

**PENGEMBANGAN VIDEO SOSIALISASI
PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN
KOMPUTER UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
BAGI SISWA SLTA DI JAKARTA**



OLEH

**ILHAM AMIFIAT
5235111818**

**Skripsi ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

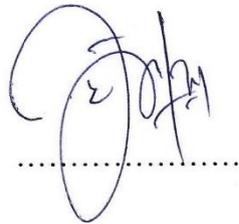
**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS
NEGERI JAKARTA**

2016

HALAMAN PENGESAHAN

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Prasetyo Wibowo Y, ST., M.Eng (Dosen Pembimbing I)		26/10/16
Drs. Bachren Zaini, M.Pd (Dosen Pembimbing II)		3/11/2016

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Dr. Yuliatri Sastrawijaya, M.Pd (Ketua Penguji)		24/10 2016
Bambang Prasetya Adhi, M.Kom (Sekretaris Penguji)		20/10 2016
ZE. Ferdi Fauzan Putra, M.Pd.T. (Dosen Ahli)		18-10-2016

Tanggal Lulus:

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis skripsi saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri dengan arahan dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 13Oktober 2016
Yang membuat pernyataan

Ilham Amifiat
5235111818

**PENGEMBANGAN VIDEO SOSIALISASI PRODI
PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA BAGI SISWA SLTA DI
JAKARTA**

ILHAM AMIFIAT

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan video sosialisasi sebagai media penambah wawasan dan motivasi berupa video sosialisasi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta (PTIK UNJ) untuk siswa SMA di DKI Jakarta. Metode pengembangan multimedia dilakukan dalam 6 tahap yaitu (1) tahap *concept* merupakan tahapan awal dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia, (2) tahap *design* perancangan program dimulai dengan menyusun isi program, menentukan urutan penyajian dan menyusun alur pembelajaran yang berupa *flowchart*, (3) tahap *material collecting* merupakan tahap lanjutan dari tahap perancangan, (4) tahap *assembly* merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat, (5) tahap *testing* pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan, dan (6) tahap *distribution* yaitu pembuatan *master file* serta dokumentasi dalam DVD (*Digital Versatile Disc*). Penilaian video sosialisasi PTIKUNJ untuk siswa SMA di DKI Jakarta ini dilakukan kepada responden (siswa) sebanyak 98 siswa menggunakan kuisioner. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa dari berbagai aspek, diantaranya, yaitu: (1) dari meningkatkan pengertian atau pemahaman terhadap suatu topik diperoleh prosentase sebesar 85%, (2) aspek meningkatkan daya tarik bagi khalayak diperoleh prosentase sebesar 78%, (3) aspek mengajarkan keahlian lebih efektif diperoleh prosentase sebesar 82%, (4) aspek merangsang khalayak untuk bertindak diperoleh prosentase sebesar 83%, (5) aspek menumbuhkan sikap yang diinginkan terhadap materi yang dibicarakan diperoleh prosentase sebesar 86%, (6) aspek memperpanjang waktu penyimpanan informasi diperoleh prosentase sebesar 74%, (7) aspek memberikan perolehan pengalaman yang tidak mudah melalui berbagai cara diperoleh prosentase sebesar 81%. Dari hasil pengujian terhadap siswa yang diperoleh secara keseluruhan, video sosialisasi PTIK FT UNJ bagi siswa SLTA di DKI Jakarta dapat dikategorikan “sangat baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video sosialisasi PTIK FT UNJ untuk siswa SMA di DKI Jakarta ini layak untuk digunakan dan dikembangkan.

Kata kunci: video sosialisasi, Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta, siswa SMA di DKI Jakarta

**DEVELOPMENT OF VIDEO SOCIALIZATION ABOUTSTUDY
PROGRAM OF OFINFORMATICS AND COMPUTER ENGINEERING
EDUCATIONSTATE UNIVERSITY OF JAKARTA FOR SENIOR HIGH
SCHOOL STUDENTS IN JAKARTA**

ILHAM AMIFIAT

ABSTRACT

This research a researchdevelopment that aims to produce a video socialization as media enhancer insight and motivation in the form of video socialization of Informatics and Computer Engineering Education State University of Jakarta (PTIKUNJ) for high school students in Jakarta. Multimedia development method has done in six stages: (1) the stage of concept is an initial stage in the multimedia-based learning, (2) the stage of design it begins with preparing the program contents, determine the steps of presentation and devise the learning path, called flowchart, (3) material collecting it is an advanced stage of the design phase, (4) the stage of assembly it is the stage where the whole multimedia object are created, (5) testing of manufacture and all data have been entered, and (6) the stage of distribution, manufacture the master files and documentation with DVD (Digital Versatile Disc). Results of the socialization of PTIKUNJ video for high school students in Jakarta are done by the researcher and the 98 respondents (students). The conclude of test results is taken through respondents (students) are obtained from various aspects, such as: (1) from improving the understanding or comprehension of a topic are acquired a percentage of 85%, (2) the enhancing aspect of attraction into audience is gained a percentage of 78%, (3) the teaching skill aspect is more effective is obtained of 82%, (4) the aspect of stimulating the audience to act is obtained 83%, (5) growing the desired attitude toward the material aspect is obtained 86%, (6) the extend storage time information aspect is obtained 74%, (7) the providing acquisition of experience which is not easy through various is obtained 81%. From the test results through students is concluded that socialization PTIK UNJ video for high school students in Jakarta can be categorized as "very good". Based on the results of the assessment and feedback can be concluded that the video instructional media socialization PTIKUNJ for high school students in Jakarta is feasible to be used and developed.

Keywords: video socialization, InformaticsandComputer Engineering Education state University of Jakarta, high school students in Jakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Video Sosialisasi PTIK FT UNJ untuk Siswa SLTA di DKI Jakarta” dengan baik

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang berpengaruh terhadap penulis selama menyusun skripsi ini. Oleh karena itu, izinkan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Yuliatry Sastrawijaya, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Prasetyo Wibowo Yunanto, S.T, M.Eng selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Drs. Bachren Zaini, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu serta tenaga untuk membimbing, memotivasi, mengarahkan, serta memberi nasihat yang berharga kepada penulis sampai terselesaikannya skripsi ini.
3. Bapak Prihatin Gendra Priyadi, S.Pd, M.Siselaku Kepala SMK Negeri 22 Jakarta, Bapak Dr. Herman Syafri, M.Pd selaku Kepala SMA Negeri 98 Jakarta, Bapak Drs. RoJali, M.Pd selaku Kepala MAN 14 Jakarta, dan semua guru di SLTA tersebut yang berkenan memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
4. Ibu Vina Oktaviani, M.T selaku dosen Pend. Teknik Informatika dan Komputer serta sebagai ahli media. Serta seluruh dosen di Fakultas Teknik

Universitas Negeri Jakarta yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis selama kuliah.

5. Kedua orang tua, kakak, adik dan seluruh keluarga serta para sahabat atas segala doa, semangat dan kasih sayang yang telah diberikan kepada penulis. Serta seluruh teman-teman PTIK 2011.

Didik dan Slamet serta teman-teman Election (Nadya, Rizki, Izhar, Ichsan, Nadia, Akbar, dan Ari) yang telah memberikan doa dan semangat kepada penulis. Doa dan harapan semoga kebaikan pihak yang telah disebutkan mendapatkan balasan yang lebih baik dari Allah SWT. Amin.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu penulis mohon maaf apabila terdapat kekurangan dan kesalahan baik dari isi maupun tulisan. Penulis berharap semoga skripsi yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan menjadi sumber yang berguna bagi pembaca pada umumnya.

Jakarta, 13 Oktober 2016

Ilham Amifiat

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Pembatasan Masalah	5
1.4. Perumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Konsep Pengembangan Produk	8
2.1.1. Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	8
2.1.2. Metode Vaughan.....	9
2.1.3. Metode Pengembangan Multimedia Luther.....	10
2.2. Konsep Produk Yang Dikembangkan	10
2.2.1. Video	10
2.2.1.1. Pengertian Video	10
2.2.1.2. Jenis-Jenis Video	12
2.2.1.3. Elemen Penyusun Video	13
2.2.1.4. Media Video Digital	13
2.2.1.5. Faktor-Faktor Multimedia	14
2.2.1.6. Prinsip-Prinsip Multimedia	16
2.2.2. Hakikat Sosialisasi	17
2.2.3. Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta	17
2.2.4. Pengertian Siswa.....	18
2.2.5. Pengertian Siswa SLTA di DKI Jakarta	18
2.3. Kerangka Teoritik	18
2.4. Rancangan Produk	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1. Waktu dan Tempat penelitian	24
3.2. Metode Pengembangan Produk	24
3.2.1. Tujuan Pengembangan	24
3.2.2. Metode Pengembangan	24
3.2.3. Sasaran Produk	25
3.2.4. Instrumen	25
3.2.4.1. Kisi-kisi Instrumen	25

3.2.4.2. Validasi Instrumen	27
3.3. Prosedur Pengembangan	27
3.3.1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi	27
3.3.2. Tahap Perencanaan	28
3.3.3. Tahap Desain Produksi	30
3.3.3.1. <i>Concept</i> (Pembuatan konsep)	31
3.3.3.2. <i>Design</i> (Perancangan)	31
3.3.3.3. <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan bahan)	31
3.3.3.4. <i>Assembly</i> (Tahap pembuatan media yang dihasilkan)	32
3.3.3.5. <i>Testing</i> (Tahap uji coba dan evaluasi)	33
3.3.3.6. <i>Distribution</i> (Distribusi).....	33
3.4. Teknik Pengumpulan data	34
3.5. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
4.1. Hasil Pengembangan Produk	36
4.1.1. <i>Concept</i> (Pembuatan konsep)	36
4.1.2. <i>Design</i> (Perancangan)	37
4.1.3. <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan bahan)	37
4.1.4. <i>Assembly</i> (Tahap pembuatan media yang dihasilkan)	38
4.1.5. <i>Testing</i> (Tahap uji coba dan evaluasi)	42
4.1.6. <i>Distribution</i> (Distribusi)	42
4.2. Kelayakan Produk (Teoritik dan Empiris)	42
4.3. Efektifitas Produk (Melalui Uji Coba)	44
4.3.1. Hasil Implementasi Video Sosialisasi PTIK FT UNJ	44
4.3.2. Hasil Pengujian Oleh Responden	45
4.4. Pembahasan	48
4.4.1. Faktor Pendukung dan Penghambat	48
4.4.2. Kelebihan dan Kekurangan	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	51
5.1. Kesimpulan	51
5.2. Implikasi	52
5.3. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Rancangan Produk	22
Gambar 3.1. Desain Produk	30
Gambar 4.1. Proses Pengumpulan Gambar Pada Windows Explore	38
Gambar 4.2. Proses Edit Gambar Dengan Adobe Photoshop CS 6	39
Gambar 4.3. Editing Suara Dan Video Sosialisasi	40
Gambar 4.4. Proses Editing Video Sosialisasi Dengan Adobe Premiere Pro CC Rendering Video	40
Gambar 4.5. Pemilihan Jenis Ukuran Rendering Video	41
Gambar 4.6. Proses Penyimpanan Hasil Rendering	41
Gambar 4.7. Proses Rendering Video	41

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi (untuk Ahli Media)	25
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi (untuk Siswa)	26
Tabel 3.3. Persentase Skala Rating Berdasarkan Hasil Data Instrumen	35
Tabel 3.4. Kategori Kelayakan	35
Tabel 4.1. Hasil Pengujian Ahli Media	43
Tabel 4.2. Total Skor Hasil Uji Responden	45
Tabel 4.3. Hasil Analisis Indikator Uji Responden	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Selesai Penelitian di SMKN 22Jakarta	56
Lampiran 2. Surat Keterangan Selesai Penelitian di SMAN 98 Jakarta	57
Lampiran 3. Surat Keterangan Selesai Penelitian di MAN 14 Jakarta	58
Lampiran 4. Surat Keterangan Ahli Media	59
Lampiran 5. Instrumen Observasi Siswa	60
Lampiran 6. Instrumen Observasi Mahasiswa PTIK Angkatan 2015	62
Lampiran 7. Contoh Hasil Instrumen Observasi Siswa	64
Lampiran 8. Contoh Hasil Instrumen Observasi Mahasiswa PTIK Angkatan 2015	68
Lampiran 9. Hasil Instrumen Observasi Siswa	72
Lampiran 10. Hasil Instrumen Observasi Mahasiswa PTIK Angkatan 2015	75
Lampiran 11. Sinopsis Video Sosialisasi	78
Lampiran 12. Naskah Video Sosialisasi	80
Lampiran 13. Instrumen Evaluasi Ahli Media	87
Lampiran 14. Instrumen Evaluasi Responden	91
Lampiran 15. Hasil Instrumen Evaluasi Ahli Media	93
Lampiran 16. Contoh Hasil Instrumen Perhitungan Evaluasi Responden	97
Lampiran 17. Hasil Instrumen Perhitungan Evaluasi Responden	101
Lampiran 18. Riwayat Hidup	102

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah segala hal yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK sudah semakin berkembang serta memberikan pengaruh terhadap berbagai bidang. Teknologi informasi dan komunikasi terdiri dari teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi adalah sarana dan prasarana (*hardware, software*) sistem dan metode untuk memperoleh, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan dan menggunakan data secara bermakna. Sedangkan teknologi komunikasi adalah sarana dan prasarana struktur kelembagaan dan nilai-nilai sosial dimana dikumpulkan, disimpan, diolah dan dipertukarkan informasi sehingga memungkinkan untuk terjadinya persamaan persepsi dan atau tindakan (Bambang Warsita, 2006:73). Dengan demikian dapat dikatakan adanya teknologi informasi dan komunikasi mampu mempermudah proses mentransfer suatu gagasan dan menyamakan persepsi.

Indonesia adalah negara berkembang sehingga memiliki banyak peluang dibidang teknologi informasi dan komunikasi. Banyak tempat yang belum tersentuh teknologi informasi dan komunikasi. Dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi masih banyak cabang-cabangnya yang dapat terus dieksplorasi sehingga penyerapan pekerjaan dalam teknologi informasi dan komunikasi

banyak, karena dibutuhkan oleh perusahaan-perusahaan yang memiliki kepentingan yang menginginkan kemudahan, keamanan, dan efisiensi tinggi.

Perkembangan teknologi informasi di Indonesia sangat dipengaruhi oleh kemampuan sumber daya manusia dalam memahami komponen teknologi informasi, seperti perangkat keras dan perangkat lunak komputer; sistem jaringan dan sistem telekomunikasi yang akan digunakan untuk mentransfer data. Kebutuhan akan tenaga yang berbasis teknologi informasi masih terus meningkat; hal ini dapat terlihat dengan banyaknya jenis pekerjaan yang memerlukan kemampuan di bidang teknologi informasi di berbagai bidang; juga jumlah SDM professional dengan berkemampuan baik dalam bidang teknologi informasi masih sedikit, jika dibandingkan dengan jumlah penduduk Indonesia.

Di Jakarta khususnya sudah banyak yang paham akan teknologi informasi yang menyebar dimasyarakat saat ini, contohnya media sosial, permainan, aplikasi kesehatan, aplikasi pembelajaran namun tidak banyak yang tahu bagaimana cara membuatnya, karena hanya sebagai pengguna saja. Sepatutnya kita dapat mengembangkan dan mengkomersilkannya. Sehingga keuntungan tidak hanya dirasakan oleh pembuat namun juga negara Indonesia dan memajukan teknologi informasi Indonesia.

Dalam kehidupan saat ini banyak hal diintegrasikan dengan teknologi pada berbagai aspek termasuk dalam gaya hidup. Berbagai aspek kehidupan saat ini dituntut untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sehingga masyarakat harus siap dan mampu untuk menghadapi tantangan global. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, kita dapat

menjangkau seluruh informasi yang terdapat di berbagai tempat, di kota, desa, bahkan di daerah terpencil atau pedalaman.

