

PERANCANGAN VIDEO TUTORIAL PENGGUNAAN MS. POWER POINT MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5 DAN WONDERSHARE FILMORA

Oleh :

Ermawita¹⁾, Rahmad Fauzi²⁾, Meliza³⁾, Ahmad Zainy⁴⁾

^{1,2,3,4} Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

¹email: ermajuwita91@gmail.com

²email: udauzi@gmail.com

³email: melizamelisa1@gmail.com

⁴email: zainy.nasti@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 3 Maret 2024

Revisi, 16 Maret 2024

Diterima, 4 Mei 2024

Publish, 15 Mei 2024

Kata Kunci :

Perancangan,
Video Tutorial,
Adobe Flash CS5,
Wondershare Filmora.

ABSTRAK

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan suatu mata pelajaran yang sangat berkaitan erat dengan penggunaan komputer pada saat ini, dalam pembelajaran tersebut guru dituntut untuk menciptakan suatu inovasi baru dalam menyampaikan materi pembelajaran, salah satunya dalam bentuk media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang dipegangnya agar dapat menarik minat siswa dalam belajar, sehingga suasana belajar menjadi kondusif dan adanya umpan balik (*feedback*) antara guru dan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk Video Tutorial menggunakan *software Adobe Flash CS5* dan *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran TIK dengan pokok bahasan tentang Pengoperasian Microsoft PowerPoint. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* versi *4D*, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Model pengembangan multimedia yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo yang terdiri dari enam tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Uji produk yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas, uji pratikalitas dan uji efektivitas oleh siswa. Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Video Tutorial* yang dapat dieksekusi tanpa memerlukan sistem lain untuk menjalankannya. Hasil pengujian yang sudah dilakukan sangat valid dengan nilai 84,65, sangat praktis dengan nilai 93,1, serta sangat efektif dengan nilai 89,8.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Ermawita

Afiliasi: Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

Email: ermajuwita91@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Manusia menggunakan teknologi karena mempunyai akal dan ilmu pengetahuan. Perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang semakin pesat pada saat ini membawa perubahan yang sangat besar diberbagai bidang kehidupan. Salah satu bidang yang berkembang pesat yang

mendukung perkembangan teknologi informasi tersebut adalah bidang Komputer.

Komputer adalah sekumpulan alat elektronik yang saling bekerja sama, dan dapat menerima data (*input*), mengolah data (*proses*), dan memberikan informasi (*output*) serta terkoordinasi dibawah kontrol program yang tersimpan di memori komputer. Jika pada zaman sebelumnya penggunaan

komputer hanya terbatas pada beberapa aktivitas saja, maka pada zaman sekarang komputer dapat digunakan dalam berbagai aspek kehidupan seperti perusahaan, perkantoran, sekolah, rumah dan tempat-tempat umum sebagai layanan informasi.

Dalam dunia pendidikan, komputer dapat digunakan oleh guru untuk membuat suatu aplikasi berupa media pembelajaran dalam sistem pengajaran dengan berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan teks, gambar, suara dan video) yang dapat menjadikan penyajian masalah menjadi menarik, tidak monoton dan memudahkan menyampaikan isi materi kepada siswa, dalam pembuatan media pembelajaran tersebut guru dituntut membuat media pembelajaran semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mereka lebih tertarik untuk belajar dan memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui suatu media pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran tidak terbatas hanya untuk menyajikan informasi yang menarik saja, melainkan juga dapat menyediakan evaluasi mandiri serta membantu pembelajaran siswa yang berkebutuhan khusus. Semua itu tergantung pada kekreatifan dalam pembuatan media pembelajaran tersebut.

