Data Penulis:

Dosen STEKOM

Daniel Rudjiono, S.Kom, M.Kom	Program Studi Komputer Grafis
Novita Kusumaning Tyas, S.Pd, M.Pd	Program Studi Manajemen Informatika
Sindhu Rakasiwi, S.Kom, M.Kom	Program Studi Manajemen Informatika
Sulartopo, S.Pd, M.Kom	Program Studi Sistem Komputer
Setiyo Prihatmoko, S.E, S.Kom, M.Kom	Program Studi Desain Grafis
Setiyo Adi Nugroho, S.E, M.Kom	Program Studi Komputer Grafis
Sarwo Nugroho, S.Kom, M.Kom	Program Studi Desain Grafis
Yuli Fitrianto, S.T., M.Kom	Program Studi Manajemen Informatika

Alumnus STEKOM

Ahmad Fahruddin, S.Ds	Program Studi Desain Grafis
Dody Suryo Hartono, S.Ds	Program Studi Desain Grafis
F. Iwan Setyo Murwoko, S.Ds	Program Studi Desain Grafis
Muhammad Ryza Awwali, S.Ds	Program Studi Desain Grafis
Nasrulloh, S.Ds	Program Studi Desain Grafis
Tri Haryanto, S.Ds	Program Studi Desain Grafis

Penerbit: STEKOM Press

Jurnal PIXEL diterbitkan oleh Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer (STEKOM).
Jurnal PIXEL sebagai sarana komunikasi dan penyebarluasan hasil penelitian,
pemikiran serta pengabdian pada masyarakat

ISSN 1979-0414
9 771979 041486

VOL. 8, No. 1, April 2015 ISSN 1979-0414

PIXEL

JURNAL KOMPUTER GRAFIS

Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris *"Theme I Have a Pet"* untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting
Dody Suryo Hartono, Daniel Rudjiono 1 – 8

Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Isyarat untuk Panduan *Touring* dengan Metode PD pada Paguyuban Vixion *Owners* Semarang
F. Iwan Setyo Murwoko, Sindhu Rakasiwi 9 – 17

Media Pembelajaran Desain Grafis di SMA 1 Kudus Berbasis Multimedia Interaktif
Muhammad Ryza Awwali, Sulartopo 18 – 31

Pengembangan Alat Bantu Belajar Anatomi Tubuh pada Hewan Berupa *Game Puzzle* dengan Metode *Used and Gratification* untuk Siswa Kelas IV Semester I
Nasrulloh, Setiyo Prihatmoko 32 – 36

Pengembangan Alat Bantu *Time-lapse Photography* berbasis *Open Source Hardware*
Setiyo Adi Nugroho 37 - 45

Perancangan *Video Company Profile* sebagai Media Promosi Perusahaan pada PT. Propan Raya ICC Semarang
Tri Haryanto, Sarwo Nugroho 46 – 52

Penggunaan Video Tutorial untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Mahasiswa STEKOM Semarang
Novita Kusumaning Tyas 53 - 56

***Virtual Reality Photography* untuk Media Promosi *OnLine* Objek Wisata Curug Tujuh Bidadari**
Ahmad Fahruddin, Yuli Fitrianto 57 - 63

SEKOLAH TINGGI ELEKTRONIKA DAN KOMPUTER
STEKOM
SEMARANG

PIXEL

JURNAL ILMIAH KOMPUTER GRAFIS

Penanggung Jawab :

Ketua Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer

Pemimpin Redaksi :

Unang Achlison, S.T, M.Kom

Mitra Bestari :

Prof. YL Sukestiyarno M.S, Ph.D (Universitas Negeri Semarang)

Sekretaris Redaksi :

Santi Widiastuti, S.T, M.T.

Dewan Redaksi :

Dr. Ir. Agus Wibowo, M.Kom, M.Si, M.M

Daniel Rudjiono, S.Kom, M.Kom

Sulartopo, S.Pd. M.Kom

Sarwo Nugroho, S.Kom, M.Kom

Setiyo Prihatmoko, S.E, S.Kom, M.Kom

Desain Grafis :

Mars Caroline Wibowo, S.T, M.Mm.Tech

Setyo Adi Nugroho, S.E, M.Kom

Alamat Redaksi :

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer

Jl. Majapahit No. 605 Semarang Telp. 024-6723456

E-mail : pixel@stekom.ac.id

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa dengan terbitnya Jurnal PIXEL (Desain Grafis) Edisi April 2015, Volume 8 Nomor 1 Tahun 2015 dengan artikel-artikel yang selalu mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam bidang Desain dan Komputer Grafis.

Semua artikel yang dimuat pada Jurnal Desain Grafis (PIXEL) ini telah ditelaah oleh Dewan Redaksi yang mempunyai kompetensi di bidang Desain dan Komputer Grafis.