PTIK adalah Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer terdapat di Universitas Negeri Jakarta. Tidak hanya dituntut untuk mengerti teknologi informasi namun juga dapat mengajarkannya. PTIK adalah prodi yang terbilang baru, didirikan pada tahun 2010. Menurut Observasi yang dilakukan pada siswa SLTA belum tahu jika lulus dari PTIK akan menjadi guru. Calon mahasiswa mengira akan menjadi ahli dalam bidang teknologi informasi saja, namun sebenarnya bukan hanya itu, mahasiswa dituntut untuk dapat mengajarkannya dalam dunia pendidikan. Mahasiswa harus mempersiapkan diri untuk menjadi tenaga pendidik dan tidak hanya menjadi ahli dalam dunia teknologi informasi.

Pada observasi mahasiswa PTIK tahun 2015, ada beberapa mahasiswa yang memilih PTIK UNJ namun bukan memilih pilihan pertama saat SNMPTN maupun SBMPTN. Kebanyakan dari mereka memilih PTIK karena mencoba memilih PTIK pada pilihan kedua saat SNMPTN atau SBMPTN, terutama mahasiswa yang lulusan dari SMA. Jika yang lulusannya dari SMK mereka sudah membayangi PTIK itu apa. Ada beberapa mahasiswa yang memilih PTIK karena hobi atau kesukaan mereka pada komputer. Ada sedikit mahasiswa yang memilih PTIK karena ingin menjadi guru.

Mahasiswa PTIK sebelumnya dapat mengenal atau mengetahui prodi PTIK yang ada di UNJ karena mereka kebanyakan melihat dari internet. Ada juga dari orang tua mereka dan sosialisasi perguruan tinggi di sekolahnya. Hampir semua responden mahasiswa PTIK mengetahui prospek PTIK itu akan kemana, menjadi tenaga pendidik atau tenaga profesional di bidang IT. Ada pula yang

menjawab karena akreditasi C maka tidak dapat menjadi PNS. Namun, mereka belum mengetahui secara rinci lulusan PTIK sebagai tenaga profesional.

Dari empat belas responden mahasiswa PTIK tahun 2015 berdasarkan observasi mengatakan belum memperoleh sesuatu yang diharapkan. Ada juga yang belum menemukan ketertarikan saat ini di PTIK. Tapi ada satu yang sudah mulai terbuka wawasannya. Bahkan sepuluh responden mengatakan tidak akan pindah dari PTIK, namun ada lima responden yang sudah memiliki rencana ingin pindah jika tidak sesuai dengan harapan di PTIK.

Pada observasi siswa SLTA di Jakarta mayoritas siswa di Jakarta sudah mengenal UNJ, namun sedikit siswa yang mengetahui ada prodi PTIK di UNJ. Mereka mengetahui biasanya dari guru yang mengajar karena memang berasal dari UNJ atau teman yang sudah masuk UNJ dan mahasiswa UNJ yang sedang PKM di sekolah tersebut.

Pada responden observasi siswa SMK yang diobservasi setengahnya tertarik untuk masuk ke PTIK UNJ dan ada kesempatan karena semua siswa mengatakan tidak atau belum mengetahui adanya video tentang UNJ atau PTIK. Untuk responden dari SMA dan MA yang diobservasi satu perempatnya tertarik dengan PTIK UNJ. Lebih dari setengahnya tertarik untuk mengetahui dan mengenal PTIK. Mayoritas siswa menganggap dengan adanya video sosialisasi dapat lebih mudah dipahami, media yang menarik, dan dapat dinikmati secara audio visual.

Pada Videososialisasi tersebut dapat menerangkan, memotivasi, dan, membuka wawasan dan pikiran tentang TIK dan PTIK dengan tujuan calon mahasiswa yang masuk ke PTIK sudah siap dengan perkembangan dunia TIK

dan pendidikan di Indonesia. Sehingga mereka tidak buta arah dan menyia-nyiaikan ilmu yang mereka dapat.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Ada sedikit siswa SLTA yang sudah mengetahui UNJ
2. Belum tahunya siswa SLTA di Jakarta tentang PTIK UNJ.
3. Belum adanya sosialisasi mengenai prodi PTIK UNJ secara aktif, agar calon mahasiswa PTIK UNJ yang masuk dapat mengetahui dan mempersiapkan diri dengan baik.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, tidak semua permasalahan yang ada akan diteliti. Oleh karena itu perlu ada pembatasan masalah agar penelitian dapat lebih fokus dan mendalam. Penelitian ini akan dibatasi pada :

1. Video sosialisasi mengenai PTIK, agar calon mahasiswa yang akan memasuki dunia perkuliahan sudah mempersiapkan diri dengan baik. Berdasarkan aspek-aspek multimedia.
2. Penelitian video sosialisasi PTIK UNJ dilakukan pada siswa SLTA di 3 sekolah di DKI Jakarta.
3. Penggunaan software pada pembuatan video sosialisasi ini dengan *Adobe After Effect CS6, Adobe Premiere Pro CC, dan Adobe Photoshop CC.*

1.4. Perumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan video sosialisasi PTIK UNJ?
2. Apakah informasi pada video sosialisasi PTIK UNJ yang diperlihatkan dapat diterima dengan baik oleh siswa?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Produk yang dihasilkan memenuhi kelayakan video sosialisasi untuk siswa SLTA.
2. Produk yang dihasilkan dapat menambah wawasan siswa SLTA mengenai PTIKUNJ.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dicapai melalui kegiatan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Penonton

Dengan video sosialisasi ini dapat menambah wawasan dan memotivasi agar mempersiapkan diri sebelum memulai perkuliahan, diharapkan penonton dapat berperan aktif dan mengajarkannya dalam proses memajukan teknologi informasi di Indonesia.

2. Bagi UNJ

Menjadikan video ini sebagai alat sosialisasi TIK dan PTIK UNJ pada masyarakat khususnya bagi siswa yang akan melanjutkan ke perkuliahan sehingga masyarakat dapat termotivasi bukan hanya pengguna namun dapat membuat dan juga mendidik mengenai TIK.

3. Bagi lembaga atau pihak sekolah SMA ataupun SMK

Video ini dapat digunakan sebagai masukan dalam menyusun kebijakan dan strategi pengembangan pendidikan dalam usaha meningkatkan pengetahuan dan mutu belajar siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Konsep Pengembangan Produk

Terdapat tiga metode pengembangan yang dapat digunakan dalam pembuatan video sosialisasi PTIK UNJ. Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing yang membuat karakteristik merek berbeda, yaitu:

1. Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)
2. Metode Vaughn
3. Metode Pengembangan Multimedia Luther

2.1.1. Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

Metode (Godfrey, 1995) *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode ini merupakan metode klasik waterfall yang terdiri dari tujuh tahapan yaitu: 1. Problem Definition, 2. Genre and Character, 3. Location and Interface, 4. Plotting, 5. Scripting, 6. Production and Testing, 7. Useyang kemudian tahapan-tahapan tersebut di modifikasi agar dapat digunakan untuk pengembangan perangkat lunak multimedia. Sifat dari metode ini adalah tahapan berikutnya akan dikerjakan apabila tahapan sebelumnya sudah selesai dikerjakan. Metode ini secara implisit mengemukakan kebutuhan akan sebuah tim yang terdiri dari berbagai bidang keahlian yang diperlukan untuk mengembangkan perangkat lunak multimedia.

Kelebihan pada Metode MDLC yaitu: 1. Sama dengan waterfall sehingga mudah dimengerti dan diimplementasikan, 2. Tahapannya jelas dan mudah diikuti, 3. Terstruktur dan berurut secara logis, 4. Dapat digunakan oleh pengembang kecil.

Kekurangan pada Metode MDLC yaitu: 1. Seperti halnya waterfall, metode ini idealis sehingga tidak sesuai dengan kenyataan yang ada, 2. Penamaan tahapan dapat membingungkan pengembang karena kurang mencerminkan apa yang dilakukan tahapan tersebut, 3. Bukan metode yang benar-benar baru

2.1.2. Metode Vaughan

Metode (Vaughan, 2004) ini memberikan empat tahapan global yaitu Perencanaan dan Pembiayaan, Desain dan Produksi, Pengujian, dan Pengiriman yang kemudian dirinci secara teknis menjadi delapan belas tahapan lagi. Sebelum melangkah ke tahapan pengembangan perangkat lunak multimedia, metode ini menyarankan untuk membentuk tim produksi terlebih dahulu. Tim produksi multimedia yang diperlukan dapat terbagi menjadi 18 peran, mulai dari produser sampai pemasaran produknya.

Kelebihan pada Metode Vaughan yaitu: 1. Mendefinisikan peran tim produksi multimedia, sehingga memudahkan pengembang membentuk tim produksi, 2. Tim terdiri dari orang-orang yang berkompeten di bidangnya, 3. Pembiayaan pengembangan perangkat lunak multimedia merupakan salah satu tahapannya, 4. Tahapan dijelaskan secara rinci dan detil sehingga memudahkan pengembang.

Kekurangan pada Metode Vaughan yaitu: 1. Pembentukan tim produksi multimedia dan pembiayaan sulit dilakukan ketika pengembangnya adalah mahasiswa yang sedang menggunakan metode ini untuk mengerjakan Tugas Akhir yang notabene bersifat individual, 2. Terlalu banyak tahapan yang ada sehingga terkesan kompleks, 3. Setiap selesai tahapan dilakukan evaluasi dan laporan sehingga berpengaruh pada lamanya pengembangan perangkat lunak multimedia.

2.1.3. Metode Pengembangan Multimedia Luther

Pada Metode Pengembangan Multimedia yang dikemukakan oleh Luther (Ariesto, 2003: 32) pengembangan multimedia dilakukan dalam 6 tahap yaitu: *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.*

Kelebihan pada Metode Pengembangan Multimedia Luther yaitu: 1. Terstruktur dan berurut secara logis, 2. Dapat digunakan oleh pengembang kecil, 3. Pengujian fleksibel, tidak memakan waktu lama. Kekurangan pada Metode Pengembangan Multimedia Luther yaitu, tahapannya ringkas sehingga untuk pengembang pemula agak membingungkan.

Peneliti memilih menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Luther karena dianggap paling lengkap fleksible, dan sederhana. Dibanding dengan dua metode lainnya yang disarankan memiliki kelompok, harus berurutan, dan memiliki perencanaan anggaran, sedangkan dalam pembuatan video sosialisasi PTIK UNJ tidak membutuhkan dana dan dikerjakan oleh satu orang.

2.2. Konsep Prodak Yang Dikembangkan

2.2.1. Video

2.2.1.1. Pengertian Video

Menurut (Binanto, 2010: 179) kata video berasal dari kata latin, yang berarti “saya lihat”. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah siaran televisi. Video juga dapat digunakan dalam aplikasi teknik, keilmuan, produksi, dan keamanan. Istilah video juga digunakan sebagai singkatan videotape, perekam video dan pemutar video.

(Vaughan, 2011: 165) mengatakan bahwa video adalah yang paling menarik dari multimedia, dan merupakan alat yang ampuh untuk membawa

pengguna komputer lebih dekat ke dunia nyata. Dengan elemen video dalam proyek anda, anda dapat secara efektif menyajikan pesan dan memperkuat cerita anda, dan penerima pesan cenderung mempertahankan lebih dari apa yang mereka lihat.

Sedangkan menurut (Hofstetter, 2001: 18) video menyediakan sumber yang kaya dan hidup untuk aplikasi multimedia. Dengan video dapat menerangkan hal-hal yang sulit digambarkan lewat kata-kata atau gambar diam dan dapat menggambarkan emosi dan psikologi manusia secara lebih jelas.

Menurut (Belawati, 2003) lalu apa saja yang tergolong dalam kategori video? Segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat di kombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial dapat digolongkan sebagai video. Contoh program video ini antara lain kaset video atau CD video dan siaran televisi.

Video termasuk dalam multimedia linier karena video tersebut tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Video merupakan media yang mengkombinasikan dua materi, yaitu, materi visual dan materi auditif. Materi auditif ditujukan untuk merangsang indra pendengaran, sedangkan materi visual untuk merangsang indra penglihatan. Dengan kombinasi dua materi ini dapat menciptakan proses penyampaian yang lebih berkualitas karena komunikasi berlangsung secara efektif.

Hal ini berdasarkan pandangan bahwa penonton cenderung akan lebih mudah mengingat dan memahami suatu penyampaian jika mereka tidak hanya menggunakan satu jenis indra saja, apalagi jika hanya indra pendengaran. Seperti kata Conicious (seorang filosof besar Cina), “Apa yang saya dengar, saya

lupa. Apa yang saya lihat, saya ingat. Apa yang saya lakukan saya paham". Maka dari itu, jika penonton hanya menerima penjelasan auditif semata, sangat dimungkinkan materi akan kurang dipahami. Berbeda halnya jika penjelasan mengenai suara juga dikombinasikan dengan gambar, maka penonton akan lebih meningkat kemampuan mengingatnya.

Dalam (Belawati,dkk, 2003:301) hal serupa juga diungkap pakar lain, seperti Mell Silberman yang mengungkapkan suatu hasil penelitian bahwa dengan menambahkan visual pada pelajaran dapat menaikkan ingatan dari 14% menjadi 38%. Penelitian ini juga menunjukkan adanya perbaikan hingga 200% ketika kosakata diajarkan dengan menggunakan alat visual. Bahkan, waktu yang diperlukan untuk menyampaikan konsep berkurang sampai 40% ketika visual digunakan untuk menambah presentasi verbal.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, video merupakan teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak menjadi satu kesatuan yang baik. Video juga dapat dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu.

2.2.1.2. Jenis-Jenis Video

Kategori Video

Menurut (Binanto, 2010: 179-182) video terbagi dalam dua kategori video, yaitu video analog dan video digital.

A. VIDEO ANALOG

Video analog mengodekan informasi gambar dengan memvariasikan voltase dan/atau frekuensi dari sinyal. Seluruh sistem sebelum video digital dapat dikategorikan sebagai video analog.

B. VIDEO DIGITAL

Video digital dapat disebut array 3 dimensi dari pixel berwarna, 2 dimensi melayani arah spasial dari gambar bergerak (horizontal dan vertikal) dan satu dimensinya akan mempresentasikan domain waktu.

2.2.1.3. Elemen Penyusun Video

Berikut ini adalah elemen penyusun sebuah video menurut (Vaughan, 2011:166) :

1. *Frame rate* : jumlah frame yang ditunjukkan dalam satu detik untuk membuat gambar berkesan bergerak.
2. Resolusi/dimensi frame : ukuran sebuah frame yang dinyatakan dalam *pixel* kali *pixel*.
3. Kedalaman Bit (*bit depth*): jumlah bit yang digunakan untuk merepresentasikan tiap piksel pada sebuah frame. Kedalaman bit dinyatakan dalam bit/piksel.
4. Durasi: menunjukkan lamanya pemutaran video dari awal sampai akhir.

2.2.1.4. Media Video Digital

Menurut (Binanto, 2010: 188) CD ROM menyediakan media distribusi yang baik untuk video digital karena tidak mengeluarkan biaya yang mahal untuk produksi massal dan dapat menyimpan kuantitas informasi dalam jumlah besar. Meskipun demikian, file video digital yang sudah ada harus dipersiapkan dengan baik, jika ingin disimpan dalam media CD ROM, terutama di persiapkan pada codec yang akan digunakan.

2.2.1.5. Faktor-Faktor Multimedia

Faktor-faktor yang mendukung keberhasilan komunikasi bermedia atau multimedia menurut (Kemp,1977) adalah :

1. Meningkatkan pengertian atau pemahaman terhadap suatu topik

Pemanfaatan media visual akan mempermudah pengertian dan pemahaman serta menghemat penggunaan kata-kata verbal, karena khalayak sendiri yang akan menginterpretasikan makna gambar yang disajikan. Di samping itu, seperti dikemukakan oleh Anderson dalam (Curtis, dkk,1966) bahwa, “suatu kombinasi presentasi yang menggunakan kemampuan bicara dan penayangan gambar berdampak lebih besar terhadap topik yang kompleks pesan yang diucapkan sendiri.”