Salah satu media pembelajaran yang ada yaitu media pembelajaran berbasis video tutorial. Video tutorial adalah salah satu presentasi berbentuk video yang mendeskripsikan langkah-langkah untuk mengerjakan tentang sesuatu hal yang berkaitan dengan pembelajaran. Video tutorial dapat dilihat atau diputar berulang-ulang untuk dapat membantu pemahaman dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu dari unsur-unsur pendidikan yang terdiri dari : peserta didik, pendidik, materi, alat pendidikan, lingkungan, dasar dan landasan pendidikan. Media pembelajaran termasuk ke dalam unsur pendidikan dalam kategori alat pendidikan. Pembuatan media pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai macam hal salah satunya adalah dengan menggunakan teknologi komputer dengan menggunakan software Adobe Flash CS5.

Adobe Flash CS5 merupakan program membuat animasi yang diproduksi oleh perusahaan software ternama dari Amerika serikat, yaitu Adobe System Incorporated Program ini sangat handal dan populer dikalangan animator. Berbagai fasilitas dan fitur terbaru telah disediakan untuk kemudahan dalam pengolahan animasi bagi para penggunanya.

Wondershare Flimora adalah sebuah *software* khusus yang dapat digunakan untuk mengedit atau membuat sebuah video keren dengan cara yang sederhana. Selain mengedit video, *software* ini juga bisa merekam aktifitas layar desktop dan *software* ini

dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis video.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan suatu mata pelajaran yang sangat berkaitan erat dengan penggunaan komputer pada saat ini, dalam pembelajaran tersebut guru dituntut untuk menciptakan suatu inovasi baru dalam menyampaikan materi pembelajaran, salah satunya dalam bentuk media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang dipegangnya. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada materi *Software* Aplikasi Presentasi (Ms.PowerPoint) di sekolah bertujuan untuk menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai dalam setiap pembelajaran yang harus dijabarkan dalam indikator-indikator, oleh karena itu pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada materi *Software* Aplikasi Presentasi (Ms.PowerPoint) haruslah dibuat dengan lebih menarik dan mudah dipahami, karena setiap pembelajaran harus mempunyai pemahaman tidak sekedar materi atau teori saja, tetapi harus dipraktekan langsung untuk menguatkan pemahaman siswa.

Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada materi *Software* Alikasi Presentasi (Ms.PowerPoint) tidak hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian isi pelajaran, karena jika hanya menggunakan metode ceramah pembelajaran akan terasa membosankan dan minat siswa untuk memperhatikan pelajaranpun akan berkurang. Dan juga guru harus bisa mengkreasikan cara penyampaian materi pelajaran agar tidak membosankan dan dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam kegiatan belajar. Untuk mengantisipasi hal tersebut perlulah dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada materi *Software* Aplikasi Presentasi (Ms.PowerPoint) media pendukung yang sesuai untuk menunjang pemahaman peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Defenisi lain dari *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada, suatu produk baru atau menyempurnakan prosuk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Metodologi penelitian R&D memiliki lima versi, namun dalam penelitian ini penulis menggunakan R&D versi 4-D yang terdiri dari empat tahap, yaitu

Define (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Dessiminate* (penyebaran).

A. Model Pengembangan Media

Model pengembangan yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu, model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo. Menurut Luther, pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan.

B. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang penulis laksanakan yaitu mengkolaborasi metode R&D versi 4-D dan model pengembangan sistem dari Luther Sutopo. Dalam melaksanakan penelitian penulis mengikuti beberapa proses atau tahapan sebagai berikut:

1. Define

Pada tahap ini penulis akan melakukan observasi ke sekolah yang dimaksud untuk mencari informasi seperti apa penggunaan media pembelajaran yang sedang berjalan oleh guru dan mencari serta menentukan potensi dan masalah yang terjadi di lokasi penelitian., serta mengetahui kebutuhan-kebutuhan terhadap perbaikan. Pencarian informasi ini dilakukan dengan wawancara dan observasi di sekolah tersebut.

2. Design

Pada tahap ini, penulis akan membuat gambaran atau rancangan media yang akan didesain berdasarkan penelitian.

