

## PENGEMBANGAN MEDIA E-LEARNING MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI UNTUK KELAS XI SMA

**Eril Syahmaidi**

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bung Hatta, Jln, Aie Pacah, Padang, Indonesia  
Email: [erilsyahmaidi@gmail.com](mailto:erilsyahmaidi@gmail.com)

Submitted: 26-07-2015, Reviewed: 26-07-2015, Accepted: 26-11-2015

<http://dx.doi.org/10.22216/jit.2015.v9i1.40>

### **Abstract**

*This research is aimed to produce E-learning media based on valid, practical, and effective video for Communication and information technology subject. The background of the research is based on the writer observation in SMA N 2 Sungai Penuh. Media development is aimed to help the students to understand the topic about internet by providing online videos which can be accessed anywhere and anytime. This research is a research development which used IDI (Instructional Development Institute) model. To prove the validity, practicability, and the effectiveness of this Video-based E-learning media, the writer conducts expert test, one to one evaluation, small group evaluation, and field test by observing the learning process and learning result of the student. This design is validated by two experts; Video-based E-learning media design expert and Video-based E-learning media development expert. The Video-based E-learning media is tested to 31 students of XI class semester 1 at SMA N 2 Sungai Penuh to figure out the practicability, and the effectiveness of this media. The result of this research shows that Video-based E-learning media in term of E-learning access is (93%). Material aspect is valid (93%), performance aspect is valid (93%), Video-based E-learning media aspect is valid (93%), and video aspect of media E-learning is valid (94%). The level of practicability, by the teacher is valid (96%) and by the student is valid as well (94%). Based on the above data it can be concluded that the Media E-learning Based Video was valid.*

**Keywords:** Media; e-learning; video; information technology

### **Abstrak**

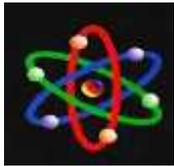
*Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa media e-learning Berbasis Video yang valid untuk pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model IDI (Instructional Development Institute). Untuk melihat apakah Media E-Learning Berbasis Video ini valid, dilakukan uji pakar. Desain ini divalidasi oleh 2 orang pakar, pakar perancangan Media E-learning Berbasis Video dan pakar Media E-Learning Berbasis Video. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media E-learning Berbasis Video pada aspek Akses E-Learning (93%), Aspek materi sangat valid (93%), aspek penyajian sangat valid (93%), aspek Media E-learning Berbasis Video sangat valid (93%) serta aspek video Media E-learning sudah sangat valid (94%). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa Media E-learning Berbasis Video telah valid.*

**Kata kunci:** media; e-learning; video; teknologi informasi

### **PENDAHULUAN**

Teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan begitu cepat, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat

dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang



salah satu diantaranya melalui jaringan Internet.

Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri. Beberapa bagian unsur ini mendapatkan sentuhan media teknologi informasi, sehingga mencetuskan lahirnya ide tentang e-learning. E-learning merupakan salah satu bentuk dari media komunikasi. "Media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran menjadi menarik" (Sanjaya, 2007: 162). E-learning sebagai bagian dari media komunikasi memiliki banyak kelebihan misalnya siswa cukup mendownload materi untuk belajar, ujian online tetapi belum dilengkapi dengan video tutorial. E-learning merupakan media alat bantu di dalam pembelajaran khususnya sebagai media pembelajaran siswa di luar sekolah.

Banyak alternatif cara pembelajaran dari berkembangnya teknologi seperti perpustakaan online, e-learning, pembuatan CD interaktif, virtualuniversity dan lain sebagainya. Sistem ini memanfaatkan media komputer dan jaringan sebagai sistem pembelajarannya. Di mana proses pembelajaran yang sebelumnya menggunakan tatap muka di dalam kelas diperluas jangkauannya dengan menggunakan sistem e-learning atauseiring dengan perkembangan teknologi dikenalah

istilah pendidikan jarak jauh. Menurut G.Dogmen dalam Munir (2009:18) ciri-ciri pembelajaran jarak jauh adalah adanya organisasi yang mengatur cara belajar mandiri, materi pembelajaran disampaikan melalui media, dan tidak ada kontak langsung antar siswa dan pengajar.