2. Meningkatkan daya tarik bagi khalayak

Alasan yang paling penting dalam penggunaan media presentasi adalah menarik perhatian khalayak. Faktor-faktor yang dapat menumbuhkan perhatian khalayak dari media komunikasi adalah; tingkat kecanggihan media, kualitas yang disajikan, warna yang digunakan, bentuk unik dari suatu obyek yang dihadirkan, realitas obyek yang ditampilkan, penggunaan bunyi atau suara (sound effect), dan kombinasi bentuk dan ukuran objek yang ditampilkan.

3. Mengajarkan keahlian lebih efektif

Rangkaian atau proses untuk mengajarkan keterampilan lebih mudah dijelaskan apabila menggunakan media daripada sekedar kata-kata. Seperti, gambar berseri pada kemasan barang elektronik yang menerangkan langkah-langkah perakitan, kemasan bergambar pada obat-obatan yang menerangkan cara dan dosis yang harus digunakan, dan kotak bergambar yang

menerangkan cara mengoperasikan mainan anak-anak. Gambar-gambar dengan putaran arah jarum jam pada kemasan tersebut, akan memudahkan para pembeli atau pengguna.

4. Merangsang khalayak untuk bertindak

Visualisasi motto, jargon, dan yel-yel yang mengajak orang untuk berperilaku, akan lebih merangsang orang yang melihat dan mendengarnya. Bahkan kecenderungan untuk menirukan atau mengikuti cenderung lebih besar terjadi. Misalnya yel-yel, Hidup Bintang!, dengan menggambarkan acungan satu jari, kemudian Hidup Golkar! dengan menggambarkan acungan dua jari, dan Hidup Banteng! dengan tiga jarinya, akan mendorong orang untuk mengikuti dan menirunya.

5. Menumbuhkan sikap yang diinginkan terhadap materi yang dibicarakan

Sikap positif lebih mudah terjadi dengan dukungan penggunaan media, misalnya dalam pelayanan iklan komersial para perancang komunikasi cenderung memilih media massa tertentu untuk menjual produknya kepada masyarakat. Melalui pemanfaatan siaran televisi, pemilik produk dapat mempromosikan produknya dengan keunggulan televisi media yang lain. Televisi lebih mampu memvisualisasikan gagasan para perancang iklan dalam membentuk citra produk yang ditawarkan, dan mengajak khalayak untuk menggunakan produk tersebut.

6. Memperpanjang waktu penyimpanan informasi

Anderson dalam (Curtis, dkk, 1966), menyatakan bahwa para penyimak akan mengingat isi presentasi lebih lama bila presentasi tersebut menggunakan gambar. Faktor yang mendukung dalam mengingat sebuah informasi adalah,

penyajian informasi dengan dukungan visual dan auditory, sebab hal itu akan menyempurnakan kata-kata yang disampaikan.

7. Memberikan perolehan pengalaman yang tidak mudah melalui berbagai cara
Gagasan yang kompleks akan lebih sulit diterima atau disimak. Hal ini berkaitan dengan tingkat abstraksi gagasan. Tetapi apabila dijelaskan dengan visualisasi, maka tingkat abstraksi tersebut dapat diturunkan atau direndahkan sehingga mendekati realitas yang sebenarnya.

Jadi ada enam faktor-faktor multimedia yaitu: (1) Meningkatkan pengertian atau pemahaman terhadap suatu topic. (2) Meningkatkan daya tarik bagi khalayak, (3) Mengajarkan keahlian lebih efektif, (4) Merangsang khalayak untuk bertindak, (5) Menumbuhkan sikap yang diinginkan terhadap materi yang dibicarakan, (6) Memperpanjang waktu penyimpanan informasi, (7) Memberikan perolehan pengalaman yang tidak mudah melalui berbagai cara.

2.2.1.6. Prinsip-Prinsip Multimedia

Dalam menggunakan multimedia perlu dipegang prinsip-prinsip: 1. Multimedia merupakan cara terbaik untuk menghadirkan kesan dan informasi, 2. Melengkapi isi informasi yang disajikan, 3. Tidak menghalangi arus informasi, 4. Dikembangkan secermat mungkin, 5. Jelas dan ringkas, 6. Tidak diperlihatkan sampai saatnya diperlukan, 7. Penyaji “tidak berbicara” dengan alat bantu tersebut, 8. Dijauhkan dari penyimak (terutama tangan penyimak), 9. Penggunaannya diterangkan dengan baik pada khalayak, 10. Penyaji harus siap mendapatkan kembali perhatian yang hilang.

Beberapa contoh media inovatif untuk kegiatan komunikasi terbatas diantaranya: 1. media proyeksi, seperti Opaque Projector Transparency Projector,

2. Slide Projector, 3. Rekaman Video, 4. Piringan Video (Video Disc, Laser Disc, atau Compac Disc), 5. Teleprompter, 6. Video Graphic, 7. Video Wall.

2.2.2. Hakikat Sosialisasi

Pengertian Sosialisasi menurut James W Vander Zanden adalah suatu proses interaksi sosial dimana orang memperoleh pengetahuan, nilai, sikap dan perilaku esensial untuk berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat.

(Kartono, 2007: 14) Sosialisasi juga sebagai proses belajar individu dalam kehidupan bermasyarakat, kehidupan yang berpedoman pada norma-norma. Norma merupakan kaidah, pokok, kadar atau patokan yang diterima secara utuh oleh masyarakat guna mengatur kehidupan dan tingkah laku sehari-hari, agar hidup ini terasa aman dan menyenangkan

Dari pengertian sosialisasi yang diungkapkan para pakar di atas, dapat disimpulkan bahwa sosialisasi adalah suatu proses interaksi sosial untuk memperoleh pengetahuan, sikap dan nilai dalam lingkungan bermasyarakat. Ada 2 hal penting dalam suatu proses sosialisasi. Yang pertama tentang proses, yaitu suatu transmisi pengetahuan, nilai, sikap, norma dan perilaku esensial. Yang kedua tentang tujuan, yaitu sesuatu yang diperlukan agar mampu berpartisipasi efektif dalam masyarakat.

2.2.3. Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri

Jakarta

Berdasarkan Buku Pedoman Perkuliahan 2011 Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta, Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer merupakan salah satu prodi di Universitas Negeri Jakarta (UNJ), DKI Jakarta. Prodi PTIK menempati prodi termuda di Fakultas Teknik UNJ. Di bawah naungan Fakultas Teknik, PTIK resmi menjadi sebuah prodi di UNJ sejak SK penyelenggaraan

program studi: 1279/D/T/2009, tanggal 31 Juli 2009. PTIK UNJ menghasilkan lulusan menjadi tenaga pendidik, tenaga profesional, dan wirausaha dibidang TIK dengan lulusan Strata 1 (S1).

2.2.4. Pengertian Siswa

Pada pasal 1 ayat 4 UU RI No. 20 tahun 2013. Mengenai sistem pendidikan nasional, dimana siswa adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan diri mereka melalui proses pendidikan pada jalur dan jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

Menurut (Abu Ahmadi, 2001) yang juga menuliskan pengertian siswa adalah orang yang belum mencapai dewasa, yang membutuhkan usaha, bantuan bimbingan dari orang lain yang telah dewasa guna melaksanakan tugas sebagai salah satu makhluk tuhan, sebagai umat manusia, sebagai warga negara yang baik, dan sebagai salah satu masyarakat serta sebagai suatu pribadi atau individu.

Dengan penjelasan dari para ahli dan juga telah diperkuat dengan salah satu peraturan perundang undangan mengenai pemahaman atas pengertian siswa maka ini penting sekali untuk dilakukan dalam proses pengembangan potensi diri dan juga lebih mengenali potensi diri mereka sendiri.

2.2.5. Pengertian Siswa SLTA di DKI Jakarta

Siswa SLTA di DKI Jakarta adalah siswa yang lulus dari bangku SMP dan melanjutkan ke SLTA dalam rangka mengikuti wajib belajar dua belas tahun baik itu SMA, SMK, maupun MA di wilayah DKI Jakarta.

2.3. Kerangka Teoritik

Beragam media yang dapat digunakan sebagai media sosialisasi mulai dari audio atau rekaman suara, visual seperti pamflet dan poster, dan audio visual

seperti film dan video. Media yang hanya menggunakan audio memiliki kelebihan dan kekurangan (Sadiman,2005: 51), yaitu:

A. Kelebihan media audio

1. Harga murah dan variasi program lebih banyak dari pada TV.
2. Sifatnya mudah untuk dipindahkan.
3. Dapat digunakan bersama–sama dengan alat perekam radio, sehingga dapat diulang atau diputar kembali.
4. Dapat merangsang partisipasi aktif pendengaran, serta dapat mengembangkan daya imajinasi seperti menulis, menggambar dan sebagainya.

B. Kekurangan media audio

1. Memerlukan suatu pemusatan pengertian pada suatu pengalaman yang tetap dan tertentu, sehingga pengertiannya harus didapat dengan cara belajar yang khusus.
2. Media audio yang menampilkan simbol digit dan analog dalam bentuk auditif adalah abstrak, sehingga pada hal-hal tertentu memerlukan bantuan pengalaman visual.
3. Karena abstrak, tingkatan pengertiannya hanya dapat dikontrol melalui tingkatan penguasaan perbendaharaan kata-kata atau bahasa, serta susunan kalimat.
4. Media ini hanya akan mampu melayani secara baik bagi mereka yang sudah mempunyai kemampuan dalam berpikir abstrak.
5. Penampilan melalui ungkapan perasaan atau simbol analog lainnya dalam bentuk suara harus disertai dengan perbendaharaan pengalaman analog tersebut pada si penerima.

Media yang hanya menggunakan visual memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu:

A. Kelebihan media visual

1. Repeatable, dapat dibaca berkali-kali dengan menyimpannya atau mengelipingnya.
2. Analisa lebih tajam, dapat membuat orang benar-benar mengerti isi berita dengan analisa yang lebih mendalam dan dapat membuat orang berfikir lebih spesifik tentang isi tulisan.
3. Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh pembaca.
4. Media visual memungkinkan adanya interaksi antara pembaca dengan lingkungan sekitarnya.
5. Dapat menanamkan konsep yang benar.
6. Dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Meningkatkan daya tarik dan perhatian pembaca.

B. Kekurangan media visual

1. Lambat dan kurang praktis.
2. Tidak adanya audio, media visual hanya berbentuk tulisan tentu tidak dapat didengar. Sehingga kurang mendetail materi yang disampaikan.
3. Visual yang terbatas, media ini hanya dapat memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi berita.
4. Biaya produksi cukup mahal karena media cetak harus mencetak dan mengirimkannya sebelum dapat dinikmati oleh masyarakat.

Media yang menggunakan audio dan visual memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu:

A. Kelebihan video

1. Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan lainnya.
2. Dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli/spesialis.
3. Demonstrasi yang sulit dapat dipersiapkan dan direkam sebelumnya.
4. Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
5. Keras lemah suara dapat diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.
6. Dapat diatur dimana akan menghentikan gerakan gambar tersebut.
7. Ruangan tidak perlu digelapkan waktu menyajikannya.

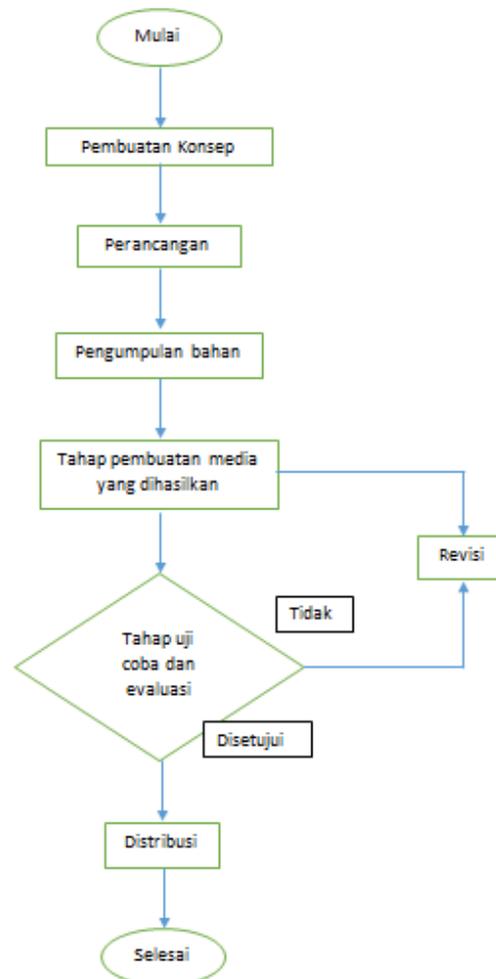
B. Kekurangan video

1. Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan.
2. Sifat komunikasinya yang bersifat satu arah haruslah diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
3. Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
4. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Video adalah salah satunya, namun juga yang lebih efektif karena menggabungkan semua elemen mulai dari audio dan visual. Menjadikan video sosialisai adalah hal yang tepat untuk merangsang perhatian dan stimulus

penonton. Dengan menggabungkan audio dan visual proses penyampaian akan lebih efektif dan mudah diingat.

2.4. Rancangan Prodak



Gambar 2.1. Rancangan produk

Pada gambar 2.1 flowchart diatas dapat diterangkan bahwa dalam pembuatan video sosialisasi PTIK UNJ dimulai dari pembuatan konsep yaitu menentukan tujuan penggunaan media video sosialisasi ini dan menganalisa sejauh mana sosialisasi PTIK UNJ itu diperlukan bagi mahasiswa PTIK dan siswa SLTA di beberapa sekolah di Jakarta. Setelah itu dilanjutkan dengan perancangan. Perancangan dimulai dengan ide cerita, sinopsis, dan naskah. Dilanjutkan dengan pengumpulan bahan berupa gambar, suara, dan obyek yang

dapat dimasukkan kedalam video. Tahap pembuatan media adalah fase mengedit semua bahan yang sudah dikumpulkan menjadi bagian-bagian *scene* dan disatukan menjadi video yang utuh yang akan dinikmati siswa. Tahap uji coba dan evaluasi dimana menguji kelayan video yang sudah jadi kepada ahli pakar, jika sudah layak maka dapat diperlihatkan ke siswa, jika tidak maka akan direvisi video tersebut sesuai masukan dari ahli pakar. Setelah selesai dievaluasi maka dapat diteliti pada penonton siswa apakah video tersebut efektif sebagai video sosialisai. Setelah diteliti maka lanjut ke fase berikutnya yaitu distribusi dimana pihak prodi PTIK UNJ dapat memilikinya dan dapat disosialisasikan ke sekolah-sekolah seperti *event* bedah kampus yang biasa diadakan di sekolah.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Negeri Jakarta yang ada di DKI Jakarta. Obyek penelitian adalah siswa kelas dua belas (XII) SMAN 98 Jakarta dan MAN 14 Jakarta IPA dan SMKN 22 Jakarta dengan jurusan TKJ. Produk dan penelitian ini dilaksanakan pada Juli 2016.

3.2. Metode Pengembangan Produk

3.2.1. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk membuat video sosialisasi yang berisi tentang pengertian TIK, sosialisasi tentang TIK, cara memilih kuliah, dan prospek kerja PTIK di dunia pekerjaan yang menarik siswa SLTA untuk menambah wawasan dan memotivasi mereka setelah lulus sekolah mereka mau menjadi apa.

3.2.2. Metode Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian riset dan pengembangan (*Research & Development*). Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Bagian metode riset dan pengembangan yang dipakai adalah potensi masalah dan mengumpulkan informasi.

Metode pengembangan yang digunakan adalah metode pengembangan multimedia. Peneliti memilih model pengembangan yang dikemukakan oleh Luther (Ariesto, 2003: 32) pengembangan multimedia dilakukan dalam 6 tahap yaitu: *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Peneliti memilih menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh

Luther karena dianggap paling lengkap dan sederhana. Adapun tahap pengembangan media yang dilakukan tidak sampai pada tahap *distribution* karena pada penelitian ini peneliti hanya bermaksud untuk mengembangkan produk, belum sampai pada tahap distribusi dan penjualan produk yang dihasilkan.