3. Development

Dalam melaksanakan penelitian penulis mengikuti beberapa proses atau tahapan yang diadopsi dari pengembangan multimedia Luther Sutopo, adapun tahapannya sebagai berikut:

a. Tahap *Concept*

Pada tahap ini dilakukan penentuan tujuan yang meliputi tujuan aplikasi, identifikasi pengguna serta bentuk program/aplikasi.

b. Tahap *Design*

Tahap ini bertujuan untuk membuat spesifikasi dari arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/ bahan untuk program. Dalam tahap desain ini dilakukan perancangan:

a) Struktur Navigasi

Struktur navigasi merupakan alat bantu dalam merancang multimedia yang berbentuk tombol-tombol, dll.

b) *Storyboard*

Storyboard merupakan penjelasan dari setiap *item* yang terdapat dalam layar media secara jelas menggambarkan objek multimedia serta perilakunya yang meliputi tampilan visual, audio, durasi, beserta keterangan-keterangan lain yang diperlukan sehingga gambaran multimedia yang akan dikembangkan dapat dilihat dengan jelas.

c) *User Interface*

User Interface (antar muka pemakai) adalah bagian program yang mengadakan interaksi dengan pengguna (*user*). *User Interface* dapat menerima informasi dari pengguna (*user*) dan memberikan informasi kepada pengguna (*user*) untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan suatu solusi. Yang terpenting dalam membangun *User Interface* adalah kemudahan dalam memakai/ menjalankan sistem, interaktif dan komunikatif.

c. Tahap *Material Collecting*

Merupakan tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan seperti *image*, *clip art*, animasi, *background*, audio, teks, dan bahan-bahan lain yang dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi sesuai dengan desain yang telah dilakukan sebelumnya.

d. Tahap *Assembly*

Tahap *Assembly* adalah tahap pembuatan objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi ini didasarkan pada tahap *design*, seperti struktur navigasi, *storyboard* dan *user interface*. Pembuatan ini menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash CS5*.

e. Tahap *Testing*

Merupakan tahap pengujian yang dilakukan apabila sudah selesai pembuatan dengan cara menjalankan aplikasi/ program dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak.

f. Tahap *Distribution*

Merupakan tahap penyimpanan aplikasi ke media penyimpanan. Media penyimpanan yang bisa digunakan adalah *Compact Disc* (CD). Proses penyimpanan dilakukan dengan proses *burning* menggunakan *software* tertentu seperti *Nero StartSmart*, *Cyberlink Power 2Go* dan lain-lain.

4. *Disseminate*

Setelah tahap pembuatan media selesai, penulis akan melukan percobaan terhadap media agar terbebas dari kesalahan/ *error* dan hasilnya harus sesuai dengan yang sudah direncanakan sebelumnya. Jika sistem terbebas dari kesalahan/ *error* dan kerusakan lainnya maka dilakukan penyebaran atau pengoperasian sistem oleh *user* sekaligus dilakukan perawatan agar sistem tahan lama.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dibuat untuk melihat validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk. Uji produk dilakukan dengan penyebaran angket. Angket yang disusun terdiri dari indikator dengan kriteria skala likert.

Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial. Dalam penelitian gejala sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut variabel penelitian. Dengan menggunakan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi dimensi, dimensi dijabarkan menjadi sub

variabel kemudian sub variabel dijabarkan lagi menjadi indikator-indikator yang dapat diukur.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

1. Define

Tahap define merupakan tahapan awal dalam model pengembangan 4D, dimana dalam penelitian ini tahapan Define yang dilakukan terdiri dari 2 tahapan yaitu Analisis Masalah dan Analisis Kebutuhan yang diperlukan dalam merancang media pembelajaran.