Menurut Undang-Undang 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), yang dimaksud dengan pendidikan jarak jauh adalah "pendidikan yang pesertanya didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lainnya".

Saat ini pendidikan berbasis e-learning telah menjadi trend dan bahkan telah menjadi tuntutan tersendiri bagi institusi-institusi penyelenggara pendidikan terutama pendidikan jarak jauh. Beberapa alasan utama, untuk menggunakan media e-learning, dalam Muhammad Adri (2008) antara lain :

- (1) meningkatkan akses dan fleksibilitas (Improved access dan flexibility);
- (2) cepat dalam penyebaran dan hemat (Faster delivery and cost savings);
- (3) peningkatan dan pengawasan Standarisasi (Improved control and standardization);
- dan (4) Memperbaiki Komunikasi dan Kerjasama (Enhanced communication and Collaboration).

Implementasi metode pembelajaran berbasis e-learning saat ini masih banyak berperan sebagai pelengkap pembelajaran yang dilaksanakan secara tatap muka, baik terhadap proses belajar mengajar pada jenis pendidikan akademik maupun profesi. Salah satu penyebab utamanya adalah masalah infrastruktur, terutama ketersediaan jaringan internet serta rendahnya bandwidth yang ada dan harganya yang masih tergolong mahal.



Di samping itu, lemahnya kualitas dan kontrol dalam metode pendidikan e-learning ini menjadi permasalahan tersendiri bagi penyelenggara pendidikan serta kemajuan teknologi memungkinkan peserta didik untuk berperan aktif didalam melakukan pembelajaran.

SMA Negeri 2 Sungai Penuh merupakan salah satu sekolah di Kota Sungai Penuh yang menjadi favorit bagi siswa-siswi Kota Sungai Penuh dan Kabupaten Kerinci umumnya, yang memiliki laboratorium komputer dan juga dilengkapi dengan fasilitas internet di sekolah. Akan tetapi, dalam memanfaatkan internet di SMA Negeri 2 Sungai Penuh masih belum optimal.

Dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi semester I Kelas XI SMA 2 Sungai Penuh masih menggunakan metode konvensional dimana penyajian dan pendistribusian materi pelajaran dilakukan oleh guru masih dalam pertemuan tatap muka di dalam kelas atau sering disebut pembelajaran konvensional. Dalam hal penyajian materi TIK guru hanya mendiktekan pelajaran didepan kelas dan siswa diminta untuk mencatat ke dalam buku catatan. Hal demikian terkadang menghabiskan waktu yang seharusnya dapat digunakan untuk kegiatan diskusi yang dapat menambah pengetahuan siswa dan membuat siswa kurang memahami akan materi yang dipelajarinya.

Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi semester I kelas XI SMA diselenggarakan didalam kelas memiliki keterbatasan – keterbatasan yang dapat menghambat proses penyampaian ilmu pengetahuan yang berkembang demikian cepat. Beberapa keterbatasan bisa disebabkan karena masalah waktu dan tempat. Maka perlunya adanya media di

dalam didalam mata pembelajaran TIK yaitu dengan menerapkan media e-learning berbasis video agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan kondisi tersebut dengan adanya proses pembelajaran secara online dengan memanfaatkan jaringan internet seperti penerapan media e-learning berbasis video. Guru dapat memberi materi pelajaran dengan cara mengupload ke sistem e-learning sehingga tidak perlu lagi meminta siswa untuk menulis. Siswapun dapat mengambil materi pelajaran dengan cara mendownload dan mempelajarinya terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran dalam kelas dilaksanakan, sehingga print out dari modul pembelajaran yang didownload dari e-learning dapat dijadikan sebagai catatan bagi siswa.

Pemakaian media e-learning berbasis video dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media e-learning pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Media E-Learning berbasis video ini merupakan pengembangan dari Media Pembelajaran yang telah ada sebelumnya. Media E-Learning tersebut belum dilengkapi video sedangkan media e-learning yang dirancang ini adalah media e-learning dengan menggunakan video dan forum diskusi serta chat.

Media E-learning berbasis Video yang dapat memberi manfaat yaitu meningkatkan proses pengaksesan internet di sekolah oleh guru dan siswa, dan memperkenalkan manfaat jaringan internet untuk



pembelajaran pada para siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Penuh yang mana pada saat ini kebanyakan siswa mengenal internet untuk hal-hal lain di luar proses pembelajaran seperti jaringan sosial yaitu Facebook dan Twitter. Dengan adanya Media E-learning berbasis Video, jumlah siswa yang dapat ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dapat meningkat dibandingkan belajar secara konvensional di ruang kelas.

Teknologi internet dengan media e-learning berbasis video dapat menjadi terobosan yang efektif untuk mengatasi masalah hubungan antara Guru dan Siswa dalam mengolah informasi materi pelajaran. Program sajian materi pelajaran yang menarik, interaktif dan konstruktif dapat mendorong motivasi belajar yang kuat pada siswa, sehingga mereka dapat memahami siswanya kapan dan dimana saja. Agar dapat memanfaatkan teknologi internet dalam pembelajaran, guru dan siswa dituntut untuk memiliki sikap positif terhadap teknologi tersebut, memiliki kreativitas tinggi, memiliki pengetahuan yang memadai tentang teknologi informasi, memiliki keterampilan dalam menggunakan komputer dan alat teknologi informasi lainnya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (Development Research) dengan Model IDI (Instructional Development Institute). Pendekatan penelitian pengembangan (Development Research) yaitu pendekatan penelitian yang dikemukakan oleh Akker. Proses penelitian dimulai dari aktivitas yaitu: analisis pendahuluan, disain, evaluasi dan revisi (Akker, 1999: 7).

### **A. Prosedur Pengembangan**

#### *1. Analisis Kebutuhan*

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam penelitian pengembangan. Pada tahap ini peneliti menganalisis materi pokok untuk dikembangkan dalam perancangan media e-learning berbasis video yang sesuai dengan kompetensi dasarnya, menganalisis karakteristik siswa, yang meliputi latar belakang kemampuan, dan menganalisis kemampuan guru dalam mengatasi keterbatasan media dalam kegiatan pembelajaran TIK di sekolah.

#### *2. Disain/ Perancangan*

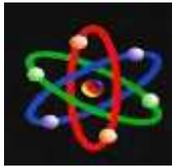
Media e-learning berbasis video yang dikembangkan akan disesuaikan dengan Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk kelas XI Sekolah Menengah Atas.

Langkah yang dilakukan yaitu dengan menentukan konsep-konsep utama yang terdapat pada Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Kelas XI. Konsep ini dikembangkan sedemikian rupa sehingga mudah dipahami siswa. Konten Media e-learning berupa video, latihan/Quis, forum diskusi, dan Rekaman data yang sesuai dengan konsep Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas XI SMA, dengan berpedoman pada buku pedoman TIK Kelas XI SMA.

#### *3. Evaluasi/Revisi*

Pada tahap ini produk yang telah dibuat akan dievaluasi, dengan mengujicobakan pada pakar dan siswa pada kelompok kecil. Saran-saran para pakar dan siswa akan digunakan untuk merevisi disain media dan menyatakan bahwa disain yang dihasilkan valid.

Akker (1999:126) mengemukakan bahwa tiga kriteria kualitas Media e-learning berbasis video adalah validitas, kepraktisan dan efektivitas. Suatu media memiliki validitas yang baik jika mampu mengukur



penguasaan materi yang seharusnya dikuasai sesuai dengan konten pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum.

