIC EDITING MATERIALS IN VOCATIONAL SCHOOL
DKV EXPERTISE PROGRAM****By:****Muhammad Aulia Ghofur
NIM 1807030**

This research is a research development of "Android-based Digital Learning Media" basic material for editing in videography subjects in Vocational High Schools. This study has the aim of designing and knowing the feasibility test of Android-Based Learning Media Basic Materials for Editing in Videography Subjects in Vocational High Schools with the topic of discussion about Video which consists of material Understanding Video, Video Resolution & FPS, Advantages & Disadvantages of Video, Adobe Premiere Pro which consists of material Understanding Adobe Premiere Pro, Adobe Premiere Pro Tools, and Editing Methods consisting of Basic Edit, Colorgrading, Greenscreen, Transition materials. The research method uses Design and Development (D&D) with the stages, namely planning, production, and evaluation. There are 3 tests on the learning media made, namely: Media Validation, Material Validation, and Teacher and Student Responses. Media validation was carried out by 1 media expert validator, material validation was carried out by 1 material expert validator, while teacher responses by DKV teachers at SMKN 9 Bandung and student responses were carried out by 23 DKV students at SMKN 9 Bandung. The results of this study indicate that the resulting media is very suitable for use with an assessment score of 93.75% by media experts, an assessment score of 90.91% by material experts, a teacher response assessment score of 96.92%, and a student response assessment score of 90.58%. This research produces a product in the form of digital learning media based on android applications with editing basic materials in learning videography at SMKN 9 Bandung.

Keywords: Digital Media; Basic Editing; Videography.

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI ..	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	i
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5 Kerangka Berfikir.....	Error! Bookmark not defined.
1.6 Struktur Organisasi Skripsi.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Media Pembelajaran Digital	Error! Bookmark not defined.
2.2 Mata Pelajaran Videografi di SMK.....	Error! Bookmark not defined.
2.3 Penelitian Relevan	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Metode Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Partisipan	Error! Bookmark not defined.

3.3	Instrumen Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.4	Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.5	Penarikan Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		Error! Bookmark not defined.
4.1	Temuan.....	Error! Bookmark not defined.
4.2	Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI ...		Error! Bookmark not defined.
not defined.		
5.1	Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2	Implikasi	Error! Bookmark not defined.
5.3	Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		100
LAMPIRAN.....		Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN A ADMINISTRASI PENELITIAN		Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN B INSTRUMEN PENELITIAN ...		Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN C DOKUMENTASI		Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN D PRODUKSI APLIKASI		Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Table 3. 1 Gambaran Wireframe.....	Error! Bookmark not defined.
Table 3. 2 Data dan teknik yang digunakan	Error! Bookmark not defined.
Table 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Table 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Table 3. 5 Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran Oleh Guru ..	Error! Bookmark not defined.
Table 3. 6 Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Siswa..	Error! Bookmark not defined.
Table 3. 7 Interpretasi Kelayakan	Error! Bookmark not defined.
Table 4. 1 Proses Desain Media Pembelajaran Digital berbasis Android.....	Error! Bookmark not defined.
Table 4. 2 Kompetensi dasar dan indikator pembelajaran di silabus	Error! Bookmark not defined.
Table 4. 3 Spesifikasi minimal komputer yang dibutuhkan perancangan media	Error! Bookmark not defined.
Table 4. 4 Spesifikasi minimal smartphone yang dibutuhkan oleh pengguna	Error! Bookmark not defined.
Table 4. 5 Keterangan Simbol dalam Flowchart....	Error! Bookmark not defined.
Table 4. 6 Wireframe	Error! Bookmark not defined.
Table 4. 7 Hasil Pembuatan Aset Grafis	Error! Bookmark not defined.
Table 4. 8 Penilaian Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Table 4. 9 Penilaian Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Table 4. 10 Penilaian Pengguna Kategori Guru	Error! Bookmark not defined.
Table 4. 11 Penilaian Angket Siswa	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Penelitian Perancangan dan Pengembangan	Error!
Bookmark not defined.	
Gambar 3. 2 Rumus Perhitungan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 1 Peta Konsep Konten Materi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2 Diagram Alir (Flowchart).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 3 Gambar Tulis Logo Aplikasi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 4 Tombol ataupun Ikon	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 5 Pembuatan Project Visual 2D	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 6 Proses Tracing	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 7 Proses setelah di tracing	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 8 Proses tracing tahap tombol dan ikon	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 9 License Pexels	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 10 Pembuatan Interface	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 11 Save dan Folder Penyimpanan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 12 Proses Pembuatan Video Menggunakan Adobe Premiere Pro	Error!
Bookmark not defined.	
Gambar 4. 13 Halaman Loading Screen	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Home	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Tentang Penulis	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Gambar 4. 16 Halaman Seputar Video	Error! Bookmark not defined.