Pada edisi ini kami menyajikan beberapa topik menarik tentang penerapan Desain Grafis dalam Media Pembelajaran yaitu: "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris *Theme I Have a Pet* untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting", serta "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Isyarat untuk Panduan Touring dengan Metode PD pada Paguyuban Vixion Owners Semarang", selanjutnya "Media Pembelajaran Desain Grafis di SMA 1 Kudus Berbasis Multimedia Interaktif", dan "Penggunaan Video Tutorial untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Mahasiswa Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer Semarang".

Topik selanjutnya adalah makalah tentang penerapan Desain Grafis dalam Pengembangan Alat Bantu yaitu: "Pengembangan Alat Bantu Belajar Anatomi Tubuh pada Hewan Berupa *Game Puzzle* dengan Metode *Used and Gratification* untuk Siswa Kelas IV Semester I", serta "Pengembangan Alat Bantu *Time-lapse Photography* berbasis *Open Source Hardware*".

Topik penutup kami menyajikan makalah tentang penerapan Desain Grafis dalam Media Promosi yaitu: "Perancangan *Video Company Profile* sebagai Media Promosi Perusahaan pada PT. Propan Raya ICC Semarang", dan "*Virtual Reality Photography* untuk Media Promosi *OnLine* Objek Wisata Curug Tujuh Bidadari".

Terima kasih yang mendalam disampaikan kepada penulis makalah yang telah berkontribusi pada penerbitan Jurnal PIXEL edisi kali ini. Dengan rendah hati dan segala hormat, mengundang Dosen dan rekan sejawat peneliti dalam bidang Desain dan Komputer Grafis untuk mengirimkan naskah, *review*, gagasan dan opini untuk disajikan pada Jurnal Desain Grafis (PIXEL) ini.

Sebagai akhir kata, saran dan kritik terhadap Jurnal Desain Grafis (PIXEL) yang membangun sangat diharapkan. Selamat membaca.

Semarang, April 2015

Pemimpin Redaksi

Vol.8 No.1 April 2015

PIXEL

JURNAL ILMIAH KOMPUTER GRAFIS

DAFTAR ISI

Kata Pengantar i

Daftar Isi ii

1. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris *"Theme I Have a Pet"* untuk Kelas 4 SD Negeri Randunggunting (*Dody Suryo Hartono, Daniel Rudjiono*) 1
2. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Isyarat untuk Panduan Touring dengan Metode PD pada Paguyuban Vixion Owners Semarang (*F. Iwan Setyo Murwoko, Sindhu Rakasiwi)* 9
3. Media Pembelajaran Desain Grafis di SMA 1 Kudus Berbasis Multimedia Interaktif (*Muhammad Ryza Awwali, Sulartopo*) 18
4. Pengembangan Alat Bantu Belajar Anatomi Tubuh pada Hewan Berupa *Game Puzzle* dengan Metode *Used and Gratification* untuk Siswa Kelas IV Semester I (*Nasrulloh, Setiyo Prihatmoko*) 32
5. Pengembangan Alat Bantu *Time-lapse Photography* berbasis *Open Source Hardware* (*Setiyo Adi Nugroho*) 37
6. Perancangan *Video Company Profile* sebagai Media Promosi Perusahaan pada PT. Propan Raya ICC Semarang (*Tri Haryanto, Sarwo Nugroho*) 46
7. Penggunaan Video Tutorial untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Mahasiswa Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer Semarang (*Novita Kusumaning Tyas*) 53
8. *Virtual Reality Photography* untuk Media Promosi *OnLine* Objek Wisata Curug Tujuh Bidadari (*Ahmad Fahruddin, Yuli Fitrianto*) 57

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ISYARAT UNTUK PANDUAN *TOURING* DENGAN METODE PD PADA PAGUYUBAN VIXION *OWNERS* SEMARANG (VIOS)

F. IWAN SETYO MURWOKO, SINDHU RAKASIWI

Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer
Jl. Majapahit 605 & 304
Semarang Indonesia
E-mail : sindhu@stekom.ac.id

Abstract

Video learning required in Vixion Owners Semarang (VIOS) as a medium of learning sign language to guide touring so as to create a smooth, safe, comfortable and fun, as well as all activities turing run in accordance with the specified time. This study is the kind of research and development or known as the Research and Development (R & D) through the 6 steps of development. While learning method used is the method of demonstration and Peer Teaching Methods Menthods (friends teach friends). From the results of validation testing of products for media instructional video obtained, the feasibility of 87.5% according to media experts, materials specialists 90% and the results of the field test (user) average of 91% that is included in the category feasible for use in Vixion Owners Association Semarang.
Keywords*: video, cue, touring, motorcycle*

Intisari

Video pembelajaran diperlukan di Vixion *Owners* Semarang (VIOS) sebagai media pembelajaran bahasa isyarat untuk panduan *touring* sehingga tercipta *touring* yang lancar, aman, nyaman dan menyenangkan, serta semua kegiatan turing berjalan sesuai dengan waktu yang ditentukan. Penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan istilah Research and Development (R & D) melalui 6 langkah-langkah pengembangan. Sedangkan metode pembelajaran yang digunakan adalah Metode Demontrasi dan Metode *Peer Teaching Menthods* (teman mengajari teman). Dari hasil pengujian validasi produk untuk media video pembelajaran diperoleh , kelayakan menurut ahli media 87,5 %, ahli materi 90 % dan hasil uji lapangan (user) rata-rata 91 % sehingga termasuk dalam kategori layak untuk digunakan pada Paguyuban Vixion *Owners* Semarang.
Kata kunci: video, isyarat, turing, motor

.