3.2.3. Sasaran Produk

Sasaran Video Sosialisasi PTIKUNJ adalah siswa-siswa SMAN 98 Jakarta, SMKN 22 Jakarta, dan MAN 14 Jakarta kelas XII yang akan lulus dari sekolah dan akan melanjutkan berkuliah atau bekerja. Khususnya bagi siswa yang belum menentukan pilihan mereka akan melanjutkan kemana.

3.2.4. Instrumen

3.2.4.1. Kisi-kisi Instrumen

- **Kisi-Kisi Instrumen Untuk Pengujian Ahli Media**

Kelayakan sebuah produk perlu dilakukan Validasi oleh ahlinya, pada penelitian dan pengembangan ini video sosialisasi PTIK UNJ akan divalidasi oleh ahli media. Instrumen untuk ahli media menggunakan kuisisioner terbuka disertai jawaban ya atau tidak. Pada tabel 3.1 adalah Kisi-kisi Instrumen ahli media.

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi (untuk Ahli Media)

No.	Indikator	Nomor Butir	Bentuk Instrumen Penilaian
1	Tema atau ide cerita	1	Kuesioner terbuka (disertai jawaban ya atau tidak)
2	Kualitas Audio	2, 3, 4	
3	Kualitas Video	5, 6, 7, 8	
4	Editing	9, 10, 11, 12	

- **Kisi-kisi Instrumen Untuk Responden**

Instrumen dari penelitian ini adalah instrumen uji coba video sosialisasi PTIK yang terdiri dari instrumen untuk ahli media dan responden

(siswa). Instrumen untuk responden menggunakan kuisioner skala Likert. Skala Likert adalah skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang (Djaali & Pudji Muljono, 2007: 28). Pembuatan instrumen penelitian dibuat sesuai kriteria faktor-faktor yang mendukung keberhasilan komunikasi bermedia atau multimedia menurut Kemp (1963)

Sedangkan kisi-kisi instrument evaluasi video sosialisasi PTIK UNJ yang digunakan untuk responden (siswa) secara keseluruhan ditunjukkan pada tabel 3.2, sebagai berikut :

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi (untuk Siswa)

NO	Indikator	Nomor Soal	Bentuk Instrumen Penilaian
1	Meningkatkan pengertian atau pemahaman terhadap suatu topic	1, 2, 3	Skala Likert
2	Meningkatkan daya tarik bagi khalayak	4, 5, 6, 7, 8, 9	
3	Mengajarkan keahlian lebih efektif	12	
4	Merangsang khalayak untuk bertindak	10, 11, 13, 14	
5	Menumbuhkan sikap yang diinginkan terhadap materi yang dibicarakan	15, 16	
6	Memperpanjang waktu penyimpanan informasi	17, 18	

NO	Indikator	Nomor Soal	Bentuk Instrumen Penilaian
7	Memberikan perolehan pengalaman yang tidak mudah melalui berbagai cara	19, 20	Skala Likert

Berdasarkan tabel 3.2 yang membahas mengenai kisi-kisi instrumen evaluasi untuk media video sosialisasi PTIK, instrumen soal evaluasi media video sosialisasi PTIK yang dibuat untuk responden (siswa) SLTA di DKI Jakarta dibuat dengan penilaian menggunakan skala likert. Pada penilaian tersebut telah dibuat pedoman penskoran.

3.2.4.2. Validasi Instrumen

Sebelum instrumen diajukan ke ahli media dan responden untuk menguji kevalidan instrumen tersebut terlebih dahulu. Sebelum divalidasi peneliti mempersiapkan referensi dan instrumen yang sudah sesuai dengan produk dan metode pengembangan.

Instrumen yang telah dibuat selanjutnya diuji validitas oleh dosen pembimbing. Validasi instrumen adalah untuk mengukur apakah instrumen sudah valid dan benar sebelum dilanjutkan ke ahli media dan responden. Instrumen ini akan divalidasi oleh dosen pembimbing dari penulis di Universitas Negeri Jakarta.

3.3. Prosedur Pengembangan

3.3.1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Pada penelitian pendahuluan yang sudah dilakukan pada Mahasiswa PTIK angkatan 2015 dan siswa SLTA di Jakarta, mereka menilai belum adanya

sosialisasi yang dapat mereka rasakan termasuk lulusan PTIK untuk menjadi guru belum mereka ketahui.

Bagi siswa SLTA sosialisasi ini berguna untuk mempersiapkan diri mereka yang akan melanjutkan ke jenjang selanjutnya yaitu berkuliah atau bekerja. Jika mereka memilih untuk berkuliah maka mereka sudah tahu apa yang harus mereka pilih sesuai minat, bakat, cita-cita, dan prestasi dan dapat berkerja sesuai prospek kerja yang sudah ditampilkan dalam video tersebut.

Tahap penelitian dan pengumpulan informasi dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi untuk mengembangkan video sosialisasi PTIK UNJ. Penelitian dan pengumpulan informasi dilakukan dengan cara wawancara dan memberikan kuisioner untuk menciptakan sebuah produk yang sesuai dengan yang diharapkan oleh sasaran target produk dan pengembang produk.

Sebelum instrumen diajukan ke Mahasiswa PTIK angkatan 2015 dan siswa SLTA di Jakarta untuk mengetahui kebutuhan dan mendapatkan data yang sebenarnya, maka mengajukan untuk uji kevalidan instrumen tersebut terlebih dahulu. Sebelum di validasi peneliti mempersiapkan instrumen yang sudah sesuai dengan produk dan kenyataan yang terjadi pada mereka.

Instrumen yang telah dibuat selanjutnya diuji validitas oleh dosen pembimbing. Validasi instrumen adalah untuk mengukur apakah instrumen sudah valid dan benar sebelum dilanjutkan ke ahli media dan responden. Instrumen ini akan divalidasi oleh dosen pembimbing dari penulis di Universitas Negeri Jakarta.

3.3.2. Tahap Perencanaan

Model pengembangan multimedia adalah serangkaian prosedur dalam rangka menghasilkan media pembelajaran interaktif untuk siswa. Peneliti memilih model pengembangan yang dikemukakan oleh Luther (Ariesto, 2003:

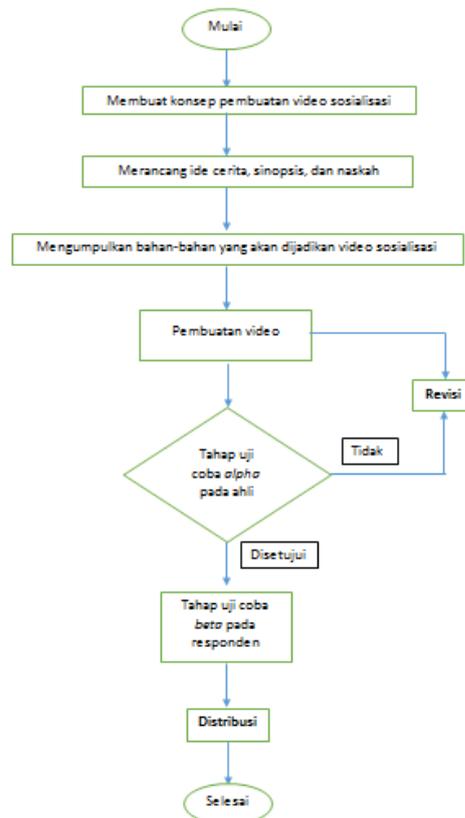
32) pengembangan multimedia dilakukan dalam 6 tahap yaitu: *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Peneliti memilih menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Luther karena dianggap paling lengkap dan sederhana.

Dalam bentuk bagan pengembangan yang menjadi landasan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Melakukan wawancara dengan Mahasiswa baru Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer angkatan 2015 dan Siswa SLTA kelas 12 di 3 sekolah yang akan menjadi obyek penelitian.
2. Melakukan pengumpulan data
3. Membuat konsep pembuatan video sosialisasi
4. Implementasi desain *User Interface* dan *Game*
5. Merancang ide cerita, sinopsis, dan naskah
6. Mengumpulkan bahan-bahan yang akan dijadikan video sosialisasi
7. Pembuatan video
8. Tahap uji coba *alpha* pada ahli media
9. Menganalisis data hasil uji coba *alpha* pada ahli media
10. Merevisi video sosialisasi
11. Tahap uji coba *beta* pada responden
12. Menganalisis data hasil uji coba *beta* pada responden
13. Merevisi produk akhir

3.3.3. Tahap Desain Produk

Tahap desain pengembangan video sosialisasi PTIK UNJ tersusun sebagai berikut :



Gambar 3.1. Desain Produk

Tahap desain produksi yang dilakukan yaitu : 1. Membuat konsep pembuatan video sosialisasi, 2. Merancang ide cerita, sinopsis, dan naskah, 3. Mengumpulkan bahan-bahan yang akan dijadikan video sosialisasi, 4. Pembuatan video, 5. Tahap uji coba *alpha* pada ahli media, 6. Tahap uji coba *beta* pada responden, 7. Distribusi.

3.3.3.1. *Concept* (Pembuatan konsep)

Tahap pembuatan konsep merupakan tahapan awal dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia. Yang dilakukan dalam tahap konsep ini adalah :

- a Penentuan tujuan penggunaan media.
- b Menganalisa sejauh mana sosialisasi PTIK UNJ itu diperlukan bagi mahasiswa PTIK dan siswa SLTA di beberapa sekolah di Jakarta.

3.3.3.2. *Design* (Perancangan)

Perancangan program dimulai dengan menyusun isi program, menentukan urutan penyajian dan menyusun alur pembelajaran.

Pra Produksi merupakan tahap awal dalam perancangan sebuah film animasi. Dalam tahap ini akan menentukan ide cerita, tema cerita, sinopsis, dan naskah.

3.3.3.3. *Material Collecting* (Pengumpulan bahan)

Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari tahap perancangan. Adapun urutan dalam proses pengumpulan bahan sebagai berikut:

1. Pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan untuk media seperti animasi, musik, gambar.
2. Pembuatan media dibuat dengan menggunakan program *Adobe After Effect CS6*. Tahap ini digunakan pembuatan konten sosialisasi PTIK.

3.3.3.4. Assembly (Tahap pembuatan media yang dihasilkan)

Assembly merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media adalah:

1. Produksi

Menurut Fety Fithriya Pada tahap ini pembuatan animasi mulai dilakukan. Diawali dengan pembuatan gambar sesuai dengan apa yang direncanakan pada storyboard di *Adobe Photoshop CC*, kemudian melanjutkan dengan penganimasian gambar yang dikomposisi pada *Adobe After Effect CS6* hingga menghasilkan Output per-scene dengan cara proses rendering.

2. Pascaproduksi

Setelah melewati tahap produksi, selanjutnya adalah tahap penyelesaian yang terdiri dari hal yang paling utama yaitu:

a. Editing

Editing merupakan proses merangkai gambar demi gambar yang akhirnya menjadi satu kesatuan cerita yang utuh dan penonton dapat dengan jelas memahami maksud dari sebuah film. Ketika memulai editing ada beberapa hal yang harus dipahami, yaitu:

b. Tema dasar video

c. Apa yang kita harapkan dari penonton agar dapat memahami apa yang disajikan.

d. Memilih bagian mana yang harus dibuang atau dipakai

e. Pesan utama dari film harus dapat dilihat

3. *Rendering*

Tahap dimana film animasi yang dibuat siap dijadikan output, baik dalam format DVD, .AVI, .MOV, .MP4 yang biasa terdapat pada file movie untuk youtube.

3.3.3.5. *Testing* (Tahap uji coba dan evaluasi)

Setelah tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan, maka dilakukan pengujian untuk memastikan apakah media yang dibuat mencapai tujuan pembuatannya. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh *expert review* (uji ahli), adalah menguji coba produk yang sudah jadi kepada ahli untuk menilai tingkat kualitas produk yang dikembangkan. Penilaian *expert review* dilakukan setelah tahapan pengembangan selesai dilakukan. Tujuan dari *expert review* adalah hasil dari penilaian dapat dijadikan pedoman untuk memperbaiki berbagai kekurangan dalam film sebelum dilakukan tahapan implementasi kepada siswa.

Video yang telah berhasil dibuat kemudian diuji cobakan pada beberapa siswa sebagai obyek penelitian. Siswa yang terlibat adalah siswa SLTA yang akan lulus sekolah. Proses uji coba dilakukan hanya sekali dan selanjutnya akan dilakukan revisi jika lembar evaluasi media pembelajaran tidak memenuhi kriteria presentase.

3.3.3.6. *Distribution* (Distribusi)

Setelah berbagai tahap uji sudah di lewati, selanjutnya masuk ke proses didistribusi. Tahap distribusi merupakan tahap terakhir dari proses pengembangan video sosialisasi PTK. Setelah produk diuji coba dan diperbaiki kekurangannya, maka produk telah dianggap layak kemudian tahap selanjutnya, file video ini siap untuk didistribusikan ke siswa dan digunakan Prodi PTK sebagai bahan untuk

sosialisasi mengenai PTIK. Pendistribusian yang dimaksud ini adalah memberikan file dalam bentuk DVD yang berisi video sosialisasi kepada Dosen dan mahasiswa.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan video sosialisasi PTIK UNJ adalah teknik wawancara dan kuisioer. Wawancara dilakukan terhadap Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer angkatan 2015. Kuisioer dilakukan terhadap Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer angkatan 2015 dan siswa SLTA di DKI Jakarta kelas XII.

3.5. Teknik Analisis Data

(Purwanto, hlm 210-225) Setelah mendapatkan data dari hasil evaluasi ahli media, ahli sejarah dan responden, data yang diperoleh berdasarkan angket akan diolah dengan cara statistik deskriptif. Statistik Deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat generalisasi hasil penelitian. Data berdasarkan angket akan dibuat persentase untuk setiap pertanyaan yang kemudian akan dideskripsikan. Persentase tersebut menggunakan rumus yang ditulis pada buku Sugiyono (2011:141), sebagai berikut :

$$\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah pertanyaan}} \times 100\% = \text{hasil\%}$$

Untuk menarik kesimpulan dari hasil analisis data maka akan digambarkan dengan persentase. Skor yang diperoleh kemudian dimasukkan kedalam skala

rating persentase dengan nilai maksimal adalah 100% dan minimum adalah 0%. Skala rating berfungsi untuk mengetahui hasil data angket (kuisisioner) dan wawancara secara umum dan keseluruhan yang didapat dari penilaian angket (kuisisioner) dan wawancara. Dengan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 3.3. Persentase Skala Rating Berdasarkan Hasil Data Instrumen

No.	Pernyataan	Skor
1.	Sangat Setuju/ Sangat baik / sangat bagus / sangat jelas	4
2.	Setuju/ baik / bagus / jelas	3
3.	Tidak Setuju/ Kurang baik / kurang bagus / kurang jelas	2
5.	Sanga Tidak Setuju/ Tidak baik / tidak bagus / tidak jelas	1

Oleh Arikunto (1993:56), yaitu rentang skor dibagi lima sama besar. Sehingga skala kategori kemampuan yang digunakan terdapat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4. Kategori Kelayakan

Nilai (%)	Kategori
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
<20	Sangat Kurang

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian yang dilakukan berdasarkan siswa SLTA di DKI Jakarta kelas XII IPA SMAN 98 Jakarta, MAN 14 Jakarta, dan SMKN 22 Jakarta yang berjurusan TKJ. Karena mereka adalah siswa yang akan lulus dari sekolah dan akan menentukan rencana selanjutnya mau memilih melanjutkan kuliah atau bekerja. Jika mereka memilih kuliah maka mereka harus mempersiapkan diri mereka agar tidak menyesal atau salah memilih kuliah.

Produk video sosialisasi yang dihasilkan adalah video yang memberikan wawasan kepada penonton mengenai pengertian TIK, pengertian PTIK, contoh orang yang sukses dan peduli pada dunia pendidikan, informasi PTIK UNJ, dan prospek kerja setelah lulus dari PTIK UNJ menjadi tenaga pendidik atau bekerja profesional.

4.1.1. *Concept* (Pembuatan konsep)

Tahap pembuatan konsep merupakan tahapan awal dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia. Tahap yang dilakukan pada pembuatan konsep ini adalah:

- a. Penentuan tujuan penggunaan media video sosialisasi adalah untuk mensosialisasikan PTIK UNJ dan cara memilih kuliah kepada siswa SLTA yang berminat untuk melanjutkan berkuliah.
- b. Menganalisa sejauh mana sosialisasi PTIK UNJ itu diperlukan bagi mahasiswa PTIK dan siswa SLTA di beberapa sekolah di DKI Jakarta.

4.1.2. Design (Perancangan)

Dalam tahap perancangan program dimulai dengan menyusun isi program, menentukan urutan penyajian, dan menyusun alur pembelajara. Tahap yang dilakukan padaperancangan program adalah:

A. Pra Produksi

Pra Produksi merupakan tahap awal dalam perancangan sebuah film animasi.

Dalam tahap ini akan menentukan,

Ide cerita : Video Sosialisasi

Tema cerita : Video Sosialisasi mengenai Prodi PTIK UNJ

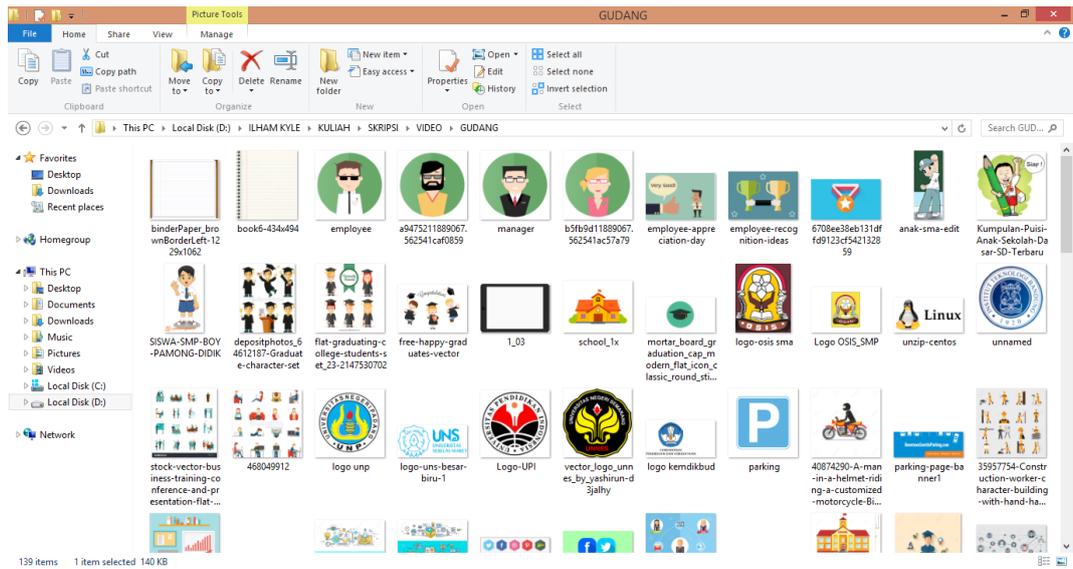
Sinopsis : (lampiran 11)

Naskah : (lampiran 12)

4.1.3. Material Collecting (Pengumpulan bahan)

Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari tahap perancangan. Adapun urutan dalam proses pengumpulan bahan sebagai berikut:

1. Pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan untuk media seperti animasi, musik, dan gambar.
2. pembuatan media dibuat dengan menggunakan program *Adobe After Effect CS6*. Tahap ini digunakan pembuatan konten sosialisasi PTIK.



Gambar 4.1. Proses pengumpulan gambar pada *windows explore*

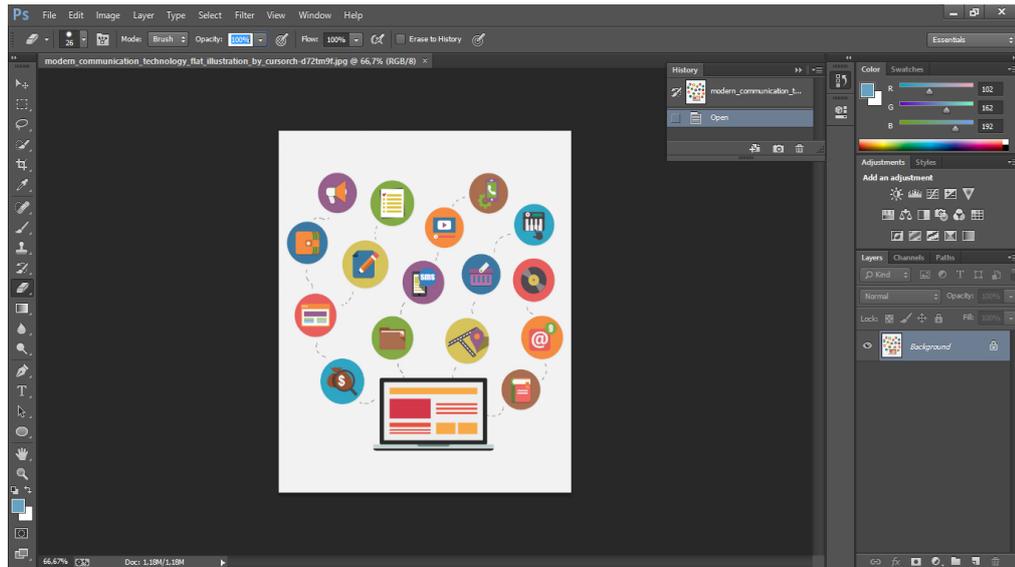
4.1.4. *Assembly* (Tahap pembuatan media yang dihasilkan)

Assembly merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media adalah :

B. Produksi

Diawali dengan pembuatan dan pengeditan gambar sesuai dengan apa yang direncanakan di *Adobe Photoshop CC*, kemudian melanjutkan dengan penganimasian gambar yang dikomposisi di *Adobe After Effect CS 6* hingga menghasilkan Output per-*scene* dengan cara proses rendering



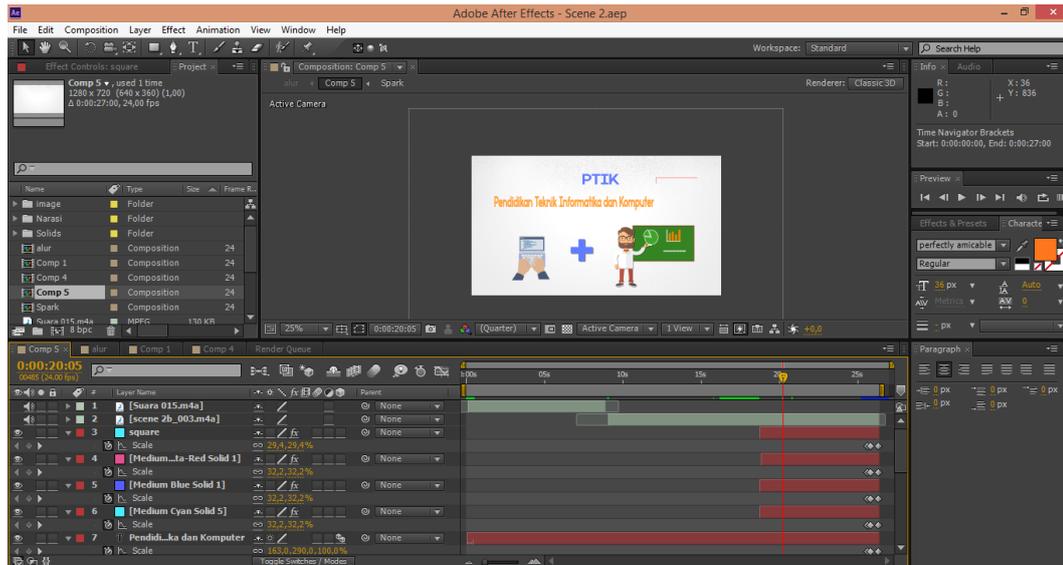
Gambar 4.2. Proses edit gambar dengan *Adobe Photoshop CC*

C. Pascaproduksi

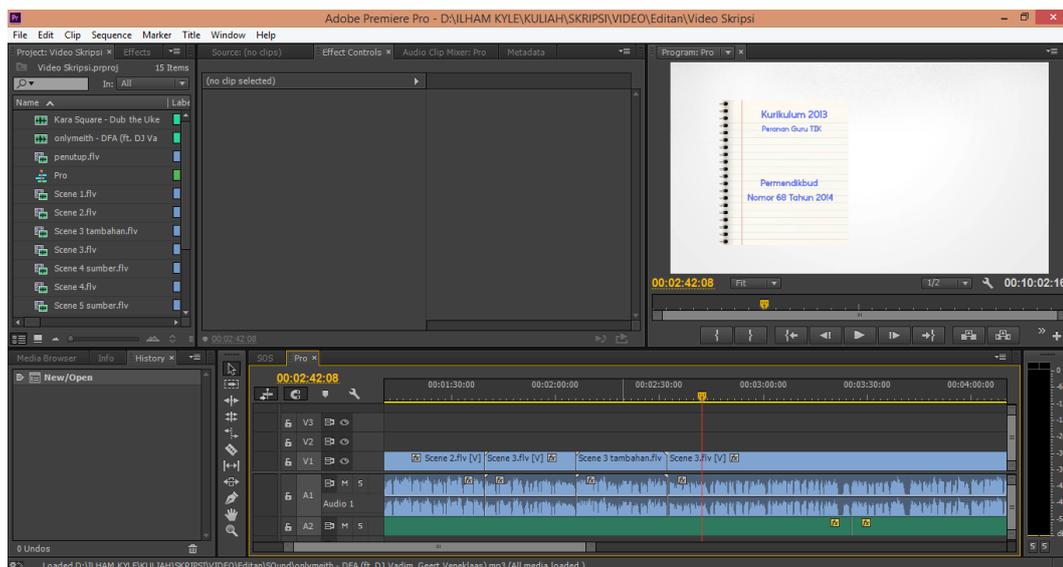
Setelah melewati tahap produksi, selanjutnya adalah tahap penyelesaian yang terdiri dari hal yang paling utama yaitu:

a. *Editing*

Proses *editing* dilakukan setelah tahap *Material Collecting*/pengumpulan bahan selesai. merupakan proses merangkai gambar demi gambar yang akhirnya menjadi satu kesatuan cerita yang utuh dan penonton dapat dengan jelas memahami maksud dari sebuah film. Ketika memulai editing ada beberapa hal yang harus dipahami, yaitu:



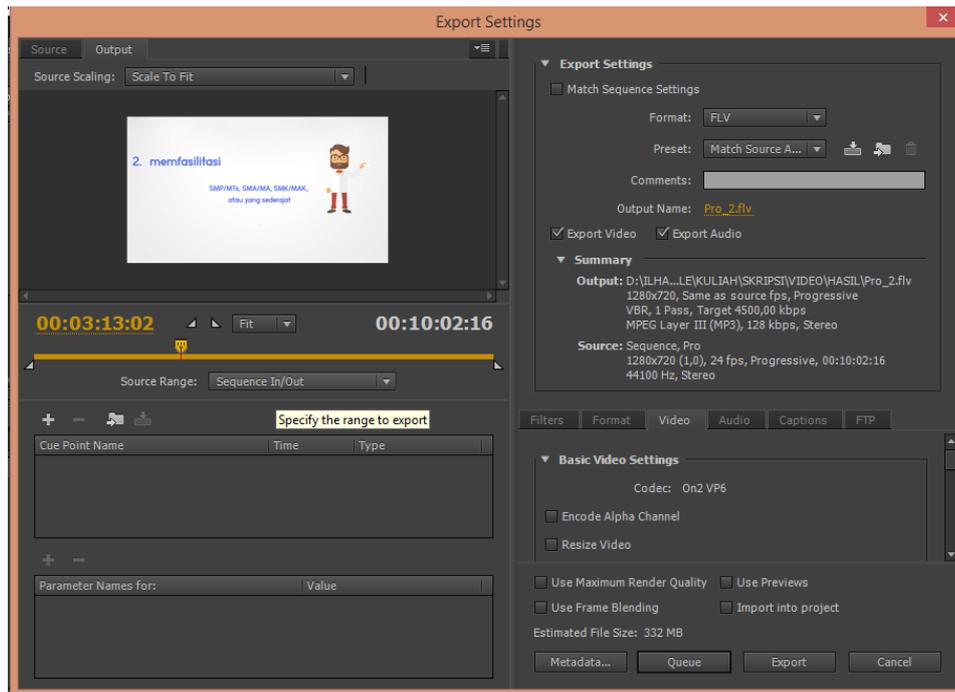
Gambar 4.3. Editing suara dan video sosialisasi



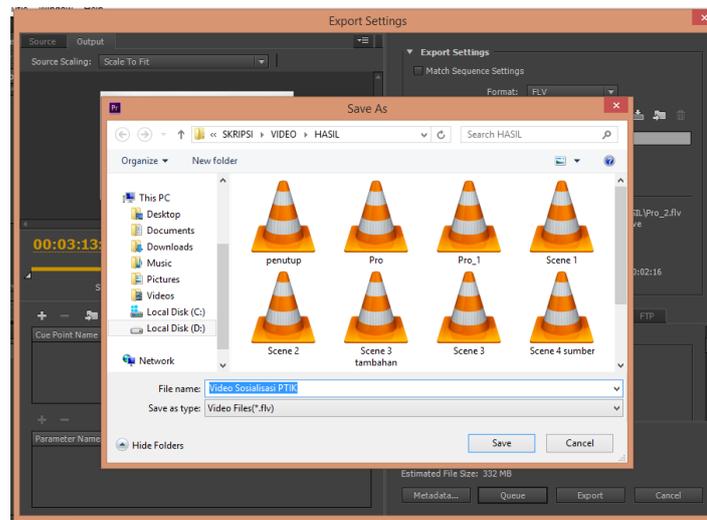
Gambar 4.4. Proses editing video sosialisidengan Adobe Premiere ProCC

b. Rendering

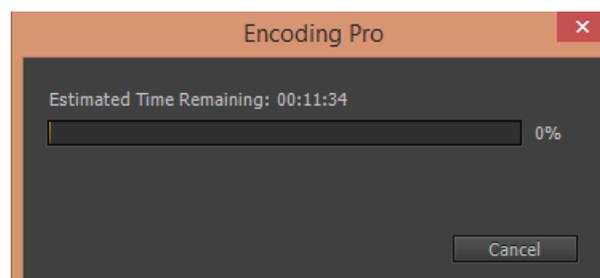
Proses *Rendering*, setelah tahap editing selesai proses selanjutnya adalah proses *rendering*. Format video menggunakan kompresi video MP4 yang dapat menyajikan resolusi yang tinggi dan besar kualitas video.



Gambar 4.5. Pemilihan jenis ukuran rendering video



Gambar 4.6. Proses penyimpanan hasil rendering



Gambar 4.7. Proses rendering video

4.1.5. *Testing* (Tahap uji coba dan evaluasi)

Setelah tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan, maka dilakukan pengujian untuk memastikan apakah media yang dibuat mencapai tujuan pembuatannya. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh *expert review* (uji ahli). *Expert review* (Uji ahli) melibatkan seorang responden dari ahli media yaitu Vina Oktaviani, MT.

Video yang telah berhasil dibuat kemudian diuji cobakan pada beberapa siswa sebagai obyek penelitian. Siswa yang terlibat adalah siswa SLTA yang akan lulus sekolah. Proses uji coba dilakukan hanya sekali dan selanjutnya akan dilakukan revisi jika lembar evaluasi media pembelajaran tidak memenuhi kriteria presentase.

4.1.6. *Distribution* (Distribusi)

Setelah produk diuji coba dan diperbaiki kekurangannya, maka produk telah dianggap layak kemudian tahap selanjutnya, file video ini siap untuk didistribusikan ke siswa dan digunakan Prodi PTIK sebagai bahan untuk sosialisasi mengenai PTIK. Pendistribusian yang dimaksud ini adalah memberikan file dalam bentuk DVD yang berisi video sosialisasi kepada dosen dan mahasiswa.