Gambar 4. 17 Halaman Pengertian Video.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 18 Halaman Jenis-Jenis Video	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 19 Halaman Format Video	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 20 Halaman FPS.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 21 Halaman Resolusi Video.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 22 Halaman Kelebihan Video	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 23 Halaman Kekurangan Video	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 24 Tampilan Adobe Premiere Pro.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 25 Tampilan Adobe Premiere Pro	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 26 Tampilan Materi Tools-Tools 1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 27 Tampilan Materi Tools-Tools 2	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 28 Tampilan Materi Tools-Tools 3	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 29 Tampilan Cara Editing	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A ADMINISTRASI PENELITIAN **Error! Bookmark not defined.**

LAMPIRAN B INSTRUMEN PENELITIAN...**Error! Bookmark not defined.**

LAMPIRAN C DOKUMENTASI**Error! Bookmark not defined.**

LAMPIRAN D PRODUKSI APLIKASI**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. N. W., Suharsono, N., & Warpala, I. W. S. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Self Regulated Learning untuk Mata Kuliah Videography dan Broadcasting di STMIK STIKOM Indonesia. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 7. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jtpi.v7i3.2241>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Andika, M. (2019). Mobile Learning sebagai media pembelajaran bahasa inggris. *Prosiding Seminar Nasional Pps Univ Pgri*, 546–558. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2578>
- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, 2(1), 28–32. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v2i1.2856>
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Darmanto, B., Widjayakusuma, J., & Simanjuntak, M. R. A. (2020). Identifikasi Faktor-Faktor yang Menyebabkan Cost Overrun pada Konstruksi Gedung Bertingkat. *Prosiding Seminar Nasional Teknik Sipil 2020 Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 334–342. <http://hdl.handle.net/11617/12165>
- Efyanto, D. (2021). Tesis. *Analisis Penerapan Kebijakan Merdeka Belajar Pada Kurikulum Smk*. <https://eprints.umm.ac.id/82007/>
- Erlyana, Y., & Hansen, H. (2021). Pelatihan Fotografi Dan Videografi Secara Virtual Dalam Peningkatan Kemampuan Diri Pada Pandemic Covid-19. *Jurnal Pengabdian Dan Kewirausahaan*, 5(1). <https://doi.org/10.30813/jpk.v5i1.2725>
- Fadhillah, M. R., Mindara, G. P., & Novianti, F. (2017). Produksi Video Promosi

- Produk Mekari dan Video After Movie Jurnal Partner Awards and Dinner di PT Mid Solusi Nusantara. *Jurnal Sains Terapan*, 7(1), 70–84. <https://doi.org/10.29244/jstsv.7.1.70-84>
- Haryanto, T. S., Dwiyoogo, W. D., & Sulistyorini. (2015). Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan Media Interaktif Di Smp Negeri 6 Kabupaten Situbondo. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 25(1), 123–128. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/pj.v25i1.4908>
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. Banjarmasin: ANTASARI PRESS.
- Kahar, M. S. (2017). Analisis Kemampuan Berpikir Matematis Siswa SMA kota Sorong terhadap Butir Soal dengan Graded Response Model. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i1.1389>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Kusumayanti, K., Ratnasari, S. L., & Hakim, L. (2020). Pengaruh Motivasi Kerja, Disiplin Kerja, Lingkungan Kerja, Dan Gaya Kepemimpinan Terhadap Kinerja Pegawai Negeri Sipil Dinas Perindustrian Dan Perdagangan Daerah Pemerintah Kota Batam. *Jurnal Bening Prodi Manajemen*, 7(2), 178–192. <https://doi.org/https://doi.org/10.33373/bening.v7i2.2445>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Novita Dwi Lestari, Ruswandi Hermawan, D. H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 33–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpgsd.v3i3.20748>
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

- pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di Smk. *Informatika*, 8(1), 36–44.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36987/informatika.v8i1.1532>
- Permadi, U. N., & Huda, A. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer Dan Jaringan Dasar Smk. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(4), 30.
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i4.106378>
- Priatna, I. K., Putrama, I. M., Gede, D., & Divayana, H. (2017). *Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Videografi untuk Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sukasada*. 6, 70–78.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/janapati.v6i1.9931>
- Rahmat, D. I. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar di SMK. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7, 6.
<https://doi.org/http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index>
- Richey, R., & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research : Methods, Strategies, and Issues*. L. Erlbaum Associates.
<https://books.google.co.id/books?id=AW8jvKjJX34C>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16.
<https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suryani, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 1–14.
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdtp/article/view/9033>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.

<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Tegeh, I Made; Jampel, I. N. P. T. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29.
- Teni Nurrita. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Miskyat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03(01), 171. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>