Tahap validasi dimulai dengan analisis pendahuluan dan penilaian pakar yang terdiri dari dosen pascasarjana dan fakultas teknik di Universitas Negeri Padang. Validasi dilakukan oleh pakar di bidang e-learning, yang bertujuan untuk mendapatkan masukan terhadap keseluruhan isi materi yang terdapat dalam

Media e-learning berbasis video. Selanjutnya validasi dilakukan oleh praktisi yaitu guru yang bertujuan untuk mendapatkan penilaian, komentar dan saran mengenai pemahaman praktisi terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Dari hasil validasi tersebut peneliti melakukan analisis. Jika hasil analisis yang dilakukan belum valid, maka dilakukan revisi setelah itu dilakukan uji coba terbatas pada subjek penelitian yaitu siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Penuh.

## B. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah lembar validasi pengembangan Media e-learning berbasis video. Lembar instrumen ini berisikan aspek penilaian yang terdiri atas Teknologi Informasi dan Komunikasi tentang berbagai hal yang berhubungan dengan pengoperasian komputer sesuai dengan Standar Kompetensi yang harus dipelajari oleh siswa untuk pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ini yaitu Melakukan Operasi Dasar Komputer, Memahami fungsi dan proses kerja berbagai peralatan teknologi informasi dan komunikasi, Memahami ketentuan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Sadiman (2007). Validasi materi video ini akan melihat kesesuaian isi video dengan materi yang disampaikan.

Analisis validitas isi dan konstruk menggunakan skala Likert berdasarkan lembar validasi, dengan langkah- langkah:

- digunakan skala 1-5 dengan ketentuan:  
Nilai 5 = sangat valid  
Nilai 4= valid  
Nilai 3= cukup valid  
Nilai 2= kurang valid  
Nilai 1= tidak valid
- Menjumlahkan skor dari tiap validator untuk seluruh indikator
- Pemberian nilai validitas diberikan dengan rumus:  
Nilai validitas=

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

(Suharsimi, 2008)

Untuk menentukan tingkat validitas Media e-learning berbasis video yang dikembangkan, kriteri yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Kategori tingkat validitas media e-learning berbasis video

No	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	90-100	Sangat valid
2	80-89	Valid
3	65-79	Cukup valid
4	55-64	Kurang valid
5	0-54	Tidak valid

(Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2001)

## C. Validator

Menurut Lufri (2007: 5) validator adalah orang yang memvalidasi (menilai) kelayakan instrumen dan produk (prototipe) penelitian yang dikembangkan. Validator dapat berupa pakar, teman sejawat, praktisi dan yang relevan. Kriteria pemilihan validator berdasarkan masukan dari pembimbing dengan mempertimbangkan



keahlian validator pada bidang media, materi dan bahasa. Validator dalam penelitian ini antara lain:

1. Validator ahli (pakar).

Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah menguji validitas media e-learning berbasis video yang dilakukan oleh pakar (ahli). Langkah tersebut sebagai berikut:

- a) Meminta kesediaan dan bantuan dari tiga dosen, yaitu dosen pembina mata kuliah pembelajaran jarak jauh, dosen pembina mata kuliah media pembelajaran dan Pemograman WEB. Ketiga validator akan melihat kelayakan media e-learning berbasis video yang sedang dikembangkan, serta kebenaran konsep pembelajaran.
- b) Ketiga dosen diminta untuk memberikan penilaian media e-learning berbasis video. Penilaian dibuat berdasarkan item-item yang ada pada lembar validitas. Juga sangat diharapkan kritik dan saran dosen terhadap kekurangan yang ditemukan dalam media e-learning berbasis video yang telah dihasilkan tersebut.
- c) Berdasarkan hasil penilaian dan diskusi dengan dosen/pakar selanjutnya penulis melakukan revisi/perbaikan dari isi media e-learning berbasis video.

2. Validator Guru

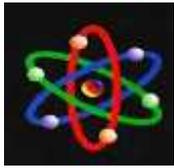
Validator guru dipakai dengan alasan dan pertimbangan bahwa guru lebih mengetahui tingkat kesukaran dari konsep-konsep yang tertuang dalam media e-learning berbasis video. Dalam penelitian ini peneliti memilih 3 guru TIK SMA sebagai validator.