A. PENDAHULUAN

Manusia adalah makluk sosial dimana kegiatannya tidak lepas dari komunikasi antara satu dengan yang lainnya. Komunikasi adalah suatu proses penukaran informasi di antara individu melalui sistem lambang-lambang, tanda-tanda atau tingkah laku.

Komunikasi dalam sebuah organisasi, kelompok atau paguyuban mempunyai peranan yang sangat penting yaitu agar tidak terjadi salah penyampaian informasi antar anggota sehingga tujuan dapat tercapai. Komunikasi dapat dilakukan dengan menggunakan kata-kata (verbal) atau tidak (non verbal). Komunikasi non verbal menggunakan gerak tubuh, penampilan fisik, bunyi, dan sentuhan sebagai isyarat dalam berkomunikasi. Komunikasi non verbal atau bahasa isyarat digunakan pada salah satu klub sepeda motor di kota Semarang, yaitu paguyuban Vixion *Owners* Semarang (VIOS) di salah satu kegiatannya yaitu *touring* (turing).

Bahasa isyarat adalah bahasa yang mengutamakan komunikasi manual, bahasa tubuh, dan gerak bibir, bukan suara, untuk berkomunikasi (Departemen Pendidikan Nasional, 2001). Seperti halnya pada VIOS saat turing, komunikasi verbal kurang efektif dilakukan maka dibutuhkan bahasa isyarat sebagai penggantinya.

Turing adalah mengendarai sepeda motor ke tempat tujuan tertentu untuk menyalurkan kegemaran berkendara sepeda motor para anggotanya, menikmati indahnya kebersamaan dan persatuan para anggota (Komunitas Motor Matic Indonesia, 2008). Kegiatan turing memiliki resiko yang tinggi yaitu rawan kecelakaan lalu lintas di jalan raya, maka peserta harus ekstra hati-hati dan tata cara berkendaraan harus menetapkan prinsip safety riding (keamanan berkendara). Selain tertib berlalu lintas ada aturan-aturan, cara-cara dan etika yang disepakati bersama oleh peserta turing.

Seorang pemimpin turing menempatkan posisi di paling depan, bertanggung jawab atas keselamatan dan keamanan peserta sampai pada tujuan. Dalam memimpin barisannya, seorang pemimpin turing menggunakan bahasa isyarat yang harus diikuti oleh peserta dari yang paling depan sampai yang paling belakang.

Pada prakteknya pemakaian bahasa isyarat pada turing ini sering kali putus di tengah karena masih banyaknya anggota yang belum mengerti atau belum menguasai arti dari bahasa isyarat tersebut. Putusnya komunikasi ini tentunya akan sangat mengganggu kelancaran perjalanan dan bisa jadi akan sangat membahayakan keselamatan baik sesama peserta turing atau pengguna jalan lainnya.

Hasil kuesioner yang diberikan kepada 30 anggota VIOS menunjukkan masih minimnya pemahaman mereka pada bahasa isyarat turing yaitu nilai rata-rata alasan untuk tidak perlu dibuat sebuah media pembelajaran atau sudah memahami bahasa isyarat turing adalah 16,19%, sedangkan alasan untuk perlu dibuat atau belum memahami bahasa isyarat turing adalah 83,81%. Hal ini membuktikan bahwa perjalanan turing yang dilakukan VIOS belum berjalan rapi dan masih banyak anggota yang belum mengerti dan memahami arti serta macam bahasa isyarat turing yang digunakan. Agar semua peserta turing bisa mengerti dan memahami arti dari bahasa isyarat yang digunakan pada saat turing. Agar semua peserta turing bisa mengerti dan memahami arti dari bahasa isyarat yang digunakan pada saat turing, diperlukan sosialisasi kepada semua anggota klub. Untuk itu diperlukan sebuah metode dan media pembelajaran bahasa isyarat turing di VIOS. Metode yang sesuai untuk digunakan adalah Metode Demontrasi dan Metode *Peer Teaching Menthods* (teman mengajari teman). Metode Demontrasi adalah Metode demonstrasi adalah metode dimana seorang guru memperlihatkan sesuatu proses kepada seluruh anak didiknya atau dengan kata lain metode yang digunakan untuk membelajarkan peserta dengan cara menceritakan dan memperagakan suatu langkah-langkah pengerjaan sesuatu. Sedang Metode Metode Peer Teaching Menthods adalah metode belajar dengan dibantu temannya sendiri. Dikarenakan permasalahan yang ada di VIOS adalah tentang pembelajaran bahasa isyarat turing yang berhubungan dengan gerakan tangan dan kaki maka termasuk dalam jenis pembelajaran ketrampilan makasa sangat sesuai dengan Metode Demontrasi. Menurut Syaiful (2008:210) metode demonstrasi ini lebih sesuai untuk mengajarkan bahan-bahan pelajaran yang merupakan suatu gerakan-gerakan, suatu proses maupun hal-hal yang bersifat rutin. Dengan Metode Demonstrasi peserta didik berkesempatan mengembangkan kemampuan mengamati segala benda yang sedang terlibat dalam proses serta dapat mengambil kesimpulan-kesimpulan yang diharapkan. Pembelajaran di VIOS bukan merupakan pembelajaran dalam dunia pendidikan jadi tidak ada guru atau pengajar khusus, jadi metode pemelajaran Metode *Peer Teaching Menthods* sangat sesuai dimana teman yang bisa mengajari teman yang tidak bisa. Pengunaan gabungan dua metode ini yang disebut Metode PD.