2. Design (Perancangan)

Pada tahap ini, penulis membuat gambaran atau rancangan tentang desain pembelajaran yang akan digunakan berdasarkan kebutuhan pengguna. Dimana desain pembelajaran berkenaan dengan proses pembelajaran yang dapat dilakukan siswa untuk mempelajari suatu materi pelajaran yang di dalamnya mencakup rumusan tujuan yang harus dicapai atau hasil belajar yang diharapkan, rumusan strategi yang dapat dilaksanakan untuk mencapai tujuan, teknik dan media yang dimanfaatkan.

Dalam desain pembelajaran ini, penulis menggunakan strategi pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). Yang dimaksud dengan pembelajaran PAIKEM adalah sebuah pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengerjakan kegiatan yang beragam dalam rangka mengembangkan keterampilan dan pemahamannya, dengan penekanan siswa belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar, supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif.

3. Development (Pengembangan)

Development merupakan tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan. Tahapan ini terbagi pada :

a. Concept (Pengonsepan)

Media pembelajaran ini dirancang untuk siswa SMA dengan beberapa materi mengenai *Ms.PowerPoint*. Perancangan media pembelajaran *Ms.PowerPoint* ini dapat dijalankan menggunakan media komputer dan tidak memerlukan sistem lain untuk menjalankannya. Penyajian media pembelajaran ini menggunakan animasi, suara, gambar-gambar menarik serta kombinasi warna sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.

Perancangan desain media pembelajaran ini menggunakan *software* Adobe Flash CS6 dan Wondershare Flimora sebagai *software* utama,

didukung *software* yang lain seperti, *Adobe Photoshop Cs6*, *Corel Draw x7*, dan *Swish Max4*.

b. Design (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur navigasi, dan *storyboard*.

1) Desain Struktur Navigasi

Struktur menu pada media pembelajaran video tutorial menggunakan Struktur Navigasi campuran karena menggabungkan model *linier* dan model *hirarki*.

2) Desain Storyboard

Gambaran dari *scene*, bentuk visual perancangan, video, audio, durasi, keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat pada perancangan *storyboard*. Hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan. *Storyboard* pada *movie* awal adalah halaman *intro/opening scene*/halaman pembuka, selanjutnya adalah *movie* untuk menu utama atau *movie* dari seluruh topik yang akan disampaikan pada keseluruhan *movie*.

3) Desain Interface

Media ini dirancang untuk peserta didik di tingkat SMA, maka desain yang dibuat banyak menggunakan unsur video, suara dan animasi agar peserta didik tertarik menggunakan media ini sebagai media belajar untuk mengoperasikan *Ms.PowerPoint*.

c. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah RPP, gambar, video, audio, *background*, dan gambar pendukung lainnya. Pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly*.

Beberapa data dan informasi yang harus dikumpulkan untuk memulai pembuatan media ini adalah :

1. Materi *Ms.PowerPoint* dari buku dan sumber-sumber lain yang akan dibutuhkan saat pembuatan atau perancangan media Tutorial.
2. Data audio yang digunakan adalah suara penulis tentang *Ms.PowerPoint* dan musik pengiring.
3. Data video yang digunakan adalah video tutorial tentang cara mengoperasikan *Ms.PowerPoint*.
4. Data grafik atau *image* yang digunakan adalah *image background*.

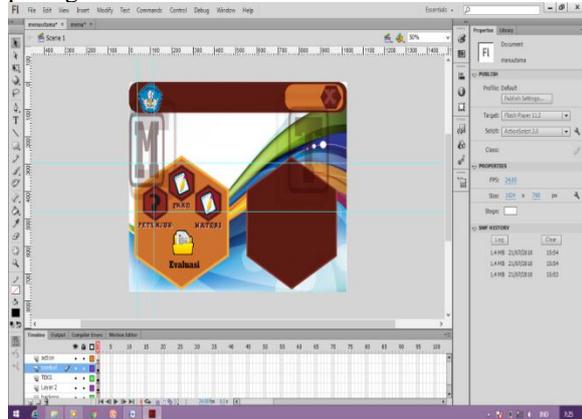
d. Assembly (Pembuatan)

Assembly adalah tahap pembuatan seluruh objek multimedia berdasarkan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya.

1. Pembuatan Objek dan Background

Objek gambar pada aplikasi ini dibuat menggunakan aplikasi *Corel Draw x7*, namun ada juga yang mengambil gambar-gambar *clip art*. Sedangkan untuk efek animasi objek lebih banyak menggunakan teknik animasi *frame by frame*, *movie by movie*, merubah *alpha*, dan *motion tween*. Untuk *background* menggunakan *wallpaper* yang berwarna. Secara keseluruhan, setelah objek maupun *background* didesain maka langkah selanjutnya yaitu *convert* menjadi simbol dengan tipe *graphic*,

hal ini dimaksudkan agar gambar objek maupun *background* tersimpan pada panel *library*. Sehingga apabila kita ingin meletakkan gambar tersebut pada area kerja, kita tinggal *mendrag* gambar dari *library* ke area kerja tersebut. Contohnya adalah gambar *background intro* dan menu utama yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.1 Proses Pembuatan *Background Menu*

2. Pembuatan Tombol Navigasi

Tombol pada aplikasi ini dibuat dengan cara *convert graphic* yang telah digambar menjadi simbol dengan tipe *button*. Ada juga tombol yang dibuat dari *movie clip* dan dikontrol dengan menggunakan *actionscript*. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



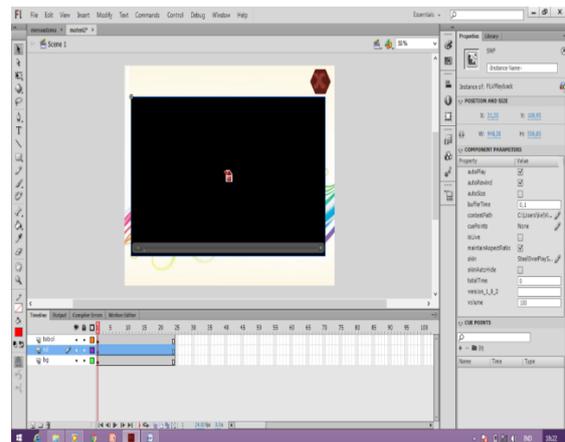
Gambar 3.2 Proses Pembuatan Tombol-Tombol

3. Pemrograman dengan *Actionscript*

Actionscript digunakan untuk menjalankan aksi pada *frame* maupun pada suatu tombol.

4. Memasukkan Video

Untuk memasukkan video kedalam Adobe flash menggunakan langkah yang telah ditentukan dengan memanfaatkan *file windows* yang ada dalam Adobe flash, jenis video yang dapat digunakan dengan format Mp4, FLV, 3GP, dan lain sebagainya. Video yang di *import* kedalam Adobe flash akan mampu ditampilkan kembali. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.3 Memasukkan video ke dalam Adobe *Flash*

5. *Test Movie* dan Publikasi File

Setelah semua tahap pembuatan media ini selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan *test movie* dengan tujuan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik atau tidak (terjadi *error*). Apabila masih terdapat kesalahan atau *error* maka harus dilakukan perbaikan hingga aplikasi berjalan dengan baik. *Test movie* ini akan menghasilkan *file* dengan ekstensi *.swf*. Tahap selanjutnya yaitu mempublikasi *file* utama menjadi *.exe* dengan tujuan agar media dapat berjalan pada komputer tanpa harus menginstall Flash Player terlebih dahulu.

6. Tampilan Hasil

a. Halaman *Intro*

Pada halaman *intro* terdapat *background* berwarna coklat muda dan terdapat animasi teks yang tampil secara bergantian sehingga pada halaman ini terlihat menarik. Halaman tersebut seperti gambar dibawah ini :



Gambar 3.4 Tampilan Halaman *Intro*

Pada halaman *Intro* ini akan dialihkan ke *Frame* yang terdapat didalamnya tombol untuk masuk ke halaman Menu Utama.

b. Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama, terdapat 4 *button* (tombol) yaitu SKKD, Materi, Evaluasi, dan Profil.

Terdapat beberapa animasi sehingga pada halaman ini terlihat menarik. Halaman tersebut seperti gambar dibawah ini :



Gambar 3.5 Tampilan Halaman Menu Utama

Pada Halaman Menu Utama terdapat 5 pilihan tombol, yaitu, SKKD, Materi, Evaluasi, Profil dan keluar, saat diklik tombol materi akan keluar halaman materi, saat diklik tombol Evaluasi akan keluar halaman Evaluasi, saat tombol Profil diklik akan keluar halaman Profil,

c. Halaman Profil

Pada halaman profil ini, terdapat profil tentang penulis. Pada Halaman *Profil* ini terdapat tombol Kembali untuk kembali ke halaman Menu Utama.

d. Halaman Materi

Pada halaman Materi ini terdiri dari beberapa *Movie*, masing-masing *Movie* terdiri dari Animasi, gambar-gambar Video dan suara Narator yang akan menyampaikan materi.



Gambar 3.6 Tampilan materi Video 1

e. Testing

Testing adalah tahap pengujian program jadi. Apabila ada kesalahan program akan dibetulkan, dan jika sudah berjalan dengan baik, proses akan masuk ke tahap selanjutnya yaitu *distribution*. Tahap testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan. Pada tahap pengujian, media diuji dengan Metode *Blackbox*.

Pengujian dengan menggunakan metode *Blackbox* adalah pengujian yang dilakukan untuk

antarmuka perangkat lunak, pengujian ini dilakukan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi bekerja dengan baik dalam artian masukan diterima dengan benar dan keluaran yang dihasilkan benar-benar tepat, pengintegrasian eksternal data dapat berjalan dengan baik.

f. Distribution

Media ini terdapat beberapa *file* pendukung yaitu:

- 1) *File.exe*, yaitu *file* yang menjalankan program.
- 2) *File.swf*, yaitu *flash movie* sebagai kelengkapan.

Aplikasi ini tidak memiliki batasan *software* minimal yang harus *terinstall* pada komputer untuk menjalankannya, aplikasi ini bersifat *autorun*, jadi tidak butuh perangkat Adobe Flash CS5 untuk menjalankannya.

g. Disseminate (Penyebaran)

Untuk tahap awal ini penyebaran media pembelajaran ini hanya dilakukan kepada guru TIK dan 10 orang siswa yang sudah peneliti wawancarai. Hal ini dimaksudkan karena dalam prosesnya nanti media ini akan mengalami banyak perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari pihak-pihak terkait, baik dari guru bidang studi TIK maupun dari ahli-ahli yang telah menguji validitas, praktibilitas maupun efektivitas dari media pembelajaran ini.

h. Uji Produk

1. Uji Validitas

Untuk memperoleh produk yang berkualitas dan siap dipakai perlu di lakukannya uji validitas produk. Uji validitas dilakukan untuk melihat isi dari produk yang telah dibuat dengan tujuan untuk melihat ketepatan dari produk. Uji Validitas produk untuk ahli media dan ahli bidang studi yang dilakukan dengan konsultasi dan meminta penilaian kepada para ahli tersebut.

Untuk uji validitas penulis mengambil 3 orang ahli yang diminta untuk memvalidasi produk yang penulis rancang dari hasil validasi tersebut disimpulkan tampilan, keterpaduan isi produk dan komunikasi visual produk sudah sangat valid dengan nilai 84,65.

2. Uji Praktikalitas

Praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan suatu produk dapat dilihat dalam mempertimbangkan intervensi yang dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Kepraktisan tersebut dapat dilihat atau diukur dari pendapat guru apakah produk tersebut mudah dan senang digunakan guru kepada siswa. Untuk uji pratikalitas produk peneliti tujukan kepada guru mata pelajaran TIK dengan nilai 93,1. Kesimpulan format, tampilan, isi, dan bahasa produk sangat praktis. Hingga mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan produk dapat digunakan dengan sedikit revisi.

3. Uji Efektivitas

Efektivitas suatu produk dapat dilihat dari efek dari sikap dan motivasi siswa. Bagaimana seorang siswa dapat tertarik menggunakan produk

tersebut sebagai media pembelajaran. Untuk uji Efektifitas peneliti tujuan kepada 11 orang siswa yaitu:

Tabel 1. Nilai Uji Efektivitas Produk

No.	Nama	Nilai
1.	Hamda Maulana	88
2.	Jefri Antrio Prima	77
3.	Karisma Fernando	83
4.	Dian Nurlili	75
5.	Riska Oktavia	74
6.	Dina Lorenza	74
7.	Defri Yandi	86
8.	Gery Julvanda	92
9.	Ningsih Permata Sari	88
10.	Annisa Elva Septia	78
11.	Witra Triana	84
Nilai Uji Efektivitas		89,72

Dari tabel di atas dapat disimpulkan tampilan, isi dan kemanfaatan media digunakan oleh siswa dengan nilai keefektifan 89,8 sehingga dapat disimpulkan bahwa produk sangat efektif sehingga membuat siswa tertarik dan senang menggunakan produk Perancangan Video Tutorial menggunakan *Adobe Flash CS5* dan *Wondershare Flimora* serta dapat membangkit semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Ketiga Uji produk tersebut dilakukan kepada masing-masing pakarnya dan telah dilakukan ke tiga pengujian tersebut untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada halaman lampiran.

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran Video Tutorial yang di *design* menggunakan *software* *Adobe Flash CS5* dan *software* *Wondershare Flimora* serta *software* pendukung lainnya yaitu *Adobe Photoshop*, *Corel Draw X7* serta *Swish Max4* untuk mengolah gambar dan teks.

Media ini di *design* sebagai bahan pendukung proses pembelajaran TIK . Diharapkan dengan adanya media ini dapat meningkatkan minat, semangat dan pemahaman siswa dalam belajar. Media pembelajaran ini dibuat dalam empat menu utama, yaitu SK/KD, Materi, Evaluasi dan Profil Penulis.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan dan uraian yang telah penulis kemukakan pada bab-bab sebelumnya mengenai Rancangan Video Tutorial Menggunakan *Adobe flash CS5* dan *Wondershare Flimora*, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan *software* (perangkat lunak *Adobe flash CS5* dan *Wondershare Flimora*) serta didukung oleh *software* pendukung lainnya maka dapat dirancang sebuah media pembelajaran TIK berbasis Video Tutorial.
2. Bentuk produk yang sudah dibuat dapat dikemas ke dalam CD (*Compact disc*) sehingga produk siap pakai.
3. Video Tutorial dapat membantu guru, siswa di SMAN 1 Palembang dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran akan

lebih efektif dan efisien dari segi waktu dan tenaga.

4. Video Tutorial yang dirancang mendapat nilai rata-rata validasi akhir 84,65, nilai rata-rata praktikalitas akhir 93,1 dan nilai rata-rata efektifitas akhir 89,8, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran TIK berbasis video tutorial di kelas XII semester I, sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif digunakan.

5. REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset
- Kustandi, Cecep. 2013. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Pranowo, Galih. 2011. *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Adobe Flash CS5*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung :
- Rusman dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.2014. *Model-model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudatha, I Gde Wawan. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sunyoto, Andi. 2010. *Adobe Flash+XML, Rich Multimedia Application*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Triwahyuni, Terra Ch. & Abdul Kadir. 2013. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Uno, Hamzah B. 2014. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* . Jakarta: Bumi Aksara
- Wind, Ajeng. 2014. *Jago Membuat Video Tutorial Secara Otodidak*. Jakarta: Dunia Komputer.