Kriteria pemilihan ketiga guru TIK SMA berdasarkan pengalaman mengajar yang sudah belasan tahun dan jenjang pendidikan yang dimiliki. Validator guru akan memberikan penilaian terhadap instrumen media e-learning berbasis video yang dihasilkan berdasarkan item-item yang telah disediakan pada lembar validitas oleh pakar. Selanjutnya dilakukan revisi atau perbaikan instrumen dan media e-learning berbasis video dan instrumen yang telah dihasilkan berdasarkan saran dan kritikan yang diberikan oleh guru.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Media E-Learning berbasis video untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dirancang berdasarkan analisis kebutuhan (Needs assessment). Kegiatan ini dimulai dari melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan belajar siswa, analisis materi dan analisis karakteristik siswa.

Hasil dari analisis kebutuhan yang diperoleh melalui pengamatan di Kelas XI Semester 1 SMA Negeri 2 Sungai Penuh adalah masih terbatas dan tidak tersedianya jaringan internet, hal ini mengakibatkan siswa sulit untuk memahami pembelajaran yang dilakukan karena materi pembelajaran harus langsung di uji coba. Disamping itu, guru juga mengalami kesulitan untuk menemukan cara yang tepat dalam penyajian materi aplikasi internet karena materi ini tidak bisa disajikan dengan metode ceramah dan mencatat (pembelajaran masih monoton dan terpusat pada guru). Proses pembelajaran tidak akan berjalan secara optimal dikarenakan keterbatasan waktu dan tempat, materi aplikasi internet merupakan materi semester I kelas XI SMA.



Keterbatasan yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ini mengakibatkan suasana belajar menjadi tidak kondusif dan tujuan dari pembelajaran sangat sulit tercapai.

Hasil dari analisis materi adalah materi yang dikembangkan dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ini tentang Aplikasi Internet. Berdasarkan Prosedur Pelaksanaan Pembelajaran Teori di SMA tentang mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada materi Aplikasi Internet, Standar Kompetensi yang harus dicapai oleh siswa adalah “diharapkan agar siswa dapat menggunakan aplikasi internet”

Berdasarkan analisis karakter siswa diketahui bahwa siswa pada umumnya berasal dari karakter yang berbeda baik dari yang memiliki fasilitas internet dan yang tidak memiliki internet memberikan perbedaan kecepatan dalam memahami materi Aplikasi Internet. Guru TIK SMA Negeri 2 Sungai Penuh belum melakukan kegiatan analisis terhadap karakteristik siswa ini, dan belum mempunyai inisiatif untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang layak sesuai dengan konten materi ajar. Siswa hanya diberikan pelajaran dengan kondisi yang terbatas yaitu proses pembelajaran masih menggunakan pendekatan-pendekatan tradisional seperti mencatat, mendengarkan dan mengerjakan latihan sehingga proses pembelajaran masih memberi penekanan pada konsep-konsep yang terdapat dalam buku (Conceptual Learning), dan kurang memanfaatkan lingkungan dan sumber-sumber pembelajaran yang ada di lingkungan sekitar (Contextual Teaching and Learning). Hal inilah yang menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk menemukan sendiri hal-hal baru yang dapat dijadikan sebagai

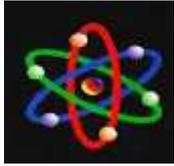
pengalaman dalam proses pembelajaran. Sehingga guru untuk membuat sebuah media pembelajaran, setelah menganalisis karakteristik siswa seorang guru juga membutuhkan keterampilan dan keahlian dalam membuat media pembelajaran yang baik untuk siswa.

Media E-learning Berbasis Video dirancang berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan. Berikut ini tampilan dari media E-learning Berbasis Video.