Computer Tecnology Research (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar, tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus (Munir, 2012). Video merupakan bahasa audio-visual yang menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga video sangat efektif untuk menjadi alat yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran bahasa isyarat turing. Video pembelajaran dalam CD interaktif yang menarik dapat mempermudah sosialisasi bahasa isyarat turing, sehingga lebih cepat dimengerti dan dipahami oleh seluruh anggota sehingga pada saat turing akan tercipta perjalanan yang aman, nyaman dan menyenangkan bagi semua anggota klub.

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah yang muncul pada VIOS dapat diidentifikasikan sebagai berikut:

a. Masih kurangnya komunikasi antar anggota khususnya selama perjalanan turing dikarenakan banyak anggota yang belum memahami bahasa isyarat turing sehingga belum tercipta turing yang lancar, aman, nyaman dan menyenangkan.
b. Masih kurangnya sosialisasi mengenai macam dan arti bahasa isyarat turing serta pembelajaran agar lebih mudah untuk dipahami dan dilaksanakan oleh anggota.
c. Di VIOS belum terdapat media pembelajaran yang menarik bagi anggota dalam mempelajari macam-macam bahasa isyarat turing.

2. Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini, permasalahan hanya dibatasi pada pembuatan dan kelayakan video pembelajaran bahasa isyarat turing. Video pembelajaran interaktif ini khusus dibuat untuk digunakan di lingkup VIOS.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka didapat rumusan masalah sebagai berikut:

a. Bagaimana video pembelajaran bahasa isyarat panduan turing di VIOS dapat dibuat sehingga dinyatakan valid?
b. Apakah video pembelajaran bahasa isyarat panduan turing yang dibuat untuk VIOS efektif penerapannya?

4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

a. Mendapatkan video pembelajaran bahasa isyarat panduan turing yang valid untuk diterapkan di VIOS
b. Penerapan video pembelajaran bahasa isyarat untuk panduan turing yang efektif pada VIOS, sehingga mudah dimengerti dan dipahami oleh setiap anggota. Sehingga tercipta turing yang lancar, aman, nyaman dan menyenangkan, serta semua kegiatan turing berjalan sesuai dengan waktu yang ditentukan

B. DASAR TEORI

1. Deskripsi Teoritik

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri (Hamalik, 2003). Proses pembelajaran merupakan kegiatan paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan, sebab berhasil tidaknya pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar seseorang terjadi setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar, sedangkan mengajar pada hakekatnya adalah kegiatan dilakukan oleh guru yang menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik.

Setiap proses interaksi belajar mengajar mempunyai sejumlah unsur yang sering disebut komponen pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan satu sistem artinya keseluruhan yang terjadi dari komponen-komponen yang berinteraksi antara satu dengan yang lainnya dan dengan keseluruhan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2003). Pembelajaran mempunyai faktor-faktor yang harus diperhatikan meliputi faktor manusia (fasilitator dan warga belajar), faktor tujuan pembelajaran, faktor bahan ajar, faktor waktu belajar, faktor sarana serta alat bantu pembelajaran (Sudjana & Rivai, 2007). Komponen-komponen pokok dalam pembelajaran adalah tujuan pembelajaran, peserta didik (siswa), tenaga kependidikan (guru), kurikulum dan materi pembelajaran, metode pembelajaran, sarana (alat, media) pembelajaran, dan evaluasi pembelajaraan (Hamalik, 2003).

2. Komponen Pembelajaran

Komponen-komponen pembelajaraan dapat diuraikan (Soetomo, 2003) sebagai berikut:

(1) Tujuan Pembelajaran, tujuan pembelajaran sebagai komponen paling penting yaitu sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran. Tujuan ini pada dasarnya merupakan rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki

peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan perangkat kegiatan belajar mengajar yang direncanakan untuk mencapai tujuan yang disebut tujuan instruksional. Tujuan instruksional adalah rumusan secara terperinci tentang apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sesudah mengakhiri kegiatan instruksional yang bersangkutan dengan keberhasilan (Subroto, 2002).

(2) Bahan/Materi Pembelajaran, bahan pembelajaran adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri dari fakta, prinsip, generalisasi suatu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran (Sudjana & Rivai, 2007).

(3) Metode Pembelajaran, metode mengajar adalah cara yang dipergunakan guru dalam menyediakan hubungan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran (Sudjana & Rivai, 2007). Pengertian yang lain dari metode mengajar adalah kesatuan langkah kerja yang dikembangkan oleh guru berdasarkan pertimbangan rasional tertentu yang masing-masing jenis bercorak khas dan semuanya berguna untuk mencapai tujuan tertentu (Sukardi, 2008), dan jenis-jenis metode pengajaran tersebut adalah: Metode Ceramah, Metode Tanya Jawab, Metode Diskusi, Metode Pemberian Tugas (resitasi), Metode Demonstrasi dan Eksperimen. Salah satu metode pembelajaran yang lain adalah *Peer Teaching Method*, sama juga dengan mengajar sesama teman yaitu suatu metode mengajar yang dibantu oleh temannya sendiri (Simamora, 2009). Metode pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini nantinya adalah gabungan dari Metode *Peer Teaching Method* dengan Metode Demonstrasi atau yang disebut dengan istilah Metode PD yaitu demonstrasi yang akan diperagakan oleh teman sendiri.

(4) Media Pembelajaran,kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Arsyad, 2004). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2009). Pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran (Hamalik, 2003) Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

(5) Evaluasi Pembelajaran, evaluasi diartikan sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu (tujuan kegiatan, keputusan, unjuk kerja, proses, orang, dan yang lain) berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian (Dimyati & Mudjiono, 2002). Evaluasi merupakan aspek penting dalam proses belajar mengajar yang berguna untuk mengukur dan menilai seberapa jauh tujuan instruksional telah tercapai atau sampai mana mendapat kemajuan belajar siswa dan bagaimana tingkat keberhasilan sesuai tujuan instruksional tersebut (Hamalik, 2003), dapat disimpulkan bahwa berlangsungnya proses pembelajaran tidak lepas dari komponen-komponen yang ada di dalamnya. Masing-masing komponen saling berhubungan dan saling berpengaruh dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar yang meluputi tujuan, bahan pelajaran, guru, siswa, metode, media/alat pendidikan, situasi lingkungan belajar dan evaluasi.

3. Video Pembelajaran Interaktif

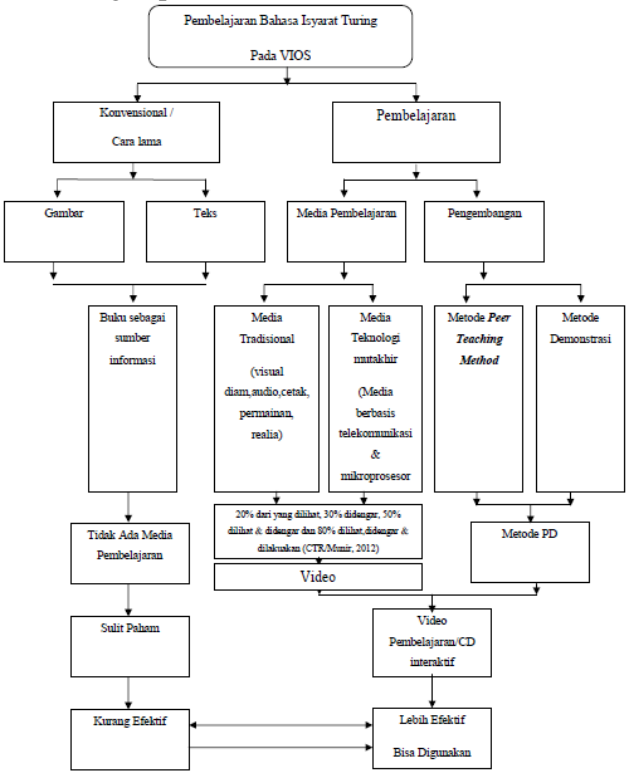
Penelitian ini dikembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif. Istilah video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata vidi atau visum yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan (Munir, 2012). Video adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak (Departemen Pendidikan Nasional, 2008). Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik (Suyanto, 2008). Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Video merupakan gambar yang bergerak. Jika obyek pada animasi adalah buatan, maka

video adalah nyata. Video adalah media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran, serta fantasi pada gambar yang bergerak (Munir, 2012). Pengertian Video Pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Riyana, 2007). Video merupakan bahan pembelajaran tampak-dengar (audio-visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar kerena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalaui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi (Sungkono, dkk., 2003). Media video pembelajaran dapat digolongkan ke dalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita. Media VCD adalah media dengan sistem penyimpanan dan perekam video dimana sinyal audio visual direkam pada disk plastik bukan pada pita magnetik (Arsyad, 2004).Keuntungan Media Video antara lain ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai kehadapan siswa secara langsung, dan video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran (Daryanto, 2010). Kelebihan video yang lainnya (Munir, 2005) ,adalah: Menjelaskan keadaan real dari suatu proses, fenomena, atau kejadian, sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya penyajian/penjelasan, pengguna dapat melakukan penggulangan (replay) pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambar yang lebih focus, sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor, kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan media teks, menunjukkan dengan jelas suatu langkah procedural misal cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangka.

Computer Tecnology Research (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar, tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus (Munir, 2012). Video merupakan bahasa audio-visual yang menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga video sangat efektif menjadi alat yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

4. Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini dibuat Video Pembelajaran Panduan Bahasa Isyarat Turing pada VIOS, dengan langkah-langkah pengembangan seperti pada gambar kerangka pikir di bawah ini:



Gambar 1. Kerangka Berpikir Penelitian

C. METODE PENELITIAN

Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah gabungan dari metode Demonstrasi dan *Peer Theaching Method* (teman mengajari teman) dengan sedikit modifikasi. Gabungan dari kedua metode ini disebut Metode PD. Sedangkan model pengembangan yang digunakan termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan istilah Research and Development (R & D).

Pada penelitian pengembangan ini akan dihasilkan suatu produk media video pembelajaran bahasa isyarat untuk panduan turing pada VIOS yang menggunakan model pengembangan menurut Borg and Gall. Rancangan pengembangan dengan desain R & D dari Borg and Gall mempunyai tujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Dengan langkah-langkah yang dilakukan, yaitu: (1) Studi pendahuluan: Kajian teori dan survai awal di VIOS, profil, data dan permasalahan. (2) Perencanaan penelitian: Merumuskan tujuan dan gagasan pengembangan (3) Pengembangan produk awal: Menentukan desain produk sampai dengan memproduksi video. (4) Uji lapangan terbatas (preliminary field test): Validasi produk, mengetahui kelayakan desain produk (5) Revisi hasil uji lapangan terbatas: Mendapatkan desain produk yang lebih baik (6) Uji lapangan lebih luas (main field test): Mendapatkan video pembelajaran yang layak digunakan di VIOS.

Jenis data yang digunakan dalam pengembangan untuk mengetahui valid dan efektif tidaknya media pembelajaran adalah jenis data kuantitatif, diperoleh dari hasil pembagian instrument angket tentang tingkat kelayakan isi (materi), penyajian, kemenarikan media, kelayakan penggunaan media, dan daya tarik peserta didik terhadap media video. Teknik analisis data yang digunakan sesuai dengan jenis data yang terkumpul. Data yang diperoleh dari hasil pengisian angket ahli materi dan media, praktisi (pengajar) dan peserta pengajaran dianalisis dengan menggunakan teknik kualitatif sederhana dengan menghitung presentase jawaban masing-masing item pertanyaan yang diberikan kepada responden (Arikunto, 2006). Rumus yang digunakan dalam menganalisis data seperti berikut ini:

P = (X / Xi) x 100% Keterangan:
P = Persentase yang dicari
X = Jumlah jawaban
Xi = Jumlah nilai ideal dalam satu item
100% = Bilangan konstan

Media video yang dikembangkan ini dikatakan valid apabila mencapai nilai >60 %. Dari kreteria pencapaian nilai tersebut media video ini dapat dimanfaatkansebagai media pembelajaran. Tingkat kriteria keberhasilan media video dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan (Valid) Media

Persentase	Kreteria
80%-100%	Layak
60%-79%	Cukup layak
50%-59%	Kurang layak
<50%	Tidak layak

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu bagi siswa dalam memahami materi, dalam penelitian ini adalah anggota VIOS. Pembuatan video pembelajaran ini dimaksudkan untuk mempermudah anggota VIOS, khususnya bagi anggota baru dalam memahami macam-macam bahasa isyarat untuk panduan turing, karena dengan video bisa memvisualisasikan langkah demi langkah penerapan bahasa isyarat turing.

Pada awalnya penelitian menetapkan pembelajaran bahasa isyarat turing yang akan dikembangkan pada VIOS, selanjutnya dilakukan survai awal di VIOS untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anggota VIOS tentang bahasa isyarat turing. Survai awal ini dilakukan untuk memperoleh data yang sesuai dengan kenyataan di lapangan untuk dijadikan sebagai landasan perancangan dan pengembangan media video pembelajaran. Dari data yang diperoleh melalui pembagian angket kepada 30 responden anggota VIOS menunjukkan bahwa pemahaman dan penerapan mengenai macam-macam bahasa isyarat turing teryata

masih kurang. Pada VIOS juga belum terdapat pembelajan khusus mengenai bahasa isyarat turing sehingga diperlukan adanya sebuah pembelajaran.

Dengan mengunakan media video pembelajan ini dimaksudkan untuk membantu anggota VIOS khususnya bagi anggota baru dalam memahami dan menerapkan macam-macam bahasa isyarat turing. Dalam pembuatan video pembelajaran ini dikembangkan dengan menggabungkan Metode *Peer Teaching Methot* dan Metode Demontrasi, yang selanjutnya disebut Metode PD.

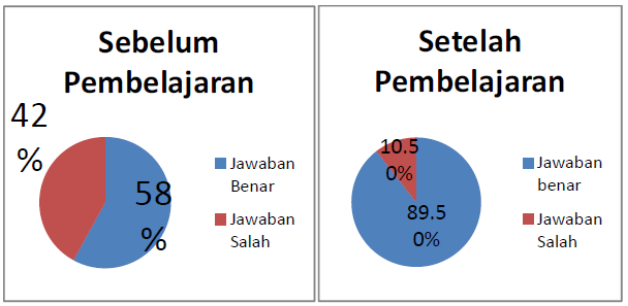
2. Pembahasan Produk Akhir

Penentuan kelayakan media video pembelajan bahasa isyarat untuk panduan turing dengan metode PD pada paguyuban Vixion *Owners* Semarang diukur berdasarkan penilaian (validasi) dari para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan validasi dari user. Saran yang terdapat dalam instrumen digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan video lebih lanjut. Berikut ini adalah hasil pengujian dari masing-masing validator: Hasil validasi dari alhli media adalah 87,5 %. Kriteria ini berada diantara 80 % - 100 % sehingga video ini dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran. Hasil validasi dari alhli materi adalah 90 %. Kreteria ini berada diantara 80% - 100% sehingga video ini dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran. Berdasarkan data dari 20 responden dengan 10 jumlah pertanyaan, nilai yang diperoleh hasil validasi penilaian dari pengguna adalah 91%. Kriteria ini berada diantara 80%- 100% sehingga video ini dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran.

3. Evaluasi

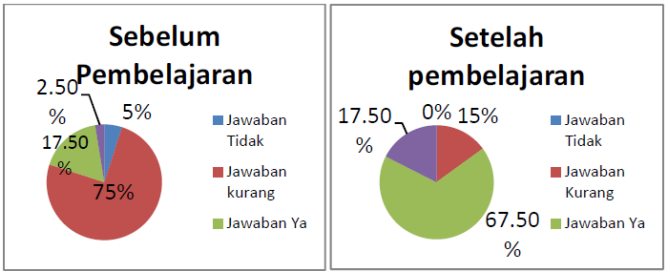
Evaluasi tentang video pembelajaran bahasa isyarat turing di VIOS dilakukan dengan pembagian kuesioner tentang pemahaman bahasa isyarat turing dan perjalana turing yang dilakukan anggota VIOS. Evaluasi ini dilakukan melalui dua tahap. Tahap yang pertama dilakukan sebelum para anggota VIOS mendapatkan pembelajaran dan tahap yang kedua dilakukan setelah mendapatkan pembelajaran. Dengan melihat hasil keduanya maka akan terlihat efektifitas penggunaan media video pembelajaran bahasa isyarat untuk panduan turing dengan metode PD pada VIOS.

Berdasarkan hasil perhitungan kuesioner dapat diketahui bahwa setelah menggunakan media video pembelajaran dengan metode PD kemampuan pemahaman anggota VIOS terhadap bahasa isyarat turing mengalami peningkatan yaitu dari 58% menjadi 89,5 % meningkat 31,5 %. Dapat dilihat dari grafik di bawah ini:



Gambar 2. Grafik hasil kuesioner pemahaman bahasa isyarat turing

Sedangkan dari hasil kuesioner tentang perjalanan turing dapat diketahui bahwa media video pembelajaran dengan metode PD sangat efektif untuk media pembelajaran bahasa isyarat turing di VIOS. Jawaban Ya sebagai tolak ukur efektifitas media pembelajaran dari 17,5% menjadi 67,5% meningkat 50% dan jawaban Sangat dari 2,5% menjadi 17,5% meningkat 15%. Dapat dilihat dari grafik di bawah ini:



Gambar 3. Grafik hasil kuesioner efektifitas pemakaian media video pembelajaran

4. Analisis Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakuakan di VIOS menunjukkan bahwa pemahaman anggota terhadap bahasa isyarat turing masih rendah. Dari data tersebut maka muncul perancangan dan pengembangan metode pembelajaran bahasa isyarat untuk panduan turing. Metode pembelajaran yang dipilih adalah metode demontrasi dan metode Metode *Peer Teaching Menthods* (teman mengajari teman). Gabungan dari kedua metode ini menghasilkan sebuah metode baru yang disebut metode PD. Sedangkan media pembelajaran yang dipilih sebagai media pembelajaran di VIOS adalah media video karena Video merupakan bahan pembelajaran tampak-dengar (audio-visual) kerena unsur dengar (audio) dan unsur tampak (visual) dapat disajikan serentak.

Berdasarkan hasil rancangan video pembelajan bahasa isyarat turing ini, video pembelajaran yang dihasilkan mempunyai daya tarik bagi anggota VIOS. Pemeran dalam video yang adalah anggota VIOS sendiri menambah daya tarik bagi peserta pembelajaran. Penjelasan materi yang diiringi dengan audio dan video bagi anggota VIOS merupakan suatu ringkasan materi yang singkat, padat dan jelas sehingga sangat membantu para anggota dalam memahami bahasa isyarat turing.

Berdasarkan uraian pembahasa dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan validasi penilaian dari pengguna berada diantara 80%- 100% sehingga video pembelajaran ini dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran.

E. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan, dan pengujian terhadap video pembelajaran yang dilakukan di Paguyuban Vixion *Owners* Semarang dapat ditarik kesimpulan:

1. Penggabungan metode pembelajaran dengan *Peer Teaching Method* dan Metode Demonstrasi menghasilkan suatu metode pembelajaran baru yang disebut Metode PD. Metode PD lebih diminati peserta pembelajaran, dalam hal ini adalah anggota VIOS.
2. Pembelajaran pada VIOS termasuk dalam jenis pembelajaran dalam rana ketrampilan, dapat berjalan lebih baik dengan contoh-contoh yang divisualisasikan melalui video.
3. Dari hasil pengujian validasi produk untuk media video pembelajaran interaktif ini diperoleh kelayakan menurut ahli media 87,5%, ahli materi 90% dan hasil uji lapangan rata-rata 91%. Berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan dapat dikatakan bahwa media video pembelajaran bahasa isyarat untuk panduan turing dengan metode PD ini memenuhi kreteria 80% - 100% termasuk dalam kategori layak, sehingga media ini dapat digunakan pada Paguyuban Vixion *Owners* Semarang.

F. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah:

1. Pembuatan video pembelajaran khususnya yang melibatkan banyak pemeran sangat tidak mudah, sehingga harus benar- benar dipersiapkan secara matang baik dari segi waktu, tempat, biaya, model, materi, properti yang digunakan, peralatan untuk mengambil dan mengedit video serta semua pihak yang terlibat dalam pembuatan video.
2. Video pembelajaran bahasa isyarat turing akan lebih menarik apabila peraga demontrasi menggunakan atribut dan perlengkapan yang seragam. Waktu dan tempat lokasi shooting bisa dipilih yang lebih sesuai sehingga mendapatkan gambar yang bagus. Misalnya di daerah pegunungan, kondisi jalan yang bagus dengan background pemandangan alam akan menghasilkan komposisi yang lebih menarik.
3. Adanya penelitian lebih lanjut terhadap efektifitas penggunaan media video pembelajaran bahasa isyarat untuk panduan turing dan keamanan dalam berkendara sehingga dapat meningkatkan pengetahuan bagi para anggota klub motor.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2004). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Asmoro, N. T. (2012). Pengembangan Media Video Interaktif Tari Bedana untuk Pembelajaran Tari Nusantara di SMP. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). Educational Research an Introduction - Fourth Edition. New York: Longman Inc.

Daryanto. (2010). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

Departemen Pendidikan Nasional. (2008). Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pusat Bahasa. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Departemen Pendidikan Nasional. (2001). Kamus Sistem Isyarat Bahasa Indonesia. Jakarta, Indonesia: Departemen Pendidikan Nasional.

Dimyati, & Mudjiono. (2002). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamalik, O. (2003). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Hovland, C. I., Janis, I. L., & Kelly, H. H. (2003). Communication and Persuasion: Psychological Studies of Opinion Change. New Haven: Yale University Press.

Komunitas Motor Matic Indonesia. (2008, January 23). Tips & Tricks Touring. Retrieved from Portal Komunitas Motor Matic Indonesia: http://www.maticholic.com/article/tips-a-tricks/112-tips-a-tricks-touring.html

Munir. (2005). Konsep dan Aplikasi Program Pembelajaran Berbasis Komputer.

Bandung: P3MP, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).

Munir. (2012). Multimedia (Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan). Bandung: Alfabeta.

Riyana, C. (2007). Pedoman Pengembangan Media Video. Jakarta: P3AI UPI.

Sadiman, A. S. (2009). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press.

Simamora, R. H. (2009). Pendidikan Dalam Keperawatan. Jakarta: EGC.

Sitinjak, B. Y., Putro, B. L., & Witanti, A. (2011). Aplikasi Komunitas CCB (Club CBR Bandung) Motor Bandung Berbasis Web. Bandung: Politeknik Telkom Bandung.

Soetomo. (2003). Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar. Surabaya: Usaha Nasional. Subroto, S. (2002). Proses Belajar Mengajar Di Sekolah. Jakarta: PT. Rieneka Cipta. Sudjana, N., & Rivai, A. (2007). Teknologi Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sukardi. (2008). Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Sungkono, dkk. (2003). Pengembangan Bahan Ajar. Yogyakarta: FIP UNY.

Suyanto, M. (2008). Merancang Video Dalam Multimedia. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.

Usman, M. U., & Setiawati, L. (2001). Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Warsihna, J. (2010). Pembuatan Media Video. Jakarta: Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas.