

**PENGEMBANGAN MEDIA *VIDEO* PEMBELAJARAN
3D *LIFE SHOOT* MENGENAI *TRI RNA*
“Studi Kasus Kelas 6 SD Negeri 3 Sambangan”**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIEVRSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA *VIDEO* PEMBELAJARAN
3D *LIFE SHOOT* MENGENAI *TRI RNA*
“Studi Kasus Kelas 6 SD Negeri 3 Sambangan”**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIEVRSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2020**

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS – TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT – SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING**



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198709072015041001



Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198709072015041001

Skripsi oleh I Gst Ngr Nyoman Gde Suadnyana ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji,
Pada tanggal 10 Juli 2020

HALAMAN PERSETUJUAN PANITIA UJIAN

Dewan Penguji,



I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T.
NIP. 198611182015041001

(Ketua)



Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198705082015042003

(Anggota)



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198709072015041001

(Anggota)



Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom
NIP. 198407242015041002

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 10 Juli 2020



Dr. Ketut Agustini, S.Si, M.Si.
NIP. 19740801 200003 2 001

Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs.
NIP. 19870802 201404 1 001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Teknik Dan Kejuruan



PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan, bahwa karya tulis yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN 3D LIFE SHOOT MENGENAI TRI RNA “Studi Kasus Kelas 6 SD Negeri 3 Sambangan”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara - cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya, apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



Singaraja,.....
Yang membuat pernyataan




Lgst Ngr Nyoman Gde Suadnyana
NIM 1515051075

KATA PERSEMBAHAN

Skripsi ini Saya Persembahkan Kepada :

Orang Tua,

I Gusti Putu Pica & Ni Putu Murni

Saudara Saya

I Gusti Ayu Made Dwi Krisnawati

Terima Kasih Yang Teramat Dalam Saya Ucapkan Kepada:

Tuhan Yang Maha Esa,

Atas berkat dan rahmat beliau, skripsi ini dapat terselesaikan

Seluruh Staf Dosen Pendidikan Teknik Informatika

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya

Bapak I Gede Partha Sindu & Dewa Gede Hendra Divayana

Teman – Teman Seperjuangan :

Gede Ukas Aksama, Gede Arya Mira Dharma, Kadek Sri Megantari, I Gusti Ayu Putu Pradnyani, Kadek Andi Surya Negara, KKN Sudaji dan Seluruh Teman - teman Terbaik Pendidikan Teknik Informatika

PRAKATA

Puji syukur, penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN 3D LIFE SHOOT MENGENAI TRI RNA “Studi Kasus Kelas 6 SD Negeri 3 Sambangan”**. Penelitian ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi, untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha.

Penelitian ini, dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya berkat petunjuk dan bimbingan Tuhan Yang Maha Esa, serta kerja sama, motivasi, arahan, bantuan, saran, dan kritik yang bersifat konstruktif dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan sebagai rasa syukur dan hormat penulis kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
2. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan.
3. Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika.
4. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.
5. Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom. selaku Pembimbing II, atas segala motivasi, bimbingan, dan waktu yang telah diluangkan ditengah-tengah kesibukan beliau kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
6. Seluruh staf dosen di lingkungan Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

7. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Informatika yang telah banyak memberikan semangat yang memotivasi pembuatan skripsi ini.
8. Keluarga atas segala dorongan, dukungan, dan motivasi baik material maupun moril demi keberhasilan studi penulis.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia atas budi baik dari semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa penelitian ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif dari pembaca guna penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan bagi perkembangan dunia pendidikan terutama Pendidikan Teknik Informatika di masa yang akan datang.



MOTTO

“KALAU BISA SEKARANG KENAPA BESOK”



DAFTAR ISI

	HALAMAN
PENGEMBANGAN MEDIA <i>VIDEO</i> PEMBELAJARAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PANITIA UJIAN	v
PERNYATAAN.....	vii
KATA PERSEMBAHAN.....	viii
PRAKATA	ix
MOTTO	xi
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
IDENTITAS PENELITI.....	20
BAB I.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	6
1.3 RUMUSAN MASALAH	7
1.4 TUJUAN PENELITIAN	7
1.5 BATASAN MASALAH	7
1.6 MANFAAT PENELITIAN	8
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN SKRIPSI	9
BAB II	11
2.1 KAJIAN PUSTAKA	11
2.2 LANDASAN TEORI	13
2.2.1 Media Pembelajaran	13
2.2.2 <i>Video</i> Pembelajaran	14
2.2.3 Animasi.....	16
2.2.4 Live Shoot Video.....	21
2.2.5 Live Shoot Video dan 3D Animation	21

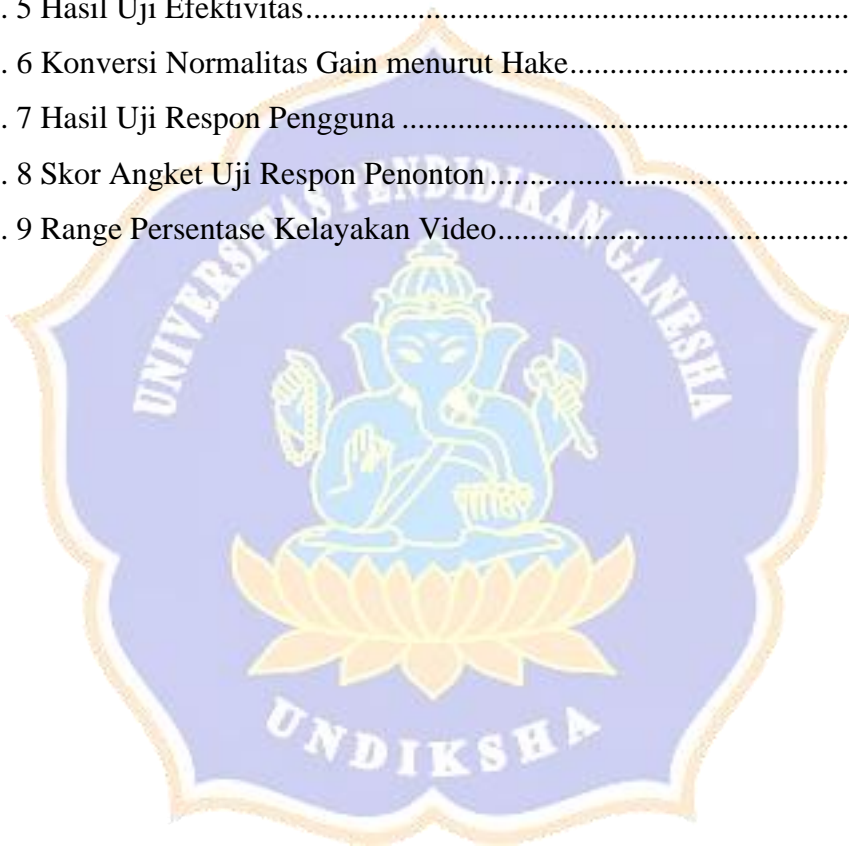
2.2.6 Kamera.....	21
2.2.7 Audio	26
2.2.8 Tata Cahaya	26
2.2.9 <i>Storyboard</i>	27
2.2.10 Sinopsis.....	27
2.2.11 Skenario	27
2.2.12 <i>Tri Rna</i>	29
2.2.13 Perangkat Lunak	31
2.2.14 Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC).....	34
BAB III.....	37
3.1 JENIS PENELITIAN	37
3.2 MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN.....	37
3.2.1 Fase Pengonsepan (<i>Concept</i>).....	38
3.2.2 Fase Perancangan (<i>Design</i>).....	38
3.2.3 Fase Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	39
3.2.4 Fase Pembuatan (<i>Asembly</i>)	40
3.2.5 Fase Pengujian (<i>Testing</i>).....	41
3.2.6 Fase Distribusi (<i>Distribution</i>)	41
BAB IV	43
4.1 HASIL	43
4.1.1 Hasil Fase Pengonsepan (<i>Concept</i>)	43
4.1.2 Hasil Fase Perancangan (<i>Design</i>)	46
4.1.3 Hasil Fase Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	46
4.1.4 Hasil Fase Pembuatan (<i>Asembly</i>)	48
4.1.5 Hasil Fase Pengujian (<i>Testing</i>)	51
4.1.6 Hasil Fase Distribusi (<i>Distribution</i>)	61
4.2 PEMBAHASAN	62
BAB V.....	75
5.1 SIMPULAN.....	75
5.2 SARAN.....	76
DAFTAR PUSTAKA	78

RIWAYAT HIDUP..... 80
LAMPIRAN..... 81



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 4. 1 Indikator dan Kompetensi Dasar.....	44
Tabel 4. 2 Tahap Konsep pada Media Pembelajaran.....	45
Tabel 4. 3 Kriteria Tingkat Validitas Isi	53
Tabel 4. 4 Kriteria Tingkat Validitas Media dan Desain	54
Tabel 4. 5 Hasil Uji Efektivitas.....	56
Tabel 4. 6 Konversi Normalitas Gain menurut Hake.....	57
Tabel 4. 7 Hasil Uji Respon Pengguna	59
Tabel 4. 8 Skor Angket Uji Respon Penonton.....	60
Tabel 4. 9 Range Persentase Kelayakan Video.....	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
<i>Gambar 2. 1 Tahapan Model MDLC</i>	34
<i>Gambar 3. 1 Tahapan dari Model MDLC</i>	38
<i>Gambar 4. 1 Karakter 3D menggunakan Aplikasi Blender</i>	47
<i>Gambar 4. 2 Proses Pembuatan Animasi menggunakan Blender</i>	47
<i>Gambar 4. 3 Editing Efek Suara di Adobe Audition</i>	48
<i>Gambar 4. 4 Opening Video Pembelajaran Tri Rna</i>	49
<i>Gambar 4. 5 Antar Muka antara Orang Tua dan Karakter 3D</i>	49
<i>Gambar 4. 6 Pengenalan Materi Tri Rna</i>	50
<i>Gambar 4. 7 Menjelaskan Materi Tri Rna</i>	50
<i>Gambar 4. 8 Contoh dari Implementasi Rsi Rna</i>	51
<i>Gambar 4. 9 Rekapitulasi Uji Respon Pengguna</i>	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Pemberian Izin Observasi	81
Lampiran 2. Sinopsis.....	82
Lampiran 3. Storyboard	84
Lampiran 4. Skenario (Script Writing)	91
Lampiran 5. Instumen Uji Validitas Ahli Isi.....	100
Lampiran 6. Instrumen Uji Validitas Ahli Media	104
Lampiran 7. Instrumen Pre Test.....	108
Lampiran 8. Instrumen Pro Test.....	110
Lampiran 9. Instrumen Uji Respon Pengguna	112
Lampiran 10 Hasil Wawancara.....	114
Lampiran 11 Silabus	115
Lampiran 12 Dokumentasi.....	116



JUDUL PENELITIAN

PENGEMBANGAN MEDIA *VIDEO* PEMBELAJARAN 3D *LIFE SHOOT* MENGENAI *TRI RNA* “Studi Kasus Kelas 6 SD Negeri 3 Sambangan”

IDENTITAS PENELITI

NAMA : I GST NGR NYOMAN GDE SUADNYANA

NIM : 1515051075

JURUSAN : S1 PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS : TEKNIK DAN KEJURUAN