**Gambar 1.** media *E-learning* Berbasis Video

Berdasarkan penilaian dari validator, aspek materi dan urutan penyajian materi “aplikasi internet” dalam Media E-Learning berbasis video sudah valid di dalam penggunaannya. Kelengkapan materi “aplikasi internet” dalam Media E-Learning berbasis video juga sudah valid sehingga dengan kelengkapan yang ada pada Media E-Learning berbasis video sudah dapat diujicobakan terhadap siswa. Konsep yang disajikan melalui Media E-Learning berbasis video ini sudah sesuai dengan konsep pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dimana materi dibagi atas tiga garis besar yaitu Mengenal Internet, Menggunakan Internet untuk Mencari Informasi dan Menggunakan E-mail. Jadi Secara keseluruhan aspek materi dalam Media E-Learning berbasis video sudah sangat valid (100%).



Pada aspek cara penyajian materi aplikasi internet disajikan melalui video dan teks yang sudah sistematis dan logis. Penyajian materi aplikasi internet sudah valid sehingga penyampaian materi melalui video dapat diujicobakan langsung dengan menggunakan Media E-Learning berbasis video. Ilustrasi dalam pembelajaran sudah memperjelas konsep materi aplikasi internet, dengan demikian penggunaan ilustrasi dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Secara keseluruhan aspek penyajian materi sudah sangat valid (93%).

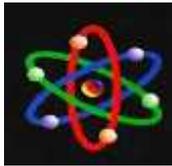
Pada aspek desain Media E-Learning Berbasis Video divalidasi, desain interface yang dibuat dalam Media E-Learning Berbasis Video sudah valid namun perlu dilakukan perbaikan dalam desain interface Media E-Learning Berbasis Video. Penggunaan teks dan grafik dalam Media E-Learning Berbasis Video cukup valid. Tetapi, penggunaan video dan interaktifitas dalam Media E-Learning Berbasis Video masih sudah valid, sehingga masih dibutuhkan sedikit revisi agar media ini menjadi lebih interaktif dan video yang ditampilkan mampu memberikan penjelasan secara detail tentang materi. Untuk kecepatan sistem dan kemudahan panel dalam penggunaan Media E-Learning Berbasis Video sudah valid. Secara keseluruhan aspek Media E-Learning Berbasis Video ini sudah valid (93%).

**Tabel 2.** Validasi Perancangan Media *E-Learning* berbasis video pada Desain Pertama

Standar penilaian	Skor	%	Kesimpulan
Aspek Akses <i>E-Learning</i>	13	87%	Sangat Valid
Aspek materi	13	87%	Sangat Valid
Aspek penyajian	11	73%	Valid
Aspek Media <i>E-Learning</i> Berbasis Video	13	87%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji validasi, dapat disimpulkan bahwa desain pertama yang dilakukan pada aspek perancangan Media E-Learning berbasis video sudah valid, tetapi masih perlu dilakukan beberapa perbaikan berdasarkan saran validator berkenaan dengan penyempurnaan video yaitu penambahan keterangan pada setiap pokok bahasan dan pembuatan video dengan menggunakan windows terbaru..

Fokus validasi selanjutnya adalah pada tahap validasi video Media E-Learning. Aspek-aspek yang divalidasi adalah video dalam Media E-Learning yang berhubungan dengan materi, umpan balik siswa, minat siswa, motivasi siswa, memperjelas isi penyajian, dan tampilan gambar serta efek dalam pembelajaran, efek suara, dan sinkronisasi dinamika video dan audio. Secara keseluruhan video dalam Media E-Learning sudah sangat valid (94%).



**Tabel 3.** Validasi Video dalam Media *E-Learning* pada Desain Pertama

Standar Penilaian	Skor	%	Kesimpulan
Video dalam Media <i>E-Learning</i>	33	94%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji validasi, dapat disimpulkan bahwa desain pertama video dalam Media *E-Learning* sudah sangat valid, saran validator perlu ada konfirmasi bagi siswa setiap peningkatan materi untuk membangkitkan motivasi.

Berdasarkan hasil uji validasi, dapat disimpulkan bahwa desain pertama yang dilakukan pada aspek perancangan Media *E-Learning* berbasis video sudah valid, tetapi masih perlu dilakukan beberapa perbaikan berdasarkan saran validator berkenaan dengan penyempurnaan video yaitu penambahan keterangan pada setiap pokok bahasan dan pembuatan video dengan menggunakan windows terbaru..

Fokus validasi selanjutnya adalah pada tahap validasi video Media *E-Learning*. Aspek-aspek yang divalidasi adalah video dalam Media *E-Learning* yang berhubungan dengan materi, umpan balik siswa, minat siswa, motivasi siswa, memperjelas isi penyajian, dan tampilan gambar serta efek dalam pembelajaran, efek suara, dan sinkronisasi dinamika video dan audio. Secara keseluruhan video dalam Media *E-Learning* sudah sangat valid (94%).

**Tabel 3.** Validasi Video dalam Media *E-Learning* pada Desain Pertama

Standar Penilaian	Skor	%	Kesimpulan
Video dalam Media <i>E-Learning</i>	33	94%	Sangat Valid

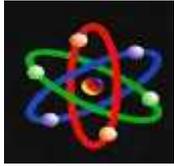
Berdasarkan hasil uji validasi, dapat disimpulkan bahwa desain pertama video dalam Media *E-Learning* sudah sangat valid, saran validator perlu ada konfirmasi bagi siswa setiap peningkatan materi untuk membangkitkan motivasi.

**Tabel 4.** Saran Validator terhadap Media *E-Learning* berbasis video untuk Desain Pertama

No	Nama validator	Fokus	Saran
1	Muhammad Adri, S.Pd, M.T (Dosen FT UNP)	Perancangan Media <i>E-Learning</i> berbasis video	1. Penambahan keterangan yang mendukung pembelajaran 2. Materi setiap pertemuan diperjelas
2	Drs. Dharma Liza Said, M.T (Dosen FT UNP)	Video Media <i>E-Learning</i>	1. Durasi video lebih diperkecil agar tidak monoton. 2. Sistem operasi untuk video sebaiknya windows7

## SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yaitu Media *E-Learning* berbasis video untuk materi aplikasi internet pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk siswa kelas XIIPA1 Semester 1 SMA Negeri 2 Sungai Penuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media *E-Learning* berbasis video yang dikembangkan valid digunakan sebagai media pembelajaran. Validitas Media *E-Learning* berbasis video telah dinilai oleh validator yang ahli dalam bidang ilmu, diantaranya bidang perancangan Media *E-Learning* berbasis video dan bidang Video Media *E-Learning* serta guru-guru SMA yang telah berpengalaman dalam pembelajaran. Sehingga Media *E-Learning* berbasis video ini sudah memenuhi kriteria valid.



### UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada SMA Negeri 2 Sungai Penuh khusus Kepala Sekolah yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian, bapak Drs. Dharma Liza Said, MT dan bapak Muhamaad Adri, S.Pd, M.T sebagai Validator serta Hendra Hidayat, M.Pd,

Kualitatif dan R&D. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. 2008. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

Sukma Wardana. 2011. Pengembangan Media Monotik untuk mata pelajaran TIK kelas VII semester 2. Tesis Program Pascasarjana UNP Padang.

### DAFTAR PUSTAKA

- Akker. 1999. Design Approaches and Tools in Education and Training. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Arsyad, Azhar. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Etin Solihatin dan Raharjo. 2007. Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lufri. 2007. Strategi Pembelajaran. Padang: UNP.
- Muhammad Adri. 2008. Pengembangan Belajar Model Belajar Jarak Jauh FT UNP dengan P4TK Medan dalam rangka perluasan kesempatan belajar dan Multimedia-pengajaran. From <http://ilmukomputer.org>. Download 28 Agustus 2011.
- Munir. 2009. Pembelajaran Jarak jauh Berbasis teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman. 2007. Teknologi Informasi Komunikasi Kelas XI. Jakarta: Erlangga.
- Smaldino, Sharon E, dkk. 2007. Instructional Technology And Media For Learning Ninth edition. New Jersey Columbus, Ohio: PEARSON Merrill Prentice Hall.
- Sugiyono. 2007. Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif,