



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
*PINNACLE STUDIO* PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS III SDN CANDI 01  
SEMARANG**

**SKRIPSI**

Diajukan dalam rangka penyelesaian studi strata satu  
untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

**Oleh**

Panji Setiawan

1102412013

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2017**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Panji Setiawan, NIM 1102412013, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Pinnacle* Studio Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas III SD Negeri Candi 01 Semarang” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang, pada :

Hari :

Tanggal :

Semarang, Januari 2017

Pembimbing I


Pembimbing II

  
Dr. Titi Prihatin, M.Pd.  
NIP. 19630212 199903 2 001

  
Dr. Wardi, M.Pd.  
NIP. 196003181987031002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

  
Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd.  
NIP. 19561026 198601 1 001

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Pinnacle Studio* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas III di SDN Candi 01 Semarang”

Nama : Panji Setiawan  
NIM : 1102412013  
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, pada hari Selasa, tanggal 21 Februari 2017



Sekretaris  
  
**Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.**  
NIP. 19561026 198601 1 001

Penguji I  
  
**Dra. Nurussa'adah, M.Si.**  
NIP. 195611091985032003

Penguji II  
  
**Dr. Titi Prihatin, M.Pd.**  
NIP. 19630212 199903 2 001

Penguji III  
  
**Drs. Wardi, M.Pd.**  
NIP. 19630212 199903 2 001

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 21 Febuari 2017



Panji Setiawan

1102412013

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **Motto :**

Media pembelajaran sangat erat kaitanya dengan kemajuan teknologi  
Pembelajaran adalah cara yang paling ampuh dalam mengoptimalkan potensi anak.

### **Persembahan :**

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

- 1) Almamaterku, Universitas Negeri Semarang sebagai tempat menimba ilmu
- 2) Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## ABSTRAK

**Setiawan, Panji** 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pinnacle Studio Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas III SD N Candi 01 Semarang*. Skripsi, Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Dr. Titi Prihatin, M.Pd. Pembimbing II Drs. Wardi, M.Pd

**Kata Kunci** : pengembangan , media pembelajaran , *pinnacle studio*,

Dalam proses belajar mengajar selama ini, guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga proses belajar mengajar tersebut menjadi kurang menarik. Selain itu, yang menjadi kendala pada proses belajar mengajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam adalah kemampuan siswa dalam memahami gerakan wudlu yang benar dan bacaan shalat yang benar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkanlah sebuah media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah : 1) Mengembangkan Video pembelajaran berbasis *pinnacle studio* tentang tata cara wudlu dan shalat, 2) Mengetahui dan mengukur tingkat keefektifan video pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama Islam materi wudlu dan shalat untuk siswa kelas III di SD N Candi 01 Semarang.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN Candi 01 Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan pendekatan model ADDIE. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Uji validitas data dilakukan dengan teknik *spss* yaitu dengan menghitung validitas angket siswa, ahli materi dan media.

Model pengembangan ADDIE dimulai dari tahap analisis meliputi analisis metode dalam proses pembelajaran, penggunaan, materi, media dan sarana dan prasarana. Tahap berikutnya adalah tahap design meliputi design penyusunan GBIM, penyusunan naskah menjadi produk sesuai dengan GBIM. Lanjut ke tahap berikutnya yaitu tahap implementation atau tahap penerapan media video pembelajaran yang telah jadi. Untuk tahap akhir adalah tahap evaluasi yakni peneliti mengevaluasi kekurangan media pembelajaran untuk disempurnakan.

### UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis *pinnacle studio* yang peneliti kembangkan dapat dikatakan layak dan memenuhi syarat untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi materi memperoleh nilai 92%, sedangkan untuk ahli media mendapatkan nilai dari aspek efisiensi 87,5%, aspek tampilan program 84% dan aspek kualitas teknik dan keefektifan 84,5% , untuk hasil produk dan keefektifan siswa 94,2% oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Pinnacle Studio* dikatakan efektif untuk digunakan sebagai media proses pembelajaran.

## KATA PENGANTAR

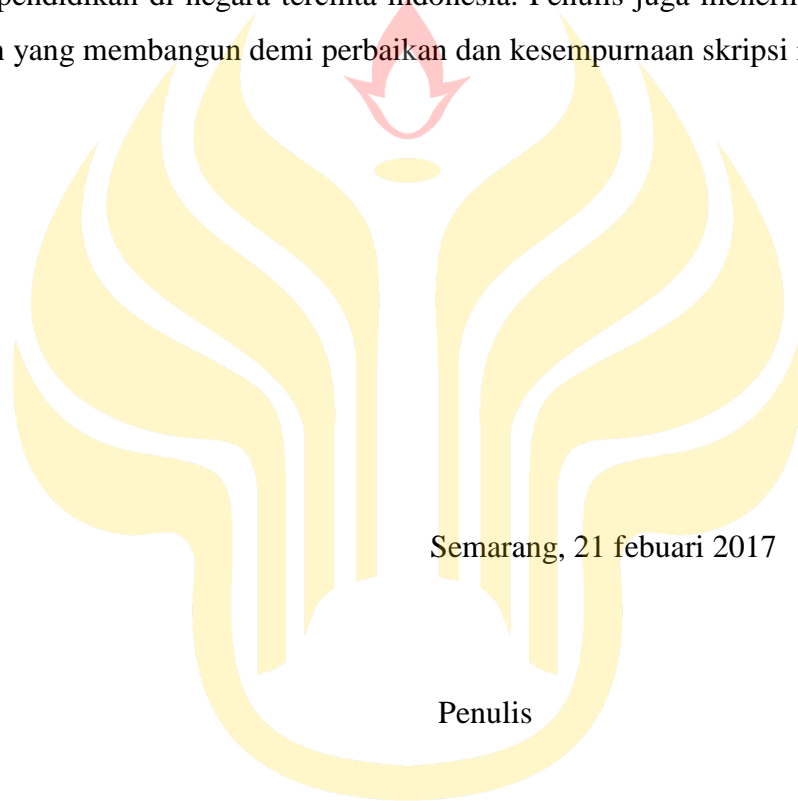
Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya kepada penulis untuk menyusun skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *PinnacleStudio* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas III di SD N Candi 01 Semarang” sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

Keberhasilan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studi S1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dan rekomendasi penelitian di SD N Candi 01 Semarang.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M. Pd, Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
4. Dr. Titi Prihatin, M.Pd, Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, selalu sabar membantu dan mengarahkan serta memberikan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.
5. Drs. Wardi, M.Pd, Dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, selalu sabar membantu dan mengarahkan serta memberikan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.
6. Wartini, S.Pd, Kepala Sekolah SD Negeri Candi 01 Semarang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
7. Ismiyatun Chasanah, S.Pd, Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SD Negeri Candi 01 Semarang yang telah memberikan bantuan baik kelengkapan data maupun izin di kelas selama penelitian.

8. Guru-guru dan siswa-siswi SD Negeri Candi 01 Semarang atas partisipasinya dalam penelitian.
9. Orangtuaku, adikku, dan keluarga besarku yang tiada hentinya selalu mendo'akan.
10. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan 2012 atas bantuan dan dukungannya.
11. Serta semua pihak terkait yang telah membantu terselesainya skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi untuk pembangunan pendidikan di negara tercinta Indonesia. Penulis juga menerima adanya kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.



Semarang, 21 febuari 2017

Penulis

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Fokus Penelitian .....	6
1.3 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KAJIAN TEORETIS</b> .....	8
2.1 Pengembangan Media Pembelajaran .....	8
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran .....	8
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	9
2.1.3 Posisi Media dalam Pembelajaran .....	10
2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran .....	11

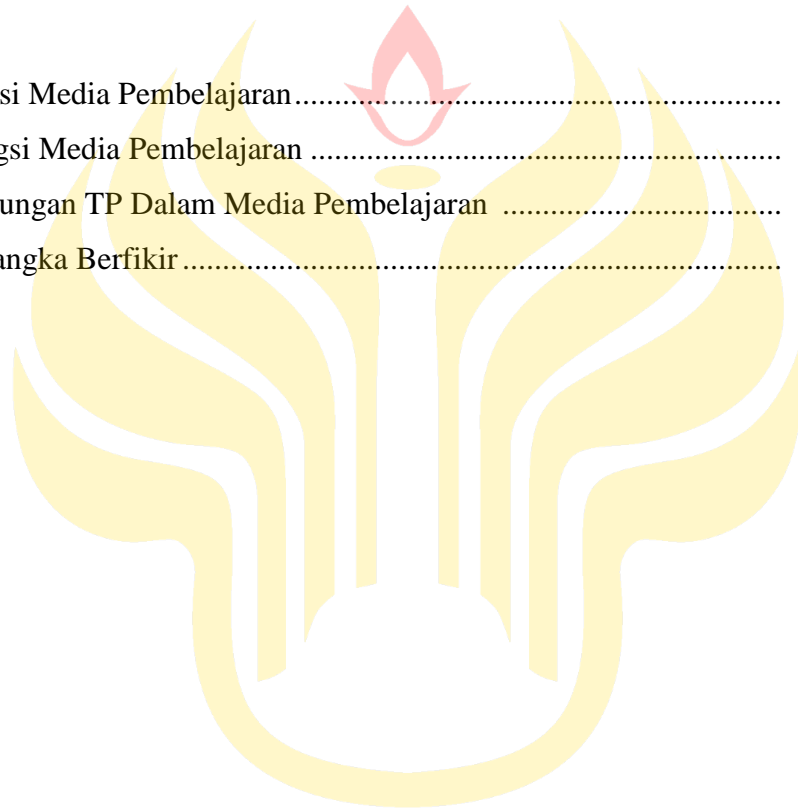
2.1.5 Kriteria Pemilihan Media.....	11
2.1.6 Kelebihan Kemampuan Media dan Hambatan Komunikasi .....	12
2.1.6.1 Kelebihan Kemampuan Media .....	12
2.1.6.2 Hambatan Komunikasi dalam Proses Pembelajaran.....	13
2.1.7 Pengenalan Macam-Macam Media.....	14
2.1.7.1 Media Visual.....	15
2.1.7.2 Media Audio .....	17
2.1.7.3 Media Audio-Visual.....	17
2.1.8 Hubungan Media Pembelajaran Dengan TP .....	20
2.1.9 Video Tutorial <i>Pinnacle Studio</i> .....	22
2.1.9.1 Definisi Video Tutorial <i>Pinnacle Studio</i> .....	22
2.1.10 Kelebihan dan Kelemahan <i>Pinnacle Studio</i> .....	26
2.1.10.1 Kelebihan <i>Pinnacle Studio</i> .....	26
2.1.10.2 Kelemahan <i>Pinnacle Studio</i> .....	26
2.1.11 Perangkat Lunak Pendukung .....	27
2.1.11.1 <i>Pinnacle Studio</i> .....	27
2.1.11.2 <i>Audacity</i> .....	27
2.1.12 Penelitian yang relevan .....	28
2.2 Kerangka Berfikir .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	40
3.1 Jenis Penelitian.....	31
3.2 Tahap dan Langkah-Langkah Pengembangan Model .....	31
3.2.1 Pra Pengembangan Model .....	32
3.2.1.1 Perencanaan Pembuatan Media.....	33
3.2.1.2 Pengembangan Media .....	33
3.2.1.3 Produk Awal Media .....	33
3.2.2 Pengembangan Model.....	34
3.2.2.1 Validasi Ahli Materi dan Media .....	34
3.2.3 Revisi Model.....	34
3.2.3.1 Perbaikan dan penyempurnaan Video tutorial <i>Pinnacle Studio</i> .....	34
3.2.4 Evaluasi Model .....	34
3.2.4.1 Validasi Oleh Guru .....	34
3.2.5 Penerapan Model .....	35
3.2.5.1 Uji coba lapangan .....	35
3.3 Populasi dan Sampel.....	35

3.3.1 Populasi Penelitian.....	35
3.3.2 Sampel dan Teknik <i>Sampling</i> .....	35
3.3.3 Variabel Penelitian.....	36
3.3.3.1 Variabel Bebas .....	36
3.3.3.2 Variabel Terikat .....	36
3.4 Uji Keefektifan Media .....	36
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	37
3.5.1 Observasi.....	37
3.5.2 Angket.....	37
3.5.3 Dokumentasi .....	37
3.5.4 Tes.....	38
3.6 Teknik Analisis Data.....	38
3.6.1 Deskriptif Persentase .....	38
3.6.2 Validitas Instrumen.....	40
3.6.3 Tingkat Kesukaran Soal.....	41
3.6.4 Daya Pembeda .....	41
3.6.5 Uji Hipotesis .....	42
3.6.6 Reliabilitas Instrumen .....	43
<b>BAB IV SETTING PENELITIAN</b> .....	45
4.1 Gambaran Umum Sekolah.....	45
4.1.1 Visi dan Misi SD Negeri Candi 01 Semarang .....	45
4.1.2 Landasan Hukum SD Negeri Candi 01 Semarang.....	45
4.2 Personalia SDN Candi 01 Semarang .....	47
4.3 Kurikulum SDN Candi 01 Semarang .....	47
4.3.1 Kurikulum yang digunakan.....	47
4.3.2 Pembelajaran Di SDN Candi 01 Semarang .....	48
4.3.3 Penilaian Di SDN Candi 01 Semarang .....	49
<b>BAB V HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	50
5.1 Hasil Media Pembelajaran <i>Pinnacle Studio</i> .....	50
5.1.1 Ahli Materi.....	50
5.1.2 Ahli Media .....	51
5.1.3 Siswa.....	52
5.1.2 Hasil uji coba Instumen .....	53
5.1.3 Deskripsi Hasil Pengembangan .....	56
5.1.3.1 Analisis Pengembangan Produk .....	57

5.1.3.2 Desain Pengembangan Produk .....	58
5.1.3.3 Garis Besar Isi Program Media (GBIPM) .....	58
5.1.3.4 Penyusunan Naskah .....	58
5.1.4 Pra Produksi .....	59
5.1.4.1 Produksi .....	59
5.1.4.2 Pasca Produksi .....	61
5.1.4.3 Pengujian.....	61
5.1.4.4 Implementasi.....	62
5.1.4.5 Evaluasi.....	62
5.1.5 Hasil Media Pembelajaran <i>Pinnacle Studio</i> .....	63
5.1.5.1 Pengujian Kelayakan <i>Pinnacle Studio</i> Oleh Para Ahli .....	68
5.1.5.2 Pengujian Kelayakan <i>Pinnacle Studio</i> Oleh Siswa .....	71
5.1.5.3 Keefektifan <i>Pinnacle Studio</i> Berdasarkan Ketuntasan Siswa.....	72
5.2 Kendala dan Solusi .....	73
<b>BAB VI PENUTUP</b> .....	75
6.1 Simpulan .....	75
6.2 Saran .....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	77

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Posisi Media Pembelajaran.....	10
Bagan 2.2 Fungsi Media Pembelajaran .....	11
Bagan 2.3 Hubungan TP Dalam Media Pembelajaran .....	21
Bagan 2.2 Kerangka Berfikir .....	30



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tahapan Pengembangan Model.....	32
Tabel 3.2 Range Persentase dan Kriteria Kualitatif Program.....	39
Tabel 5.1 Hasil Validasi Ahli Materi.....	51
Tabel 5.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	51
Tabel 5.3 Hasil Kelayakan Oleh Siswa.....	52
Tabel 5.4 Uji Instrumen.....	53
Tabel 5.5 Hasil Uji Kesukaran.....	54
Tabel 5.6 Hasil Analisis Daya Pembeda.....	55
Tabel 5.7 Revisi Dari Ahli Media.....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan <i>Pinnacle Studio</i> .....	27
Gambar 2.2 Interface Audacity .....	28
Gambar 5.1 Tampilan Video tutorial <i>Pinnacle studio</i> .....	66
Gambar 5.2 Tampilan Isi Video tutorial Wudlu & Shalat .....	66
Gambar 5.3 Tata Cara Berwudlu .....	66
Gambar 5.4 Video Tutorial Sedang Mellakukan Wudlu .....	67
Gambar 5.5 Video Tutorial Sedang Melakukan Shalat .....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Kisi-Kisi Ahli Materi .....	78
2 Kisi-Kisi Ahli Media.....	79
3 Kisi-Kisi Siswa .....	80
4 Kisi-Kisi Soal Uji Coba .....	82
5 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> .....	85
6 Kisi-Kisi Soal <i>Postest</i> .....	89
8 Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal.....	95
9 Perhitungan Daya Beda.....	97
10 Perhitungan Reliabilitas Instrumen.....	99
11 Uji Hasil Belajar Siswa.....	101
12 Uji t Sampel .....	102
13 Uji Kelayakan Ahli Materi.....	104
14 Uji Kelayakan Ahli Media.....	105
15 Angket Respon Siswa .....	106
16 Uji Validitas Butir Soal.....	108
17 Garis Besar Isi Media.....	109
18 Identifikasi Program.....	111
19 Peta Kompetensi .....	112
20 Sinopsis.....	113
21 Nakah .....	114
22 Soal Uji Coba.....	118
23 Kunci Jawaban soal uji coba.....	121
24 Soal <i>Pretest</i> .....	122
25 Kunci Jawaban <i>Pretest</i> .....	125
26 Soal <i>Postest</i> .....	126
27 Kunci Jawaban <i>Postest</i> .....	129
28 Angket Media Pembelajaran Siswa .....	130
29 Daftar Nama Responden I.....	132
30 Daftar Nama Responden II .....	133
31 Surat Ijin Penelitian.....	134
32 Selesai Melakukan Penelitain .....	135
33 Angket Ahli Materi .....	136
34 Angket Ahli Media I .....	138
35 Angket Ahli Media II.....	140
36 Lampiran Dokumentasi Penelitian.....	142



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Aspek penting dalam pengembangan pendidikan adalah mutu pendidikan. Pengembangan mutu pendidikan merupakan tanggung jawab semua pihak. Untuk itu, perlu dikembangkan dan dievaluasi demi memperoleh peningkatan mutu pendidikan. Pengembangan pendidikan berkaitan erat dengan mutu pendidikan. Mutu pendidikan dipengaruhi oleh kurikulum. Kurikulum memiliki kedudukan sangat penting dalam pencapaian tujuan pendidikan. Kurikulum selalu mengalami pengembangan. Pengembangan kurikulum selalu disertai dengan berbagai metode ataupun pendekatan baru, dengan harapan tercipta kurikulum sesuai tujuan pendidikan.

Keberhasilan di lingkungan sekolah terletak pada terlaksananya proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses interaksi yang melibatkan individu maupun kelompok dalam mencapai tujuannya. Proses pembelajaran adalah komponen dalam kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan pembelajaran salah satunya dipegang oleh tenaga pendidik karena fungsi utamanya adalah merancang, mengelola dan mengevaluasi pembelajaran yang ditunjang dengan kreatifitas dan inovasi.

Melalui usaha pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia, sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan. Maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap

jenis dan jenjang pendidikan semuanya berkaitan dalam suatu system pendidikan yang integral atau terpadu. 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.

Hasil belajar dalam pembelajaran sangatlah penting karena keberhasilan pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar.

Hasil belajar pendidikan agama islam di SDN Candi 01 Semarang kelas III masih sangat bervariasi. Tidak semua hasil belajar pendidikan agama islam dari siswa itu tinggi atau baik. Terdapat beberapa hasil belajar pendidikan agama islam kurang memuaskan. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pendidikan agama islam antara lain adalah faktor guru, siswa, alat atau media.

Menurut Slameto (2003: 54), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua faktor intern dan faktor ekstren. Faktor intern merupakan faktor yang berasal dari siswa itu sendiri, antara lain minat belajar siswa, aktivitas belajar, sikap siswa terhadap pelajaran, dan lain sebagainya. Faktor eksternal adalah faktor dari luar siswa, misalnya fasilitas belajar, situasi kelas, lingkungan belajar.

Dari beberapa faktor tersebut terdapat faktor dominan yang mempengaruhi hasil belajar siswa, faktor itu adalah minat belajar dan aktivitas belajar, siswa merasa bosan dengan metode ceramah dan tanya jawab sehingga siswa menjadi pasif, maka dari itu dikembangkanlah media pembelajaran berbasis *pinnacle studio* guna merubah metode pembelajaran yang hanya berpusat pada *teacher centered* akan tetapi ada variasi dalam metode pembelajaran lain agar siswa tidak bosan.

Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran artinya, media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak dapat terjadi.

Seiring dengan perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan perlu diperhatikan khususnya bagi guru. Pemanfaatan teknologi tentu saja dapat merubah bentuk pembelajaran konvensional yang bersifat *teacher centered* atau terpusat pada guru menjadi pembelajaran modern dimana guru tidak menjadi satu-satunya sumber belajar yang sebenarnya bisa didapatkan dari manapun. Kehadiran media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi akan sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai bagian yang tak terpisahkan dari sistem pendidikan nasional, eksistensinya sangat *urgensif* dalam rangka mewujudkan pendidikan nasional khususnya membentuk manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. tujuan pendidikan nasional adalah

untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Mata pelajaran pendidikan agama islam di sekolah SDN Candi 01 Semarang meliputi Aqidah Akhlaq, Ibadah, Sejarah Kebudayaan Islam. PAI mencakup perwujudan keserasian keselarasan, keseimbangan hubungan manusia dengan Allah, hubungan dengan diri sendiri, sesama manusia, serta makhluk lainnya maupun lingkungannya (hablum minallah dan hablum minannaas).

Kedudukan Pendidikan Agama Islam pada jenjang pendidikan mulai dari SD/MI, SMP/MTs, sampai SMA/MA adalah untuk mewujudkan siswa yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia. Kedudukan tersebut menjadi lebih urgen lagi untuk jenjang pendidikan tingkat SD, dimana mereka berusia antara 10–12 tahun yang disepakati para ahli ilmu jiwa kelompok umur ini berada pada masa dengan situasi dan kondisi sosial dan emosionalnya yang belum stabil.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Candi 01 Semarang, proses pembelajaran di sekolah tersebut masih terdapat kesulitan saat menyampaikan materi khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Saat pelaksanaan proses pembelajaran di dalam kelas, Sebagian siswa kelas III Semester I di SDN Candi 01 Semarang, kurang begitu memahami bagaimana tata cara wudlu dan shalat yang benar, metodologi pembelajaran yang kurang tepat, lebih menitikberatkan pada aspek kognitif dari pada aspek afektif dan

psikomotorik, adanya dikotomi pendidikan agama untuk akhirat dan pendidikan umum untuk dunia masih banyak siswa yang tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

Tahap observasi ini juga menemukan fakta bahwa saat guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah tanpa adanya media pembelajaran, karena untuk pokok bahasan ini belum memiliki media pembelajaran. Siswa cenderung tidak fokus dalam pelaksanaan proses pembelajaran karena siswa merasa bosan yang mengakibatkan perhatian siswa tidak memusat pada materi yang disampaikan oleh guru. Ada siswa yang berbicara sendiri dengan temannya, ada pula yang hanya duduk diam dengan kepala di atas meja. Hal ini mengakibatkan materi yang disampaikan oleh guru tidak dapat diterima siswa dengan baik. Selain itu dari hasil pengamatan saat observasi, guru kesulitan dalam membuat media pembelajaran sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran guru tidak dapat memberikan contoh visual kepada siswa. meskipun guru dapat memberikan contoh secara langsung kepada siswa tetapi dengan penyampaian tersebut terkesan monoton dan membosankan.

Mengantisipasi kendala di atas, diperlukan media yang menarik agar dapat merangsang perhatian serta ketertarikan siswa. Adapun media yang akan dibuat yaitu video tutorial dengan menggunakan aplikasi *Pinnacle Studio*. Penggunaan media pembelajaran video tutorial ini dapat menambah variasi dalam menyampaikan materi di dalam kelas. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, media ini dapat digunakan di SDN Candi 01 Semarang, terdapat langkah pembuatannya yaitu dengan menggabungkan frame dari

beberapa foto atau gambar yang berbeda untuk menciptakan ilusi gambar bergerak sehingga menghasilkan sebuah kejadian atau cerita yang dapat disampaikan. Selain itu video tutorial yang disajikan dengan menarik dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Program *Pinnacle Studio* akan menjadi aplikasi pembantu pembelajaran berbasis IT yang baik sarana dan prasarana yang memadai seperti Lcd, komputer serta laptop yang akan mempermudah guru untuk mengaplikasikan video tutorial di dalam kelas. video tutorial *Pinnacle Studio* merupakan sebuah video tutorial yang dapat merubah atau mengedit video di dalam komputer atau laptop. Alasan peneliti memilih video tutorial ini sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam karena video tutorial *Pinnacle Studio* memiliki keunggulan yaitu *Pinnacle Studio* lebih sederhana dan *user friendly* (mudah digunakan).

Video tutorial *Pinnacle Studio* ini mampu dijadikan rujukan untuk meningkatkan pemahaman siswa yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa media pembelajaran video tutorial ini juga dapat menjadi media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, dengan demikian maka pembelajaran akan lebih menarik dan efektif.

Dengan latar belakang di atas, sesuai dengan dasar pemikiran, peneliti bermaksud mengangkat judul “Pengembangan media pembelajaran berbasis *Pinnacle Studio* pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas III SDNCandi 01 Semarang.

## 1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti memfokuskan penelitian pada “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Pinnacle Studio* Di SDN Candi 01 Semarang”. Konten yang akan dibahas mulai dari Pengembangan, Keefektifan dan Solusi

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya :

- 1.3.1 Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Pinnacle Studio* untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas III di SDN Candi 01 Semarang?
- 1.3.2 Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran *Pinnacle Studio* untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas III di SDN Candi 01 Semarang?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Untuk mengembangkan media pembelajaran video tutorial *PinnacleStudio* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas III di SDN Candi 01 Semarang.
- 1.4.2 Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video tutorial *Pinnacle Studio* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas III di SDN Candi 01 Semarang

## 1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini manfaat yang akan diperoleh dibagi menjadi dua, yaitu:

### 1.5.1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah teori baru Pemanfaatan Video Tutorial Berbasis *PinnacleStudio* di sekolah pada khususnya dan manfaat pada dunia pendidikan pada umumnya.

### 1.5.2. Manfaat Praktis.

- 1) Bagi Kepala Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menyediakan informasi dan memberikan pertimbangan dalam penyempurnaan pengembangan media pembelajaran yang ideal.
- 2) Bagi Pendidik, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai panduan dalam program belajar dan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pelaksanaan sistem pembelajaran,
- 3) Secara Praktik, penelitian ini digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan aktivitas, serta hasil belajar siswa.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN KAJIAN TEORETIS

#### 2.1 Pengembangan Media Pembelajaran

##### 2.1.1 Definisi Media Pembelajaran

Definisi Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa (Sadiman, 2010:32). Sedangkan menurut Arsyad (2013:171), media adalah berbagai macam kombinasi grafik, suara, teks, video, dan animasi.

Pengertian lain juga diungkapkan oleh Ibrahim, dkk (2000:4) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa. Begitu pula dengan Sukiman, (2012:29) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala hal untuk menyalurkan informasi dalam konten pembelajaran agar terjalin sebuah komunikasi untuk merangsang minat belajar siswa untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

### 2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi guru dan siswa jika media pembelajaran ini dipilih, dikembangkan serta digunakan secara tepat dan baik. Secara umum media pembelajaran bermanfaat untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik. Perhatian siswa lebih terpusat sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat memperjelas isi materi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pendapat ini juga didukung oleh pernyataan dari Musfiquon (2012:187) bahwa media yang dikembangkan dapat menyajikan animasi didalamnya, sehingga media akan lebih menarik dan membuat materi yang abstrak dapat divisualisasikan. Milkova (2015:76) juga berpendapat bahwa penggunaan media memberikan penjelasan yang baik melalui visualisasi materi pelajaran, maka materi yang disampaikan akan lebih jelas dan dapat dimengerti.

Hal tersebut juga diungkapkan oleh Sugiyono (2013:415) bahwa indikator keefektifan metode mengajar baru adalah kecepatan pemahaman murid pada pelajaran lebih tinggi, murid bertambah kreatif, dan hasil belajar meningkat. Diperkuat juga dengan teori dari Arsyad (2013:26) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.

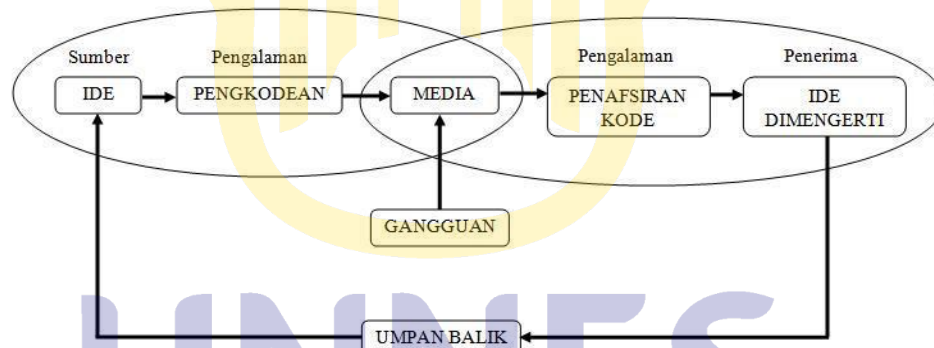
Manfaat media pembelajaran menurut Sudjana & Rifai (1992:2) adalah sebagai berikut: (1) pembelajaran menjadi menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar. (2) Bahan pembelajaran lebih jelas

sehingga mudah dipahami siswa dan kemungkinan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran sesungguhnya. (3) Metode mengajar bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui kata-kata oleh guru, sehingga para siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga,

### 2.1.3 Posisi Media dalam Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem, karena di dalamnya mengandung komponen-komponen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yang berarti bahwa media termasuk dalam sistem pembelajaran.

Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi dapat diperjelas dengan gambar berikut (Daryanto, 2013:7).

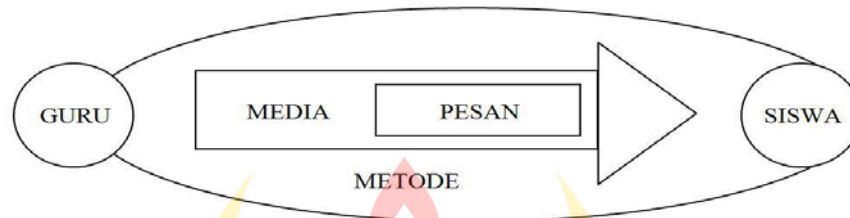


Gambar 2.1 POSISI MEDIA PEMBELAJARAN

### 2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur pesan informasi dari pemberi informasi menuju ke penerima. Bukan hanya sebagai alat, tetapi media pembelajaran juga diharapkan dapat memusatkan perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Fungsi media pembelajaran dapat diperjelas dengan bagan sebagai berikut (Daryanto, 2013:8):



Bagan 2.2 Fungsi Media Pembelajaran

### 2.1.5 Kriteria Pemilihan Media

Hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media yaitu materi pembelajaran yang terkandung di dalamnya harus sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat. Ini dapat diartikan materi yang tersaji sudah jelas dan tepat sesuai dengan apa yang diajarkan oleh guru mata pelajaran (Daryanto 2013:56). Daryanto (2013:53) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran harus bersifat mandiri dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna biasa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Menurut Hamalik (1994:15) media pembelajaran harus meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pembelajaran lebih mantap. Selain itu Kustiono (2010:12) juga mengungkapkan, meskipun tujuan dan isi dari media sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi pembelajaran, alokasi waktu, sumber, prosedur penilaiannya juga perlu diperhatikan.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2009: 4-5), ada beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran antara lain :

- (1) tujuan pengajaran: artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- (2) Berdasarkan bahan pelajaran: artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- (3) Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh atau setidaknya mudah dibuat oleh guru pada saat akan mengajar.
- (4) Keterampilan guru dalam menggunakannya; apapun jenis media yang diperlukan, syarat utamanya adalah guru harus dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.
- (5) Tersedianya waktu untuk menggunakannya; hal ini bertujuan agar media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- (6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.

## **2.1.6 Kelebihan Kemampuan Media dan Hambatan Komunikasi dalam Proses Pembelajaran**

### **2.1.6.1 Kelebihan Kemampuan Media**

Menurut S. Gerlach dan P. Ely (dalam *Ibrahim, dkk 2000:6-7*) terdapat tiga kelebihan kemampuan media, yaitu :

- (1) Kemampuan fiksatif, artinya memiliki kemampuan untuk menangkap, dan kemudian menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian dengan kemampuan ini suatu obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
- (2) Kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan.
- (3) Kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak. Misalnya siaran TV atau radio.

### 2.1.6.2 Hambatan Komunikasi dalam Proses Pembelajaran

Menurut Ibrahim, dkk (200:7), dalam proses pembelajaran terkadang ada suatu kendala atau hambatan komunikasi, seperti: (1) *Verbalisme*, artinya siswa dapat menyebutkan kata tetapi tidak mengetahui artinya. Hal ini terjadi karena biasanya guru mengajar hanya dengan cara memberi penjelasan secara lisan (ceramah), siswa cenderung hanya menirukan apa yang dikatakan guru. (2) Salah tafsir, artinya dengan istilah atau kata yang sama diartikan berbeda oleh siswa. Hal ini terjadi karena biasanya guru hanya menjelaskan secara lisan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain misalnya gambar, bagan, model dan sebagainya. (3) Perhatian tidak terpusat, hal ini dapat terjadi karena beberapa hal antara lain: karena gangguan fisik (siswa sakit), ada hal lain yang lebih menarik perhatian siswa dari pada pelajaran, siswa melamun, cara mengajar guru membosankan, cara menyajikan bahan pelajaran tanpa variasi (monoton), kurang adanya pengawasan dan bimbingan guru.

Berdasarkan kelebihan media serta terjadinya hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran, maka dapat ditarik simpulan bahwa dengan adanya media dapat berperan dalam menghindari hambatan dalam proses pembelajaran.

### 2.1.7 Pengenalan Macam-Macam Media

Media pembelajaran kini sudah semakin beragam, hal ini merupakan dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi. Awalnya kita hanya menjumpai sebuah media pembelajaran berupa gambar, bagan, dan sebagainya, namun sekarang kita dapat menjumpai media pembelajaran dalam bentuk film, *slide*, video dan komputer.

Menurut Arsyad (2013:31) berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu : (1) Teknologi cetak, adalah cara-cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. (2) Teknologi audio-visual, adalah cara mengasikan atau penyampaian materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. (3) Teknologi berbasis komputer, adalah merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dalam menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro prosesor. Perbedaan media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi yang dihasilkan lainnya adalah karena informasi atau materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. (4) Teknologi gabungan, adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa pemakaian bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Sedangkan menurut *Sheel and Richey* dalam Kustiono (2010:12) media diklasifikasikan menjadi 5 kelompok yaitu: 1) Media visual yang terdiri atas media: (a) cetak, (b) grafis, (c) objek, (d) model, *mock-up*. 2) Media Audio (Media Dengar), Antara lain: piringan audio, tape recorder. 3) Media Audio-Visual (Media pandang-dengar), antara lain: *sound slide*, video, tv, film. 4) Media berbasis komputer, yakni peralatan produksi media secara *computerize*. 5) Media Terpadu (media terintegrasi, seperti: internet), merupakan bentuk

kombinasi berbagai jenis media dalam bentuk multimedia, misalnya: CAI, CBM, dsb.

Pendapat lain mengenai macam-macam media atau klasifikasi media juga diungkapkan oleh Ardiani (2009) dikutip dari: (<http://edu-articles.com> mengenal-mediapembelajaran/) bahwa “Media diklasifikasikan menjadi media visual, media audio, dan media *audio-visual* :

#### **2.1.7.1 Media Visual**

Media visual dibagi menjadi 2, yaitu :

##### **1. Media Yang Tidak Diproyeksikan**

(1) Media realita adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek. Kelebihan dari media realita ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Misal untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, dan organ tanaman. (2) Model adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti realia. Misal untuk mempelajari sistem gerak, pencernaan, pernafasan, peredaran darah, sistem ekskresi, dan syaraf pada hewan. (3) Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Jenis-jenis media grafis adalah: gambar/ foto, sketsa diagram/ skema: gambar



sederhana yang menggunakan garis dan simbol untuk menggambarkan struktur dari obyek tertentu secara garis besar. Misal untuk mempelajari organisasi kehidupan dari sel sampai organisme. (4) Gambar / *chart*: menyajikan ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna siswa. Selain itu gambar mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari penyajian. Dalam gambar sering dijumpai bentuk grafis lain, seperti: gambar, diagram, berbasis, atau lambang verbal. (5) Grafik: gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif. Misal untuk mempelajari pertumbuhan.

## 2. Media Proyeksi

(1) Transparansi OHP merupakan alat bantu mengajar tatap muka sejati, sebab tata letak ruang kelas tetap seperti biasa, guru dapat bertatap muka dengan siswa (tanpa harus membelakangi siswa). Perangkat media transparansi meliputi perangkat lunak (*Overhead transparency/OHT*) dan perangkat keras (*Overhead projector/OHP*). (2) Film bingkai/slide adalah film transparan yang umumnya berukuran 35 mm dan diberi bingkai 2X2 inci. Dalam satu paket berisi beberapa film bingkai yang terpisah satu sama lain. Manfaat film bingkai hampir sama dengan transparansi OHP, hanya kualitas visual yang dihasilkan lebih bagus.

### 2.1.7.2 Media Audio

Media visual dibagi menjadi 2, yaitu : (1) Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa-

peristiwa penting dan baru, masalah-masalah kehidupan dan sebagainya. Radio dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif. (2) Kaset-audio adalah kaset pita yang sering digunakan di sekolah. Keuntungannya adalah merupakan media yang ekonomis karena biaya pengadaan dan perawatan murah.

### **2.1.7.3 Media Audio-Visual**

Media visual dibagi menjadi 2, yaitu : (1) Media video merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film. Yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, biasa dikemas dalam bentuk VCD. (2) Media Komputer media ini memiliki semua kelebihan yang dimiliki oleh media lain, selain mampu menampilkan teks, gerak, suara dan gambar, komputer juga dapat digunakan secara interaktif, bukan hanya searah. Bahkan komputer yang disambung dengan internet dapat memberikan keleluasaan belajar menembus ruang dan waktu.

Dari macam-macam media pembelajaran yang telah diuraikan di atas, maka peneliti menarik simpulan bahwa pengklasifikasian media yang diungkapkan oleh para tokoh tersebut secara garis besar memiliki pengelompokan yaitu kelompok media audio, media visual, dan media audio-visual.

Menurut Ibrahim, dkk (2000:122-125) langkah-langkah dalam tiap tahapan pengembangan media pembelajaran yaitu:

### 1. Tahap Pra Produksi

Dalam tahap pra produksi untuk pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut : (1) merumuskan ide atau gagasan untuk pengembangan media pembelajaran tentunya karena ada permasalahan. Permasalahan pembelajaran adalah adanya kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap belajar yang diharapkan, dengan kemampuan, keterampilan dan sikap terhadap pelajar yang dimiliki sekarang. (2) menentukan karakteristik belajar atau siswa. Agar media yang akan dibuat benar-benar sesuai dengan kemampuan pelajar, maka perlu diteliti kemudian ditentukan. (3) kemampuan prasyarat yang dimiliki pelajar terkait dengan bahan pembelajaran yang akan dipelajari. Penelitian ini dapat dilakukan dengan tes atau pra duga guru berdasarkan pengalaman pelajar selama bergaul dengan pelajar. (4) Merumuskan tujuan pembelajaran. Berdasarkan ide serta kebutuhan dan karakteristik belajar, kemudian dirumuskan tujuan pembelajaran secara jelas. Rumusan tujuan pembelajaran biasanya dibedakan antara rumusan tujuan umum dan tujuan khusus. Dengan kejelasan tujuan pembelajaran akan mempermudah penentuan media pembelajaran yang akan dibuat. (5) Menentukan kerangka isi bahan pembelajaran. Setelah dirumuskan tujuan khusus pembelajaran, maka perlu ditentukan kerangka isi bahan pembelajaran yang diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut. (6) Menuliskan *treatment*. Sebelum naskah ditulis biasanya dituliskan dulu *treatment*. *Treatment* adalah uraian berbentuk *esay* yang

menggambarkan urutan atau alur penyajian visual program media yang akan diproduksi secara garis besar. Penulisan sudah menggunakan bahasa visual, artinya isi pesan yang akan disajikan diwujudkan dalam bentuk visual yang akan ditayangkan (diamati oleh pelajar). (7) Menulis naskah (*skrip*) sesuai dengan *treatment* yang telah ditentukan, dilanjutkan menuliskan secara rinci visualisasi isi pesan, dilengkapi dengan menuliskan suara yang akan mengiringi. (8) Naskah adalah jembatan yang menghubungkan antara ide (isi pesan) agar menjadi tanyangan audio-visual, atau penghubung antara pemilih ide (penulis naskah) dengan produser (pengubah naskah menjadi tayangan audio-visual). Oleh karena itu, dalam teknik penulisan naskah ini disesuaikan dengan jenis medianya. Untuk media video terkait dengan teknik *shooting* atau rekaman kamera video.

### 1. Tahap Produksi

Garis besar dalam langkah-langkah tahap pra produksi untuk pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) menentukan tenaga pelaksana produksi. (2) menyiapkan bahan dan peralatan produksi yang diperlukan. (3) mencari dan menentukan lokasi dan obyek pengambilan gambar. (4) membuat jadwal kegiatan produksi dilengkapi dengan ketentuan (5) melaksanakan kegiatan pengambilan gambar sesuai jenis media video tutorial yang akan diproduksi, dalam hal ini mengadakan kegiatan memotret dan *shooting* atau rekaman video.

### 2. Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi ini merupakan tahap kerja yang terakhir dari bahan yang telah diproduksi. Penyelesaian pekerjaan disesuaikan dengan produksi

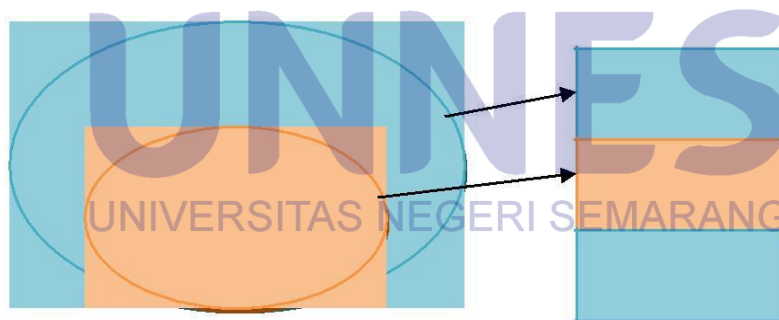
media video pembelajaran pinnacle studio, mencakup kegiatan sebagai berikut:

- (1) menentukan tenaga pelaksana produksi dan pembagian tugas yang jelas.
- (2) menyiapkan bahan dan peralatan produksi yang diperlukan.
- (3) mencari dan menentukan lokasi dan obyek pengambilan gambar sesuai dengan isi naskah.
- (4) membuat jadwal kegiatan produksi dilengkapi dengan ketentuan penanggung jawab serta bahan dan peralatan yang diperlukan.

### 2.1.8 Hubungan Media Pembelajaran dengan Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan adalah kajian dan praktik etis untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang sesuai (Januszewski dan Moelanda, 2008:1 dalam Arsyad, 2013:7).

Menurut Sukiman (2012:25) hubungan antara media dengan teknologi pendidikan tidak dapat di lepaskan. Penggunaan media dalam kegiatan pendidikan pembelajaran merupakan bagian dari teknologi pendidikan. Jika di gambarkan dalam sebuah skema hubungan antara media pendidikan/ pembelajaran dengan teknologi pendidikan akan tampak sebagai berikut :



Bagan 2.3 Hubungan Teknologi Pendidikan dalam Media Pembelajaran menurut

Sukiman (2012:25)

Menurut uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peran teknologi pendidikan sangatlah penting yaitu sebagai pemecah masalah belajar pada manusia. Jadi media pembelajaran termasuk dalam teknologi pendidikan dimana penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa dalam belajar, membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

### 2.1.9 Video Tutorial *Pinnacle Studio*

#### 2.1.9.1 Definisi Video tutorial *Pinnacle Studio*

Definisi Video tutorial *Pinnacle Studio*, *Pinnacle* adalah (perangkat lunak) *Pinnacle* sytem didirikan di *Mountain View California* Oleh Ajay Copra, Mirex Jenika, dan Randy Moore, dengan aset tidak kurang \$340 juta pada bulan November 1994, *Pinnacle* mulai menanamkan saham pada bursa saham NASDAQ, *Pinnacle* merupakan salah satu brand cukup terkenal dalam dunia digital video baik untuk kalangan pemula maupun *professional*. *Pinnacle* menyediakan solusi multimedia yang berkualitas untuk segmen pemula maupun pebisnis, *Pinnacle* memiliki keunggulan pengedit mp3, video photo,

*Pinnacle* merupakan salah satu ikon utama dalam video editing *professional* khususnya *real-time*, *digital effect*, *still image*, *video character*, dan video tutorial.

- 1) **Fitur** : (1) mengimpor video dan foto dari *camcorder*, kamera digital, ponsel, DVD-ROM, dll. (2) edit video HD dengan kecepatan ultra-tinggi jika menggunakan AVCHD, dan H.264 format. (3) membuat judul, menu DVD dengan menggunakan efek dan lebih dari 80 template untuk perakitan. (4)

ambil stop-overs untuk membuat efek animasi menakjubkan, dan percepatan efek . (5) burn cakram Blu-ray, HD DVD, DVD

- 2) Animasi** : (1) menggunakan dan efek khusus untuk membuat video. (2)menggunakan teknologi unik stabilisasi gambar di Avid, yang biasa digunakan dalam film. (3) buat video dengan suara *Dolby Digital 5.1*. (4) kemampuan untuk membuat video untuk YouTube, Blu-Ray, HD DVD, DVD, ke file MP3, dll. (5) menambah animasi dalam gaya Hollywood, transisi dan efek

Komposisi *Pinnacle Studio HD* mencakup program Arsip / Restore untuk instan pemulihan dan cadangan data. Sistem ini mendukung teknologi generasi berikutnya DivX Plus HD (MKV.) dan menawarkan pilihan diperluas pilihan ekspor. Versi baru ditambahkan Hollywood FX Volume 1-3, *PremiumPack* Volume 2 (hanya untuk *Pinnacle Studio Ultimate* dan *Pinnacle Studio Ultimate Collection*), Kreatif Pack Volume 1 (untuk *Pinnacle Studio Ultimate Collection*), efek profesional dari perusahaan *Red Giant* dan banyak lagi.

Membuat film dengan Studio dilakukan dalam tiga tahap: (1) Import. Download sumber video ke hard drive PC. Sumber dapat berfungsi sebagai perekam video analog (standar 8 mm, VHS, dll), perekam video digital (DV, Digital8), memori kartu atau berkas media lain, serta video real-time yang diterima dari *camcorder*, kamera atau webcam. (2) redaktirovanie. Tempatkan video Anda dalam urutan yang diinginkan, mengatur ulang adegan, dan menghapus yang tidak perlu. Menambahkan efek visual seperti transisi, judul dan grafis, serta suara tambahan, khususnya, efek suara dan musik latar

belakang. Ketika DVD burning, Blu-ray, VCD, membuat menu interaktif yang memungkinkan pemirsa untuk menyesuaikan pengaturan tampilan. (3) Vyvod film. Setelah proyek selesai, output video rekaman final dalam format yang sesuai untuk media dipilih: rekaman video, VCD-CD, S-VCD-ROM, DVD-ROM, file, AVI, MPEG, RealVideo, Windows Media, (4) penggunaan animasi dan efek khusus untuk membuat video. (5) menggunakan teknologi unik stabilisasi gambar di Avid, yang biasa digunakan dalam film (6) kemampuan untuk membuat video untuk YouTube, Blu-Ray, HD DVD, DVD, ke file MP3, dll

- 1) **Input Pilihan** : (1) Capture dari camcorder DV, HDV dan Digital8 atau VCR (membutuhkan port FireWire ®)(2) Capture dari camcorder analog, 8 mm, HI 8, VHS, SVHS, VHS-C, SVHS-C atau VCR (NTSC / PAL / SECAM) (hardware yang dibutuhkan, Pinnacle atau Dazzle). (4) impor dari format AVCHD dan perekam video lainnya, kamera, perangkat mobile dan kamera Web melalui USB
- 2) **Output Pilihan** (1) Output ke tape DV, HDV atau Digital8 (memerlukan VCR dengan port FireWire untuk input dan komputer dengan DV port / FireWire). (2) Output untuk video analog (membutuhkan perangkat yang kompatibel dengan DirectShow dengan output video analog)
- 3) **Fungsi (item baru Studio HD)**: (1) mengedit dari definisi tinggi, (2) langsung rekaman ke DVD dan meng-upload ke YouTube (dengan versi layar lebar ekspor), situs web lainnya, dll, (3) Gunakan penangkapan gambar untuk membuat efek animasi menakjubkan dan dampak dari



percepatan. (4) tembakan yang benar diambil kamera goyah, dengan bantuan teknologi yang digunakan dalam film utama . (5) ekspor film dalam format Flash, QuickTime, AVCHD, PS3, Nintendo Wii, Xbox dan format lain, dan suara - dalam format MP3. (6) judul baru, menu DVD dan efek. (7) tambahkan animasi dan transisi gaya Hollywood dengan instalasi lebih dari 80 tema.

- 4) **Impor format:** (1) Video: AVCHD, BD Blu-ray, DV, HDV, AVI, MPEG-1, MPEG-2, DivX ®, MPEG-4, 3GP (MPEG-4), WMV, judul tidak terenkripsi untuk DVD (termasuk DVD-VR / + VR), dan QuickTime ® (DV, MPEG-4, H.264). (2) audio: MP3, MPA, WAV, AC3, WMA. (3) graphics: BMP, GIF, JPG, PCX, PSD, TGA, TIF, WMF, PNG, J2K.
- 5) **Ekspor Format :** (1) AVCHD, DVD (DVD-R, DVD-RW, DVD + R atau DVD + RW, dual layer), S-VCD, Video CD (VCD). (2) apple ® iPod ®, Sony ® PSP/PS3, Nintendo Wii ®, kompatibel dengan format Microsoft ® Xbox. (3) File DV, HDV, AVI, \* DivX, RealVideo ® 8, WMV, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, Flash, 3GP, WAV, MP3, QuickTime ® (format SD). (4) n Dolby ® Digital.
- 6) **Video capture :** (1) capture dari DV, HDV, Digital8 camcorder atau VCR (memerlukan FireWire ® port pada PC anda). (2) *capture* dari *camcorder* analog, 8 mm, HI 8, VHS, SVHS, VHS-C, SVHS-C, atau VCR (NTSC / PAL / SECAM (diperlukan *Pinnacle* atau peralatan *Dazzle video*). (3) impor dari AVCHD dan file lainnya berdasarkan *Camcorder*, *Digital Still Kamera*, *Mobile Devices* dan *Webcam* melalui USB

- 7) **Video output** :(1) Output untuk DV, HDV atau Digital8 tape(memerlukan camcorder dengan port Input FireWire dan PC dengan DV / FireWire). (2) Output untuk video analog (membutuhkan kartu DirectShow video output yang kompatibel untuk output analog)

### 2.1.10 Kelebihan dan Kelemahan Video tutorial *Pinnacle Studio*

#### 2.1.10.1 Kelebihan Video tutorial *Pinnacle Studio*

*Felisitas* (2012) menyatakan bahwa terdapat kelebihan dan kekurangandari dari aplikasi *Pinnacle Studio* berikut kelebihan *Pinnacle Studio* :

(1) *Pinnacle Studio* lebih efisien dan hemat waktu karena kita mudah untukmembuatnya, (2) adanya system *Drag and Drop* membuatpemindahan data menjadi lebih mudah dan mempermudah dalam mengedit rekaman, (3) tersedia efek transisi video untuk memperindah pergantian frame pada video, (4) dapat menambah background music sesuai dengan yang diinginkan bukan hanya music dapat juga berupa rekaman suara kita sendiri bahkan bisa ditambahkan dengan gambar kita sendiri, (5) dengan adanya fitur video dapat lebih mudah untuk mempelajari suatu aplikasi dengan melihat video, membuat video tutorial penggunaan suatu aplikasi atau pembuatan efek video, (6) mempermudah kita untuk membuat materi, fleksibel, menarik dan praktis.

#### 2.1.10.2 Kelemahan Video tutorial *Pinnacle Studio*

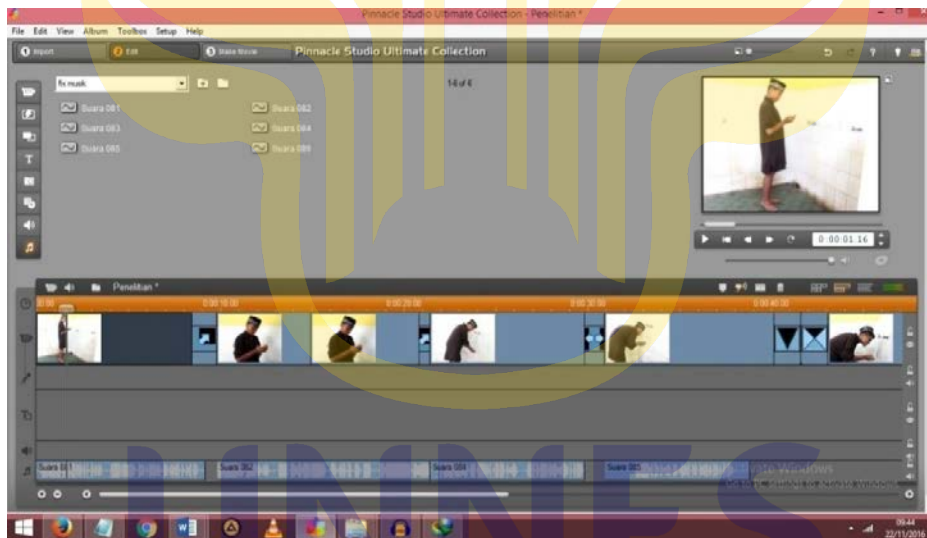
Kekurangan *Pinnacle Studio* (1) software ini sangat sulit dipahami apalagi bagi pemula terutama mengenai perpindahan frame, (2) spesifikasi PC yang harus lumayan besar karena software pinnacle ini membutuhkan memori yang lumayan banyak, (3) apabila ada pengembangan software pasti ada

penambahan icon-icon baru yang lebih baik dan kita harus mendownloadnya dan memakan memori yang agak banyak.

## 2.1.11 Perangkat Lunak Pendukung

### 2.1.11.1 Pinnacle Studio

Peneliti telah memilih salah satu *software* untuk mengedit video yaitu *Pinnacle studio*. Proses produksi Video tutorial ini karena untuk menciptakan memberi pemahaman kepada para siswa SD kelas III tentang tata cara tutorial wudlu dan solat yang benar Guntur (2012) dalam blognya <https://www.scribd.com/doc/180119032/Sejarah-Singkat> menyebutkan bahwa *Pinnacle Studio* adalah sebuah program multifungsi pengedit video.

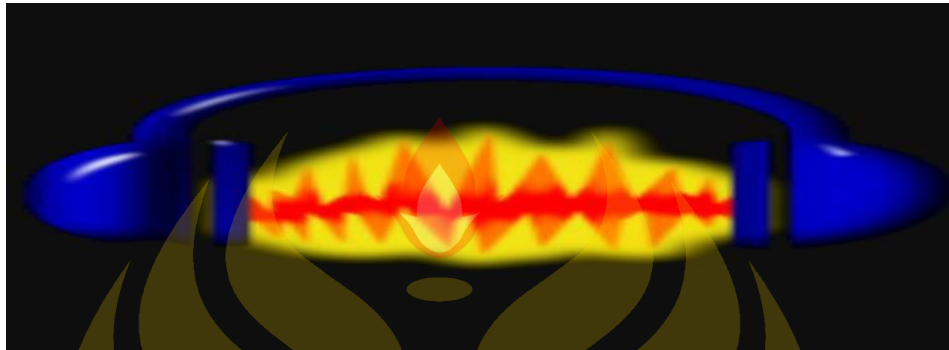


Gambar 2.1 tampilan *Pinnacle Studio 15*

### 2.1.11.2 Audacity

Selain perangkat lunak untuk mengedit video, ada satu *software* yang tidak kalah pentingnya yaitu *software* untuk mengedit efek suara. Efek suara atau biasa disebut dengan *Audacity* juga sangat penting dalam pembuatan video tutorial ini peneliti memilih *Audacity* untuk *software* untuk mengedit efek suara.

Nantinya *software* ini akan digunakan untuk memadukan audio sesuai dengan kehendak. Harapannya perangkat lunak ini dapat mendukung suara yang didapatkan dari perangkat pengedit video.



**Gambar2.2 Interface Audacity**

#### **2.1.12 Penelitian yang Relevan**

1. *Journal Speed* –Sentra Penelitian *Engineering* dan Edukasi–Volume 4 No3 - 2012 - ijns.org ditulis oleh Rohman rroohhmaann@yahoo.com yang berjudul Media Pembelajaran *Pinnacle Studio* Berbasis Multimedia menunjukkan bahwa *Pinnacle Studio* dapat mempengaruhi kreatifitas belajar siswa selain itu indikator lain juga menunjukkan bahwa *pinnacle* merupakan alat belajar yang layak, inovatif, dan menarik untuk pembelajaran.
2. Skripsi Febriana Eka Felani, Jurusan program studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Muhamadiyah Ponorogo Pembuatan Iklan Sosialisasi Bahaya Merokok bagi masyarakat dengan menggunakan *PinnacleStudio*, penelitian tersebut membahas tentang bagaimana cara membuat video tutorial bahaya merokok bagi masyarakat.
3. Penelitian I kadek Nova Sandi Wiradinata, Luh Putu Putrini Mahadewi (2012) yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata

Pelajaran IPA Kelas VII Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013 di SMP Saraswati Seririt” menunjukkan hasil analisis data secara deskriptif kuantitatif dan dikonversi ke dalam PAP tingkat pencapaian skala 5 maka diperoleh kualitas hasil pengembangan media sebagai berikut : (1) *review* ahli isi mata pelajaran yaitu dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (96%) , (2) *review* ahli desain pembelajaran dengan tingkat pencapaian kategori baik(93%), (3) *review* ahli media pembelajaran dengan tingkat pencapaian sangat baik (90%). Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa siswa sangat tertarik untuk belajar IPA Selain itu, media video pembelajaran ini membuat siswa menjadi lebih mudah untuk memahami materi pelajaran.

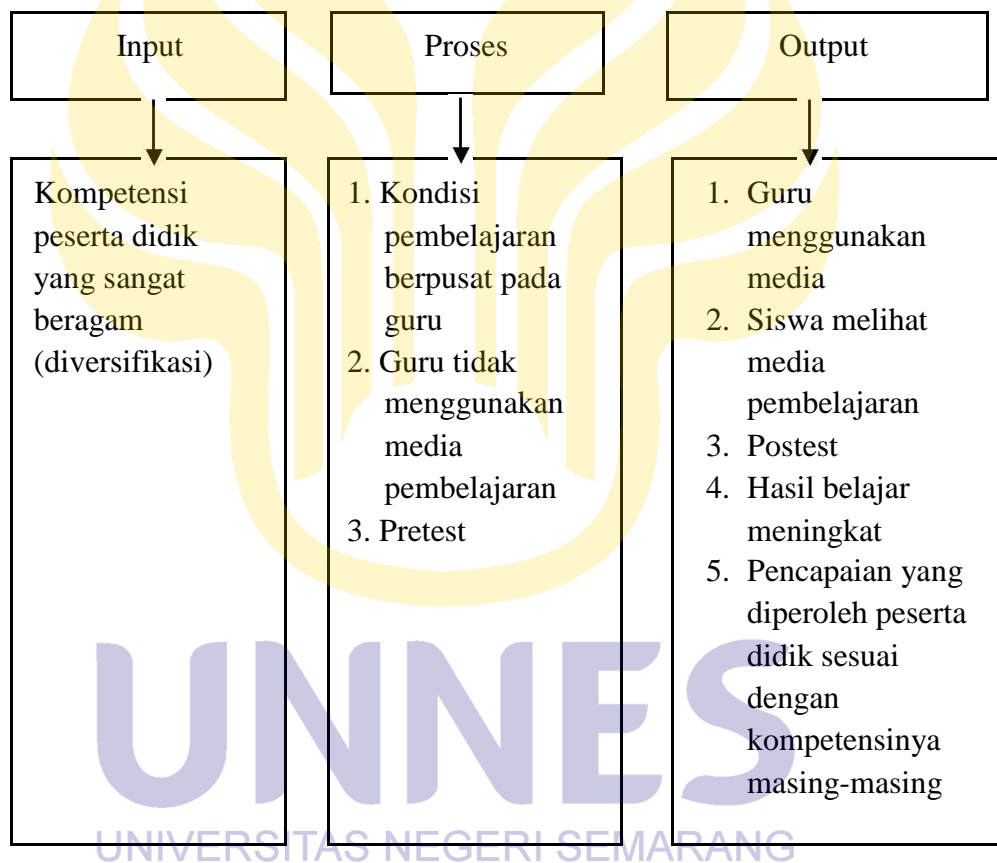
## **2.2 Kerangka Berfikir**

SD Negeri Candi 01 Semarang merupakan salah satu SD yang terletak di Semarang, Kecamatan Candi Asri, Kota Semarang. Proses pembelajaran di SD Negeri Candi 01 Semarang masih menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan suatu materi kepada peserta didik, sehingga interaksi antara guru dengan siswa masih kurang. Guru menjadi pusat pembelajaran sedangkan siswa menjadi pasif. Fasilitas yang tersedia di sekolah hanya dalam bentuk buku cetak. hal tersebut dapat membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan akan berujung pada hasil belajar siswa yang kurang.

Guru membutuhkan media pembelajaran yang bersifat interaktif yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi menarik serta membuat peserta didik dapat memahami terhadap materi yang disampaikan. Tetapi pada kenyataannya guru tidak memiliki media pembelajaran yang bersifat interaktif. Oleh karena itu

perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Menyimpulkan berdasarkan hasil yang telah diperoleh dalam proses penelitian.

Melalui tahap tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa maupun hasil belajar siswa di SD Negeri Candi 01 Semarang. Secara ringkas gambaran penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :



Bagan 2.2 Kerangka berfikir penerapan Di SDN Candi 01 Semarang

## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1) Pengembangan media pembelajaran berbasis *Pinnacle Studio* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*) layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat diukur dari hasil validasi ahli materi mendapat presentase 92% yang masuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan hasil validasi ahli media mendapat presentase 87,5% dari aspek efisiensi, 84% dari aspek tampilan program, dan 84,5% dari aspek kualitas teknis dan keefektifan. Hasil penilaian dari ketiga aspek tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan menurut penilaian siswa mendapat presentase 94,2% dalam aspek tampilan program dan keefektifan yang berarti masuk dalam kategori sangat baik.

JJ Keefektifan media pembelajaran *Pinnacle Studio* dalam proses pembelajaran terbukti efektif. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest siswa yang memperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 12,478 dengan

$t_{tabel}$  untuk jumlah responden 24 siswa adalah 2,030 maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .

berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil

belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran

*PinnacleStudio* sehingga hasil belajar siswa meningkat.

## 6.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan saran antara lain :

- 4) Kepala Sekolah hendaknya melakukan monitoring guna membenahi system pembelajaran berbasis teknologi dan meningkatkan mutu sekolah.
- 5) Guru hendaknya selalu meningkatkan kompetensi untuk meningkatkan kualitas dan mampu menguasai berbagai metode belajar untuk menunjang keberhasilan pembelajaran.
- 6) Dengan dikembangkanya media pembelajaran diharapkan mampu menjadi tolak ukur serta menjadi pertimbangan ke arah yang lebih baik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Al- Abrasyi, M. Atahiyah. 1970. *Dasar-dasar Pendidikan Islam*, Cet.IV: Bulan Bintang, Jakarta.
- Abdurrahman, Maman, dan Muhidin. 2007. *Analisis Korelasi, Regresi, Dan Jalur Penelitian*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Arikunto dan Jabar. 2004. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Ashar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Andi publisher. 2008. *Video editing pinnacle studio 11*. Jakarta
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- <http://blogspot.co.id/pengertian-pendidikan-agama-islam/secaragumumDiaksestanggal26Oktober2016>
- Hamalik, Oemar. 1994. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ibrahim, dkk. 2000. *Media Pembelajaran Bahan Sajian Program Pendidikan Akta Mengajar*. Malang : Depdiknas, Universitas Negeri Malang, FIP.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Offline Versi 1.3
- Kustiono. 2010. *Media pembelajaran*. Semarang: Unnes Press.
- Cheppy Riyana (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Milkova, Eva. 2015. *Multimedia Application for Educational Purposes: Development of Algorithmic Thinking*. *Jurnal Applied Computing and Informatics*. Vol 11 Pages 76-88 2015. [diakses 30 Oktober 2016].
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.