4.2. Kelayakan Produk (Teoritik dan Empiris)

Pada video sosialisasi PTIK UNJ didalamnya terdapat informasi yang berkaitan dengan TIK dan PTIK, serta bagaimana persiapan memlih kuliah dan peluang dunia kerja di dunia TIK. Informasi ini sangat bermanfaat bagi siswa SLTA kelas 12 dan dikemas dengan apik namun sederhana sehingga gambar yang disajikan tidak mengurangi perhatian siswa terhadap informasi yang disampaikan.

Pada tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh *expert review* (uji ahli), adalah menguji coba produk yang sudah jadi kepada ahli untuk menilai tingkat kualitas produk yang dikembangkan. *Expert review* (Uji ahli) melibatkan seorang responden dari ahli media yaitu Vina Oktaviani, MT. sebagai dosen pada mata kuliah animasi komputer untuk program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK). Penilaian *expert review* dilakukan setelah tahapan pengembangan selesai dilakukan. Tujuan dari *expert review* adalah hasil dari penilaian dapat dijadikan pedoman untuk memperbaiki berbagai kekurangan dalam film sebelum dilakukan tayuhan implementasi kepada siswa. Yang hasilnya adalah :

Tabel 4.1. Hasil Pengujian Ahli Media

Pertanyaan	Jawaban	Komentar
Media video yang disajikan mempunyai konsep yang menarik	Ya	
Video yang disajikan memiliki suara narasi yang baik	Tidak	Narasi terlalu mepet
Video yang disajikan memiliki kualitas audio yang baik	Ya	
Pemilihan soundtrack dalam media video meningkatkan ketertarikan pada responden	Ya	
Media video memiliki kualitas gambar yang baik	Ya	
Pemilihan gambar dalam media video sosialisasi dibangun dengan baik	Ya	
Media video memiliki susunan warna yang mendukung isi yang disampaikan	Tidak	Tata letak diatur lagi. Usahakan tidak terlalu penuh dalam satu frame

Pertanyaan	Jawaban	Komentar
Media video memiliki transisi yang baik antara gambar satu dengan lainnya	Ya	
Media video memiliki teks penjelas yang mendukung isi yang disampaikan	Ya	
Media video mempunyai kualitas editing video dan audio yang baik	Ya	
Media video sosialisai efektif untuk digunakan pada siswa SLTA	Ya	
Media video sosialisasi mempermudah siswa untuk mengenal PTIK secara lebih dalam	Ya	

Secara keseluruhan video ini sudah layak untuk disosialisasikan, namun perlu ada perbaikan dari narasi yang terlalu mepet sehingga seakan temponya cepat dan tata letak pada satu frame diusahakan tidak terlalu penuh.

Sehingga diperoleh persentase kelayakan produk berdasarkan uji dari ahli media:

Presentase Kelayakan Produk

$$\frac{10}{12} \times 100\% = 83\% \text{ layak}$$

4.3. Keefektifan Produk (Melalui Uji Coba)

4.3.1. Hasil Implementasi Video Sosialisasi PTIK UNJ

Setelah video sosialisasi lulus pengujian Alfa oleh ahli media selanjutnya video sosialisasi diimplementasikan atau diterapkan. Penerapan video sosialisasi ini dilakukan pada siswa kelas XII SLTA di DKI Jakarta.

Sebelum penelitian dimulai penulis memberikan gambaran dan berdiskusi mengenai rencana dan pengetahuan mereka saat mereka lulus sekolah nanti. Pada saat berlangsung penulis memberikan video sosialisasi kepada siswa agar mereka dapat memahami dan termotivasi. Setelah memperlihatkan video sosialisasi untuk memberikan pemahaman kembali terhadap isi video sosialisasi tersebut. Peserta didik dapat memutar ulang video sosialisasi tersebut sampai benar-benar memahaminya.

4.3.2. Hasil Pengujian Oleh Responden

Pengujian oleh responden merupakan pengujian akhir pada penelitian pengembangan konten video sosialisasi PTIK. Instrumen ini berupa kuisioner yang berisi dua puluh pertanyaan tertutup yang menggunakan skala *likert*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap video sosialisasi PTIK serta tingkat kelayakan video sosialisasi PTIK yang telah dikembangkan. Kuisioner diberikan kepada kelas XI SLTA di DKI Jakarta yang berjumlah 98 orang. Berikut ini adalah tabel daftar jawaban evaluasi responden yang telah diisi oleh responden atau siswa.

Tabel 4.2. Total skor hasil uji responden

No.	Indikator	Total
1	Meningkatkan pengertian atau pemahaman terhadap suatu topik	1003
2	Meningkatkan daya tarik bagi khalayak	1836
3	Mengajarkan keahlian lebih efektif	321
4	Merangsang khalayak untuk bertindak	1304
5	Menumbuhkan sikap yang diinginkan terhadap materi yang dibicarakan	677

No.	Indikator	Total
6	Memperpanjang waktu penyimpanan informasi	583
7	Memberikan perolehan pengalaman yang tidak mudah melalui berbagai cara	638

Tabel 4.3. Hasil analisis indikator uji responden

NO	Indikator	Nomor Soal	Presentase/ skor
1	Meningkatkan pengertian atau pemahaman terhadap suatu topik	1, 2, 3	85%
2	Meningkatkan daya tarik bagi khalayak	4, 5, 6, 7, 8, 9	78%
3	Mengajarkan keahlian lebih efektif	12	82%
4	Merangsang khalayak untuk bertindak	10, 11, 13, 14	83%
5	Menumbuhkan sikap yang diinginkan terhadap materi yang dibicarakan	15, 16	86%
6	Memperpanjang waktu penyimpanan informasi	17, 18	74%
7	Memberikan perolehan pengalaman yang tidak mudah melalui berbagai cara	19, 20	81%

Dari tabel skor hasil uji responden dapat dianalisis tiap butirnya berdasarkan instrumen, yang merupakan pengembangan dari tujuh aspek yaitu meningkatkan pengertian atau pemahaman terhadap suatu topik, meningkatkan daya tarik bagi khalayak, mengajarkan keahlian lebih efektif, merangsang khalayak untuk bertindak, menumbuhkan sikap yang diinginkan terhadap materi yang dibicarakan, memperpanjang waktu penyimpanan informasi, dan memberikan perolehan pengalaman yang tidak mudah melalui berbagai cara. Dari meningkatkan pengertian atau pemahaman terhadap suatu topik diperoleh

prosentase sebesar 85%. Hasil tersebut menunjukkan video sosialisasi PTIK UNJ ini “sangat baik” dari segi kualitas tampilan/ tayangan itu baik.

Dari aspek meningkatkan daya tarik bagi khalayak diperoleh prosentase sebesar 78%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video sosialisasi PTIK UNJ ini “baik” bagi siswa karena menarik minat dan perhatian.

Dari aspek mengajarkan keahlian lebih efektif diperoleh prosentase sebesar 82%. Dari aspek merangsang khalayak untuk bertindak diperoleh prosentase sebesar 83%. Dari aspek menumbuhkan sikap yang diinginkan terhadap materi yang dibicarakan diperoleh prosentase sebesar 86%. Dari aspek memperpanjang waktu penyimpanan informasi diperoleh prosentase sebesar 74%. Dari aspek memberikan perolehan pengalaman yang tidak mudah melalui berbagai cara diperoleh prosentase sebesar 81%.

Untuk mengetahui hasil secara keseluruhan. Sesuai dengan rumus perhitungan yang terdapat pada Bab III, untuk menentukan kualitas atau kelayakan produk yang telah dikembangkan, yaitu dengan menggunakan rumus mendapatkan nilai skor, kita menjumlahkan semua total skor yang diperoleh dari 20 butir soal sehingga didapat :

$$\sum \text{Total skor} = (\text{Total Skor 1} + \text{Total Skor 2} + \dots + \text{Total Skor 20})$$

$$\sum \text{Total skor} = 80$$

Kemudian untuk mendapatkan skor maksimal, kita mengalikan nilai maksimal pertanyaan yaitu 4, dengan frekuensi jumlah siswa 98, kemudian mengalikannya dengan jumlah soal yaitu 20, sehingga dapat:

$$\text{Skor maks} = (\text{Nilai maks} \times f) \times \text{Jumlah Soal}$$

$$\text{Skor maks} = (4 \times 98) \times 20 = 7840$$

Sehingga diperoleh tingkat kualitas atau kelayakan video sosialisasi PTIK UNJ sebesar :

$$\text{Dari } \frac{6362}{7840} \times 100\% = 81\% \text{ interpretasi kategori}$$

kualias berdasarkan skor, dapat disimpulkan bahwa video sosialisasi ini adalah 81%. Skor 81% berarti video tersebut “sangat baik” bahwa video tersebut baik dan layak untuk dipertontonkan.

4.4. Pembahasan

$$\text{Perhitungan : } \frac{\sum \text{Skor}}{\sum \text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

4.4.1. Faktor pendukung dan Penghambat

A. Faktor Pendukung

1. Sudah pernah membuat video sosialisasi sebelumnya sehingga dalam pembuatan lancar.
2. Dapat menguasai perhatian siswa saat penelitian sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik, dibuktikan dengan siswa banyak bertanya mengenai perkuliahan.

B. Faktor Penghambat

1. Lamanya waktu observasi mengakibatkan lamanya penulisan skripsi.
2. Administrasi yang sulit sehingga menghabiskan waktu dan tenaga ketika akan penelitian.

Video sosialisasi PTIK UNJ bagi siswa SLTA di DKI Jakarta ini dikembangkan dengan menggunakan *Adobe after Effect CS 6* dan *Adobe Premiere Pro CC*.

Aplikasi ini digunakan, karena *Adobe after Effect CS 6* merupakan aplikasi yang memiliki banyak *fiture* dan detail sehingga membutuhkan penguasaan yang lebih menggunakan aplikasi ini, tetapi hasil yang dibuat sangat baik karena mendukung hampir semua format video dan terintegrasi software *Adobeyag* satu dengan yang lainnya. Sedangkan penggunaan *Adobe Premiere Pro CC* untuk menggabungkan hasil video dari *Adobe after Effect CS 6* serta mengkomposisi *backsound* sehingga menjadi video kesatuan yang utuh.

Video sosialisasi ini dibuat dengan format kualitas HD dengan resolusi 1280 x 720 yaitu dengan tipe *.flv* sehingga dapat dijalankan pada komputer dengan sistem operasi Windows XP, Windows7, dan Windows 8/8.1. dan berbagai media player seperti *VLC media player*, *Windows media player*, *Media Player Clasic home cinema*, dan media player yang lainnya.

4.4.2. Kelebihan dan Kekurangan

A. Kelebihan :

1. Gambar yang dihasilkan memiliki resolusi yang tinggi
2. Narasi yang digunakan jelas sehingga memudahkan penonton untuk memahami
3. Gambar dan efek yang digunakan menarik perhatian penonton
4. Informasi yang penting bagi mereka karena mereka akan lulus dari sekolah

B. Kekurangan :

1. Mengedit video tersebut sangat berat jika memakai spesifikasi komputer yang lebih rendah dari software yang digunakan
2. Transisi yang terlalu cepat sehingga tempo dari film seakan-akan cepat
3. Ada beberapa penempatan gambar yang kurang tepat

Semua siswa “sangat setuju” bahwa video sosialisasi ini sudah sangat baik dan layak dari aspek yaitu menambah wawasan atau pemahaman terhadap informasi yang diperlihatkan, meningkatkan daya tarik bagi khalayak, mempersiapkan diri menuju jenjang perkuliahan, merangsang khalayak untuk bertindak, menumbuhkan sikap yang diinginkan terhadap materi yang dibicarakan, dan memperpanjang waktu penyimpanan informasi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Pengembangan Video Sosialisasi PTK UNJ ini dilakukan dengan model pengembangan multimedia. Berikut merupakan tahap prosedur pengembangan video sosialisasi yang dibuat melalui langkah sebagai berikut : 1. Menentukan judul video, 2. membuat sinopsis, 3. membuat naskah video, 4. Mengumpulkan gambar (*Stock*), 5. Proses *editing*, 6. Proses *Rendering*, 7. pemberian sosialisasi, akhirnya dihasilkan sebuah video sosialisasi PTK UNJ yang berisi wawasan mengenai bagaimana memilih tempat kuliah, sosialisasi PTK, prospek pekerjaan, dan contoh orang-orang yang sukses dibidang TIK namun juga pemerhati pendidikan. Berikut merupakan hasil dari tahapan pengembangan video sosialisasi PTKUNJ :

1. Pada pengujian ahli media yang dilakukan oleh Vina Oktaviani, M.T selaku dosen yang ahli dibidang pengembangan Multimedia. Diketahui bahwa video sosialisasi PTK UNJ ini telah memenuhi semua aspek kualitas tampilan/tayangan dari segi audio visual dan layak menjadi video sosialisasi.
2. Dari hasil evaluasi uji responden didapatkan skor sebesar 81% dengan kategori kelayakan “sangat baik”. Dengan rincian aspek kualitas tampilan/tayangan sebesar 82%, aspek minat dan perhatian 81%, serta aspek ketepatan isi materi sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut siswa video sosialisasi PTK UNJ ini sangat baik dan dapat membantu siswa dalam menambah wawasan dan memahami PTK UNJ serta dapat

memotivasi siswa mempersiapkan diri mereka setelah mereka lulus sekolah.

Video sosialisasi PTIK UNJ ini telah memenuhi kriteria aspek audio visual dalam tampilan video sosialisasi tersebut dan sangat baik untuk diterapkan sebagai alat sosialisasi PTIK UNJ karena dapat memotivasi siswa agar kelak setelah lulus mereka sudah mempersiapkan diri mereka dimanapun mereka berada (melanjutkan kuliah atau berkerja), terutama bagi siswa yang ingin masuk ke PTIK UNJ.

5.2. Implikasi

Jika video sosialisasi ini dapat memberikan wawasan dan motivasi maka siswa yang berminat berkuliah dapat mempersiapkan dirinya selama bersekolah untuk berkuliah sesuai minat, bakat, hobi, prestasi, dan cita-citanya. Siswa akan semakin giat belajar demi mencapai cita-citanya.

5.3. Saran

Dengan berbagai keterbatasan yang dialami oleh penulis dalam pelaksanaan skripsi untuk mengembangkan Video Sosialisasi PTIK UNJ ini, maka penulis memberikan beberapa saran yang kiranya dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan Video Sosialisasi PTIK UNJ ini dimasa yang akan datang, diantaranya sebagai berikut :

1. Spesifikasi komputer yang digunakan haruslah cukup bahkan lebih tinggi untuk mengolah multimedia seperti *Adobe Photo Shop CC*, *Adobe After Effect CS 6*, dan *Adobe Premiere Pro CC*, agar proses pembuatan video sosialisasi dapat berjalan dengan baik. Lebih susah dalam

memproses jika komputer yang digunakan spesifikasinya lebih rendah dari yang penulis pakai.

2. Dengan animasi yang lebih baik dan atraktif dapat meningkatkan perhatian siswa sehingga siswa dapat menikmati video sosialisasi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- UU Republik Indonesia No. 20 tahun 2013 tentang Pendidikan Tinggi.
- Ahmadi, Abu (2001). Ilmu Pendidikan. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Anderson, Ronald H. (1987). *Selecting and Developing Media for Instruction*. Modison Wesconsin: American Society for Training and Development.
- Arif, Furchan. (1982). *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Arikunto. (1993). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*, Edisi Kesembilan, Rineka Cipta, Jakarta.
- Belawati, T, dkk. (2003). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Buku pedoman Akademik UNJ 2011.
- Damsar. (2011). *Pengantar Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: PT Kencana Prenada Media.
- Dep. Pend. Dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta. 1990, h. 601. Shafique Ali Khan, *Filsafat Pendidikan Al-Ghazali*, Pustaka Setia, Bandung, 2005, h. 62 Zakiah Daradjat, dkk, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Bumi Aksara, Jakarta, 1995, h. 268.
- Departemen Pendidikan Nasional Balitbang – Puslitjaknov.2008. Makalah Pengembangan Model Pembelajaran Ekspresi Estetika Inovatif Untuk Pendidikan Dasar. Dikutip dari : http://puslitjaknov.org/data/file/2008/makalah_undangan/UNESA_PengembanganModelPembelajaranEkspresiEstetika%20.pdf. Dibuka tanggal 18 Agustus 2009.
- Dwiyogo, Wasis D. (2013). *Media Pembelajaran*, Malang: Wineka media, Hal: 213-216.
- H. Taufiqurokhman. (2011). *Kebijakan dan Pemanfaatan Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. (www.ict-prisma.com, diaksestanggal 13 Juli 2016).
- Hofstetter, Fred T. (2001). *Multimedia Literacy*. Third Edition. New York: McGraw-Hill International Edition.
- Joseph, Boggs M & Petrie Dennis W. (1999.) *The Art of Watching Films*. USA: Mayfield Publishing Company.

- Kartini Kartono. (2007). *Patologi Sosial Jilid I*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, hlm. 14.
- Kemp, Jerrold E. (1977). *Instructional Design. A Plan for Unit and Course Development*. Belmont, California: Fearon-Pitman Publishers, Inc. (1994) *Proses Perancangan Pengajaran*. Terjemahan oleh Asril.
- Luther, A. C. (1994). *Authoring Interactive Multimedia*. Massachusettes: Academic Press, Inc.
- Mahdiansyah. (2010). Perilaku professional guru kejuruan hasil penelitian di SMK Negeri DKI Jakarta [Versi Elektronik], *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan (Litjak)*, 9, 1 - 23. kata Armida saat orasi ilmiah di kampus Universitas Padjadjaran, Bandung, Kamis, 11 September 2014. TEMPO.CO diakses 22.00 wib 22 Juli 2015
- Muda, Ahmad A.K. (2006). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Reality Publisher.SP. Hariningsih. 2005. *Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Purwanto. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sadiman, Arif S.(1996). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana.(1978). *Media Pengajaran*. Surabaya: Pustaka Dua.
- Suharyadi, Purwanto. (2004). *Statistika Dasar*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, Rudi. Riyana, Cepi. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutarman.(2009). *Pengantar Teknologi Informasi*. Penerbit Bumi Aksara : Jakarta.
- Sutopo, A. H.(2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Tersedia pada www.infokursus.net/.../0604091354Metode_Penel_Pengemb_Pembelajaran.pdf (diakses tanggal 15 Desember 2011).
- Warsita, Bambang. (2006). Kecenderungan Global dan Regional dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pendidikan. *Jurnal Teknodik* (Nomor 19 tahun 10). Hlm. 69-98.
- Vaughan, Tay. (2011). *Multimedia: Making It Work*. 8th Edition. New York : McGraw-Hill.

Lampiran 1

	PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA DINAS PENDIDIKAN PROVINSI DKI JAKARTA SMK NEGERI 22 JAKARTA KELOMPOK BISNIS DAN MANAJEMEN & TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI Jl. Raya Condet, Pasar Rebo, Jakarta Timur 13760 Telp. 8400901 Fax. 8416003 http://www.smkn22-jkt.sch.id email : info@smkn22-jkt.sch.id	
---	---	---

SURAT KETERANGAN
Nomor : 205 / I.851.7

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 22 Jakarta, menerangkan bahwa :

Nama	: Ilham Amifiat
No. Registrasi	: 5235111818
Program Studi	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas	: Teknik Universitas Negeri Jakarta
Strata	: S1
No. HP	: 081908241902

Nama tersebut di atas benar telah melaksanakan penelitian di SMK Negeri 22 Jakarta, pada tanggal 19 Juli 2016, untuk penulisan tugas akhir/Skripsi dengan judul :

“ Pengembangan Video Sosialisasi PTIK FT UNJ Bagi Siswa SLTA di DKI Jakarta ”

Demikian surat keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya kami mengucapkan terimakasih.

Jakarta, 21 Juli 2016
Kepala SMK Negeri 22 Jakarta



Priyadi, S.Pd.
NIP. 196605101988031009

Lampiran 2



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
'DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 98 JAKARTA

Jalan Jaha Kaisari Pasar Rebo Jakarta 13790 Telp. 8714579 Faks. 8708519
e-mail : sma_98_klsr@yahoo.co.id / Webs www.sman98jakarta.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 481 /1.851.622

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Herman Syafri, M.Pd
NIP / NRK : 197208111998021002/138783
Pangkat / Golongan : Pembina , IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : Ilham Amifiat
Nomor REG : 5235111818
Fakultas : Teknik Universitas Negara Jakarta
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Jenjang Pendidikan : Sarjana (S-1)

Adalah benar Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta (UNJ), yang telah melaksanakan Penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul ' Pengaembangan Video Sosialisasi PTIK FT UNJ bagi Siswa SLTA di DKI Jakarta'.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan maka akan dilakukan perbaikan atau surat keterangan ini dinyatakan batal.



Jakarta, 21 Juli 2016

KEPALA SMAN 98 JAKARTA

Dr. Herman Syafri, M.Pd
NIP. 197208111998021002

Lampiran 3



KEMENTERIAN AGAMA MADRASAH ALIYAH NEGERI 14 JAKARTA KOTA JAKARTA TIMUR

Kampus A : Jl. Madrasah No. 80 Rt. 03/09 Pekayon Pasar Rebo Jakarta Timur 13710 Telp/Fax. (021). 87701114
Kampus B : Jl. Bambu Kuning II Rt. 007/05 Pondok Ranggon Jakarta Timur 13860 Telp. (021). 84306511
Email : man14jkt@yahoo.co.id / man14jkt@kemenag.go.id Web/Blog: www.man14jkt.wordpress.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : Ma.09.14/TL.00/243/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Rojali, M.Pd
NIP : 19641011 199203 1 004
Pangkat/Gol. Ruang : Pembina Tk.I (IV/b)
Jabatan : Kepala MAN 14 Jakarta

Menerangkan bahwa :

Nama : Ilham Amifiat
Jenjang : (S1) Strata Satu
NIM/NPM : 5235111818
Program Study : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Universitas : Universitas Negeri Jakarta (UNJ)

Nama tersebut di atas telah mengadakan penelitian dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Sosialisasi PTIK FT UNJ bagi Siswa SLTA di DKI Jakarta di MAN 14 Jakarta" pada Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 14 Jakarta, tanggal 21 Juli 2016.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 21 Juli 2016
Kepala,

Drs. Rojali, M.Pd
NIP. 19641011 199203 1 004

Lampiran 4



*Building
Future
Leaders*

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK



Certificate ID11/01792

Gedung L Kampus A Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon: (62-21) 4890046 ext. 213, 4751523, 47864808 Fax. 47864808
Laman: <http://ft.unj.ac.id> email: ft@unj.ac.id

Jakarta, 9 Juni 2016

Nomor : 018/PTIK/SPH/VI/2016
Lampiran : Form review/penilaian
Perihal : Review Pakar

Yth. : **Ibu Vina Oktaviani, MT**
di
Tempat

Dengan Hormat,

Terkait dengan Skripsi mahasiswa kami:

Nama : Ilham Amifiat

No Reg. : 5235111818

Judul Skripsi : *Pengembangan Video Sosialisasi PTIK FT UNJ Bagi Siswa SLTA
Di DKI Jakarta*

di mana Skripsi mahasiswa kami perlu dilakukan review oleh **Pakar Ahli Media** sebelum memasuki tahap produksi, untuk itu kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mereview hasil desain dari Skripsi mahasiswa kami tersebut sebagai reviewer Pakar.

Untuk melengkapi instrument penilaian review, berikut kami lampirkan form review sebagai dasar mahasiswa tersebut dalam menyempurnakan desainnya.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terimakasih.

Ketua Program Studi
S1 PT. Informatika dan Komputer,

Dr. Yuliatr Sastrawijaya, M.Pd.
NIP. 19580706 198303 2 002

Lampiran 5

INSTRUMEN KUISIONER SOSIALISASI PTIK UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA	
Nama :	Asal Sekolah :
Nomor Hp :	

Kuisiener ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan calon mahasiswa (siswa) mengenai dunia IT, PTIK, dan UNJ.

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan percaya diri.

Selamat Mengerjakan!

Pertanyaan:

1. Apa cita-citamu yang terbayang saat ini?

2. Apa harapanmu setelah lulus SMA/SMK? (Bekerja atau Kuliah)

3. Jika ingin melanjutkan kuliah, kamu mau melanjutkan kemana? Mengapa?

4. Kamu berminat kuliah dibidang apa?

5. Apakah kamu tertarik dunia IT?

6. Apakah kamu berminat kuliah di bidang IT?

7. Apakah anda mengenal Universitas Negeri Jakarta?

8. Apakah kamu mengetahui PTIK (Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer) di UNJ?

Lampiran 5

9. Jika anda mengenalnya apakah anda tertarik dengan program studi tersebut? Jika iya, apa yang membuat anda tertarik dengan program studi ini?

10. Jika tidak apakah dengan memberikan informasi yang lengkap, menarik, dan mudah dimengerti tentang PTIK dapat membuat anda tertarik untuk mengenal dan mencobanya? Apakah alasannya?

11. Apakah melalui media video lebih menarik bagi kamu dibandingkan melalui media lainnya? Jelaskan!

12. Apakah kamu mengetahui video profil UNJ atau PTIK?

13. Apakah menurut kamu dengan adanya video profil tersebut kamu berminat dengan dunia IT?

14. Apakah menurut kamu dengan adanya video profil tersebut kamu berminat masuk PTIK UNJ?

Terima Kasih

Lampiran 6

KUISIONER SOSIALISASI PTIK UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA	
Nama :	Asal Sekolah :
Nomor Hp :	Jalur masuk PTIK:

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan mahasiswa mengenai dunia IT, PTIK, dan UNJ.

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan percaya diri.

Selamat Mengerjakan!

Pertanyaan:

1. Apa alasan kamu masuk PTIK?

2. Darimana anda sebelumnya bisa mengenal atau mengetahui prodi PTIK yang ada di UNJ?

3. Informasi apa saja yang kamu peroleh tentang prodi PTIK UNJ? Jelaskan !

4. Apa yang kamu ketahui terkait prospek bidang pekerjaan alumni PTIK?

5. Jelaskan cita-cita kamu setelah lulus dari PTIK UNJ? Mengapa?

6. Apa yang kamu peroleh di PTIK sudah sesuai dengan harapan anda saat mendaftar di PTIK?

7. Apa yang kamu harapkan saat kuliah di PTIK? (misal terkait materi pembelajaran atau yang lain) Jelaskan !

Lampiran 6

8. Apakah kamu berencana pindah dari PTIK setelah menjalani kuliah di PTIK beberapa semester? (misal ikut SBMPTN atau PENMABA lagi).

Terima Kasih

Lampiran 7

KUISIONER SOSIALISASI PTIK UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA	
Nama : Siti Ghina	Asal Sekolah : SMKN 2 JKT
Nomor Hp : 081281647363	

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan calon mahasiswa (siswa) mengenai dunia IT, PTIK, dan UNJ.

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan percaya diri.

Selamat Mengerjakan!

Pertanyaan:

1. Apa cita-citamu yang terbayang saat ini?
astronot teknisi.
2. Apa harapanmu setelah lulus SMA/SMK? (Bekerja atau Kuliah)
kuliah dan bekerja.
3. Jika ingin melanjutkan kuliah, kamu mau melanjutkan kemana? Mengapa?
entahlah.
4. Kamu berminat kuliah dibidang apa?
elektro, astronomi, hub. interrasional.
5. Apakah kamu tertarik dunia IT?
Ya.
6. Apakah kamu berminat kuliah di bidang IT?
Ya.
7. Apakah anda mengenal Universitas Negeri Jakarta?
Ya.
8. Apakah kamu mengetahui PTIK (Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer) di UNJ?
tidak.

Lampiran 7

9. Jika anda mengenalnya apakah anda tertarik dengan program studi tersebut? Jika iya, apa yang membuat anda tertarik dengan program studi ini?

tidak tau.

10. Jika tidak apakah dengan memberikan informasi yang lengkap, menarik, dan mudah dimengerti tentang PTIK dapat membuat anda tertarik untuk mengenal dan mencobanya? Apakah alasannya?

Ya.

11. Apakah melalui media video lebih menarik bagi kamu dibandingkan melalui media lainnya? Jelaskan!

Ya, lebih jelas penjelasannya

12. Apakah kamu mengetahui video profil UNJ atau PTIK?

tidak.

13. Apakah menurut kamu dengan adanya video profil tersebut kamu berminat dengan dunia IT?

Ya.

14. Apakah menurut kamu dengan adanya video profil tersebut kamu berminat masuk PTIK UNJ?

Ya.

Terima Kasih

Lampiran 7

KUISIONER SOSIALISASI PTIK UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA	
Nama : Shania A-A	Asal Sekolah : SMA Negeri 39 Jakarta
Nomor Hp : 089634996119	

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan calon mahasiswa (siswa) mengenai dunia IT, PTIK, dan UNJ.

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan percaya diri.

Selamat Mengerjakan!

Pertanyaan:

1. Apa cita-citamu yang terbayang saat ini?
Arsitek
2. Apa harapanmu setelah lulus SMA/SMK? (Bekerja atau Kuliah)
Kuliah
3. Jika ingin melanjutkan kuliah, kamu mau melanjutkan kemana? Mengapa?
UI, karena dekat & bagus
4. Kamu berminat kuliah dibidang apa?
Arsitektur (Teknik)
5. Apakah kamu tertarik dunia IT?
tidak terlalu
6. Apakah kamu berminat kuliah di bidang IT?
Belum tau...
7. Apakah anda mengenal Universitas Negeri Jakarta?
Kenal kok
8. Apakah kamu mengetahui PTIK (Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer) di UNJ?
Kurang tau

Lampiran 7

9. Jika anda mengenalnya apakah anda tertarik dengan program studi tersebut? Jika iya, apa yang membuat anda tertarik dengan program studi ini?

Mungkin akan tertarik:

Tertarik karena ilmunya cukup relevan (?)

10. Jika tidak apakah dengan memberikan informasi yang lengkap, menarik, dan mudah dimengerti tentang PTIK dapat membuat anda tertarik untuk mengenal dan mencobanya?

Apakah alasannya? Iya mungkin akan tertarik , seperti nya seru ...

11. Apakah melalui media video lebih menarik bagi kamu dibandingkan melalui media lainnya?

Jelaskan! Video ... iya menarik kalau dibandingkan media lainnya

karna video mencakup audio-visual membuat kita lebih mengerti

12. Apakah kamu mengetahui video profil UNJ atau PTIK?

Tidak tahu ---

13. Apakah menurut kamu dengan adanya video profil tersebut kamu berminat dengan dunia IT?

Hmm --- mungkin..

14. Apakah menurut kamu dengan adanya video profil tersebut kamu berminat masuk PTIK UNJ?

Seperti apa dulu videonya, soalnya belum tahu video yg dimaksud hehehe.

Terima Kasih

Lampiran 8

KUISIONER SOSIALISASI PTIK UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA	
Nama : M. Malih	Asal Sekolah : SMA N 6 Bogor
Nomor Hp : 0858 1186 1630	Jalur masuk PTIK: Penmaba

Kuisiонер ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan mahasiswa mengenai dunia IT, PTIK, dan UNJ.

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan percaya diri.

Selamat Mengerjakan!

Pertanyaan:

1. Apa alasan kamu masuk PTIK?

Sebenarnya bkn karena PTIK, tetapi karena memang tertarik dengan IT, terutama game developing

2. Darimana anda sebelumnya bisa mengenal atau mengetahui prodi PTIK yang ada di UNJ?

Ayah saya

3. Informasi apa saja yang kamu peroleh tentang prodi PTIK UNJ? Jelaskan !

Banyak, berbagai hal tentang dunia yg akan saya alami

4. Apa yang kamu ketahui terkait prospek bidang pekerjaan alumni PTIK?

Berbagai hal pekerjaan, Programmer, TKJ,

5. Jelaskan cita-cita kamu setelah lulus dari PTIK UNJ? Mengapa?

GAME DEVELOPING...!!!

6. Apa yang kamu peroleh di PTIK sudah sesuai dengan harapan anda saat mendaftar di PTIK?

belum.

7. Apa yang kamu harapkan saat kuliah di PTIK? (misal terkait materi pembelajaran atau yang lain) Jelaskan !

komunitas GAME DEVELOPING...!!!

Lampiran 8

8. Apakah kamu berencana pindah dari PTIK setelah menjalani kuliah di PTIK beberapa semester? (misal ikut SBMPTN atau PENMABA lagi).

NO ...!!!

Terima Kasih

Lampiran 8

KUISIONER SOSIALISASI PTIK UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA	
Nama : Amelia Indah Bestari	Asal Sekolah : SMAN 30 Jakarta
Nomor Hp : 085777767459	Jalur masuk PTIK: Penimba

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan mahasiswa mengenai dunia IT, PTIK, dan UNJ.

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan percaya diri.

Selamat Mengerjakan!

Pertanyaan:

1. Apa alasan kamu masuk PTIK?

Coba - coba .

2. Darimana anda sebelumnya bisa mengenal atau mengetahui prodi PTIK yang ada di UNJ?

Dari buku bimbel .

3. Informasi apa saja yang kamu peroleh tentang prodi PTIK UNJ? Jelaskan !

Akreditasinya yang masih C .

4. Apa yang kamu ketahui terkait prospek bidang pekerjaan alumni PTIK?

Karena akreditasinya C, banyak yang gak bisa bekerja di pemerintahan -

5. Jelaskan cita-cita kamu setelah lulus dari PTIK UNJ? Mengapa?

Pengen jadi guru TIK (dengan gelar PPS), karena emang seru jadi pengajar apalagi gaji yang jelas .

6. Apa yang kamu peroleh di PTIK sudah sesuai dengan harapan anda saat mendaftar di PTIK?

Belum .

7. Apa yang kamu harapkan saat kuliah di PTIK? (misal terkait materi pembelajaran atau yang lain) Jelaskan !

Bisa diajarin lagi masalah pemograman, dosen jangan kebanyakan ga masuk, jadi gabut .

Lampiran 8

8. Apakah kamu berencana pindah dari PTIK setelah menjalani kuliah di PTIK beberapa semester? (misal ikut SBMPTN atau PENMABA lagi).

Masih pengen rencana pindah, tapi masih dipikirkan lagi.

Terima Kasih

Lampiran 9

Hasil Instrumen Observasi Siswa

Dalam mengobservasi lima belas siswa SMA sederajat setiap sekolah, mengenai pengetahuan mereka mengenai dunia TI, PTIK, dan UNJ terdapat berbagai respon yang ditanggapi. Terdapat empat belas pertanyaan yang mereka isi. Untuk pertanyaan pertama peneliti menanyakan Apa cita-citamu yang terbayang saat ini? Banyak dari mereka yang memilih menjadi tenaga profesional disegala bidang, namun bukan dibidang TIK. Yang tertarik menjadi tenaga profesional dibidang IT ada sedikit yang SMA dan tiga perempatnya dari SMK. Namun ada juga yang belum tahu mau akan kemana nantinya. Untuk siswa MA mereka menjawab satu orang cita-citanya ingin berkecimpung di dunia TIK, ada dua orang yang ingin menjadi guru, dan dua belas menjad selain guru dan TIK.

Pertanyaan kedua Apa harapanmu setelah lulus SLTA? (Bekerja atau Kuliah). Kebanyakan dari siswa SMA, SMK, dan MA memilih kuliah terlebih dahulu, namun juga tidak sedikit yang memilih bekerja dahulu sebelum kuliah terutama bagi yang SMK mungkin karena mereka sudah siap untuk ke dunia kerja. Ada juga yang memilih bekerja sambil kuliah dan ada juga yang sedikit yang tidak tahu mau akan kemana.

Pertanyaan ketiga Jika ingin melanjutkan kuliah, kamu mau melanjutkan kemana? Mengapa? Responden SMA dan MA kebanyakan memilih untuk kuliah di UI, ITB, UGM, dan lain-lain selain UNJ. Yang memilih UNJ rata-rata adalah SMK.

Lampiran 9

Pertanyaan keempat Kamu berminat kuliah dibidang apa? Untuk responden siswa SMK mayoritas memilih pada bidang mereka yaitu TI, baik multimedia, jaringan, atau RPL. Untuk responden dari SMA dan MA sedikit yang memilih dibidang TIK, kebanyakan mereka memilih dibidang teknik, dokter, bahkan management.

Pertanyaan kelima Apakah kamu tertarik dunia IT? Untuk responden siswa SMK semua memilih tertarik dengan dunia TIK. Untuk responden dari SMA dan MA ada sedikit yang tertarik dengan bidang TIK, namun jumlahnya lebih banyak dari pada pertanyaan nomor empat.

Pertanyaan keenam Apakah kamu berminat kuliah di bidang IT? Untuk responden siswa SMK semua berminat jika berkuliah dibidang TIK. Untuk responden dari SMA dan MA ada sedikit yang berminat untuk kuliah dibidang TIK.

Pertanyaan ketujuh Apakah anda mengenal Universitas Negeri Jakarta? Mayoritas siswa di Jakarta sudah mengenal UNJ. Pertanyaan ke delapan Apakah kamu mengetahui PTIK (Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer) di UNJ? Sedikit siswa di Jakarta yang mengetahui ada prodi PTIK di UNJ. Yang mengetahui biasanya dari guru yang mengajar atau teman.

Pertanyaan kesembilan Jika anda mengenalnya apakah anda tertarik dengan program studi tersebut? Jika iya, apa yang membuat anda tertarik dengan program studi ini? Untuk responden siswa SMK setengahnya tertarik untuk masuk ke PTIK UNJ. Untuk responden dari SMA satu perempatnya tertarik dengan PTIK. Untuk responden MA ada 3 yang tertarik pada prodi PTIK UNJ

Lampiran 9

Pertanyaan kesepuluh Jika tidak apakah dengan memberikan informasi yang lengkap, menarik, dan mudah dimengerti tentang PTIK dapat membuat anda tertarik untuk mengenal dan mencobanya?Apakah alasannya?Lebih dari setengahnya tertarik untuk mengetahui dan mengenal PTIK.

Pertanyaan ke sebelas Apakah melalui media video lebih menarik bagi kamu dibandingkan melalui media lainnya? Jelaskan! Mayoritas siswa menganggap dengan adanya video itu lebih menarik karena mudah dipahami, media yang menarik, dan karena bisa dinikmati secara audio visual.

Pertanyaan kedua belas Apakah kamu mengetahui video profil UNJ atau PTIK?Semuanya mengatakan tidak atau belum mengetahui adanya video tentang UNJ atau PTIK.

Pertanyaan ke tiga belas Apakah menurut kamu dengan adanya video profil tersebut kamu berminat dengan dunia IT?Untuk responden siswa SMK lebih dari setengahnya berminat dengan video profil tersebut.Untuk responden dari SMA dan MA ada sedikit yang berminat dengan video profil tersebut.

Pertanyaan ke empat belas Apakah menurut kamu dengan adanya video profil tersebut kamu berminat masuk PTIK UNJ?Untuk responden siswa SMK setengahnya berminat dengan PTIK dengan adanya video tersebut.Untuk responden dari SMA dan MA ada sedikit berminat dengan PTIK dengan adanya video tersebut.karena mereka memang sudah memiliki tujuan kuliah masing-masing.

Lampiran 10

Hasil Instrumen Observasi Mahasiswa PTIK Angkatan 2015

Dalam mengobservasi mahasiswa baru yaitu angkatan 2015 yang berjumlah 15 orang, mengenai pengetahuan mereka mengenai dunia TI, PTIK, dan UNJ terdapat berbagai respon yang ditanggapi. Terdapat delapan pertanyaan yang mereka isi. Untuk pertanyaan pertama peneliti menanyakan apa alasan mereka masuk PTIK. Jawabannya sangat beragam, tapi kebanyakan dari mereka memilih PTIK karena Mencoba memilih PTIK pada pilihan kedua saat SNMPTN atau SBMPTN, terutama mahasiswa yang lulusan dari SMA. Jika yang lulusannya dari SMK mereka sudah membayangi PTIK itu apa. Ada beberapa mahasiswa yang memilih PTIK karena hobi atau kesukaan mereka pada komputer. Ada satu siswa yang memilih PTIK karena ingin menjadi guru.

Pertanyaan kedua yaitu dari mana sebelumnya bisa mengenal atau mengetahui prodi PTIK yang ada di UNJ? Mereka kebanyakan menjawab dari internet. Ada juga dari orang tua mereka dan sosialisasi perguruan tinggi di sekolahnya.

Pertanyaan ketiga yaitu Informasi apa saja yang kamu peroleh tentang prodi PTIK UNJ? Kebanyakan mahasiswa angkatan 2015 yang sudah beberapa bulan menimba ilmu sudah mulai mengetahui bahwa yang mereka peroleh adalah mata kuliah yang berhubungan dengan TI, multimedia, jaringan, dan RPL. Banyak juga yang mengetahui akreditasi PTIK itu C. Hanya ada dua orang yang sama sekali masih buta dengan PTIK.

Lampiran 10

Pertanyaan ke empat yaitu Apa yang kamu ketahui terkait prospek bidang pekerjaan setelah menjadi alumni PTIK? Hampir semua responden mengetahui prospek PTIK itu akan kemana, menjadi tenaga pendidik atau tenaga profesional di bidang IT. Namun ada pula yang mengatakan karena akreditasi C maka tidak bisa menjadi PNS.

Pertanyaan ke lima Jelaskan cita-cita kamu setelah lulus dari PTIK UNJ? Dari lima belas responden ada sepuluh orang yang ingin menjadi tenaga profesional. Empat orang menjadi tenaga pendidik dan satu orang mejadi pengusaha.

Pertanyaan ke enam Apa yang kamu peroleh di PTIK sudah sesuai dengan harapan anda saat mendaftar di PTIK? Empat belas responden mengatakan belum memperoleh sesuatu yang diharapkan. Ada juga yang belum menemukan ketertarikan saat ini di PTIK. Tapi ada satu yang sudah mulai terbuka wawasannya.

Pertanyaan ke tujuh Apa yang kamu harapkan saat kuliah di PTIK? (misal terkait materi pembelajaran atau yang lain). Harapan mereka saat ini kebanyakan adalah memahami mata kuliah yang sudah disiapkan prodi PTIK. Ada juga yang berharap dosen selalu datang di perkuliahan dan mengajarkannya dari nol karena hampir semua responden lulusan SMA, belajar sekaligus praktik, dan peningkatan infrastruktur di prodi PTIK.

Pertanyaan kedelapan Apakah kamu berencana pindah dari PTIK setelah menjalani kuliah di PTIK beberapa semester? (misal ikut SBMPTN atau

Lampiran 10

PENMABA lagi). Ada sepuluh responden yang mengatakan tidak akan pindah dari PTIK, namun ada lima responden yang udah memiliki rencana ingin pindah jika tidak sesuai dengan harapan.

Lampiran 11

Sinopsis

“Video Sosialisasi PTIK UNJ”

Video ini adalah video sosialisasi PTIK UNJ bagi siswa SLTA di Jakarta dengan durasi maksimal sepuluh menit. Tampilan awal dimulai dengan intro atau pembukaan dengan menampilkan judul lalu diikuti gambar UNJ. Setelah itu pembuat bertanya pada penonton apakah mereka mengetahui TIK dan Bagaimana mengajarkannya. Ditampilkan bagaimana profesi guru TIK pada kurikulum 2013 di Indonesia sebagai refleksi mereka mengenai kenyataan pendidikan bidang TIK di Indonesia bagi yang berminat menjadi guru. Dilanjutkan dengan dipaparkan contoh-contoh tokoh-tokoh sukses di Indonesia yang peduli dengan pendidikan dalam dunia TIK di Indonesia dan pengusaha dibidang TIK. Dengan mengetahui dari lulusan mana tokoh tersebut sehingga penonton menyadari jurusan apa yang akan diambil. Lalu ditampilkan cara memilih jurusan yang sesuai dengan minat mereka agar mereka tidak salah memilih jurusan dan mempersiapkan diri sebelum masa perkuliahan. Setelah itu ditampilkan PTIK UNJ sebagai salah satu universitas yang dapat mereka pilih untuk menyalurkan minat dan bakat mereka dalam dunia TIK, serta profesi yang berhubungan dengan peminatan mereka jika mereka ingin menjadi tenaga profesional diluar guru.

Dengan menggunakan video motion graphic dapat dibuat berbagai objek sesuai tema, dengan transisinya, animasi objeknya, dan warna yang beragam. Terdapat pula musik-musik yang mengiringi baik saat musik pembuka,

Lampiran 11

tengah, dan akhir sesuai bahasan. Narasi yang membuat video ini semakin jelas bagi penonton akan membuat mudah dipahami.

Lampiran 12

Naskah

“Video Sosialisasi PTIK UNJ”

Scane 1

“Opening”

Apakah kamu pernah mengakes internet, bermain game, belanja online, menonton film, dan lain-lain yang berhubungan dengan teknologi?

Semua itu adalah bagian dari TIK atau Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Atau kamu mampu membuat salah satu dari yang disebutkan?

Apakah kamu bisa berbagi pengetahuan tentang TIK ke teman-temanmu?

Kalau kamu bisa, apakah kamu bisa mengajarkannya?

Scane 2

“Pengertian TIK”

Apakah kalian mengetahui TIK itu apa?

TIK atau Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah segala hal yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan

Lampiran 12

informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.

Scane 3

“Refleksi pendidikan dalam bidang TIK di Indonesia”

Mengapa kamu harus mengetahui TIK?

Karena segala hal saat ini berhubungan dengan TIK, Hampir semua pekerjaan menggunakan TIK, menjadi CEO, Bankir, Pegawai kantor, parkiran, bahkan ojek sudah memakai TIK.

Tapi apakah kita bisa berbagi dengan teman kita dan mengajarkan bahwa TIK itu penting?

Di PTIK atau Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer, sama dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Kita bukan hanya pandai membuat TIK tapi juga mengajarkan dan mengembangkan produk TIK yang berhubungan dengan pendidikan karena tidak mungkin ada TIK jika sebelumnya tidak ada yang mendidik/mengajarkannya.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 68 Tahun 2014 peranan guru TIK pada kurikulum 2013 yaitu :

Lampiran 12

1. membimbing peserta didik pada SMP/MTs, SMA/MA, SMK/MAK, atau yang sederajat untuk mencapai standar kompetensi lulusan pendidikan dasar dan menengah.
2. memfasilitasi sesama guru pada SMP/MTs, SMA/MA, SMK/MAK, atau yang sederajat dalam menggunakan TIK untuk persiapan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah. dan
3. memfasilitasi tenaga kependidikan pada SMP/MTs, SMA/MA, SMK/MAK, atau yang sederajat dalam mengembangkan sistem manajemen sekolah berbasis TIK.

Jika kalian ingin menjadi guru dibidang TIK yang lebih spesifik, kamu bisa mengajar di SMK dengan jurusan seperti Rekayasa perangkat lunak, Teknik komputer jaringan, atau Multimedia, sesuai dengan minat kalian nantinya di PTIK, sesuai dengan Visi dan misi PTIK yaitu menciptakan tenaga pendidik kejuruan dibidang TIK.

Selain yang berkeinginan berkecimpung di dunia pendidikan, kalian juga bisa bercita-cita sebagai tenaga profesional di perusahaan yang kalian suka, bahkan jika kalian ingin membuka startup atau wirausaha itu juga bagus.

Lampiran 12

Scane 4

“Tokoh yang berpengaruh dalam bidang pendidikan dunia TIK di Indonesia”

Onno W. Purbo

adalah seorang tokoh dan pakar di bidang teknologi informasi asal Indonesia. Selain pakar, Onno juga dikenal sebagai penulis, pendidik, dan pembicara seminar. Ia memulai pendidikan akademis di ITB pada jurusan Teknik Elektro pada tahun 1981, kemudian melanjutkan studi ke Kanada dengan beasiswa dari PAUME.

Karyanya: Wajanbolic, Distro Linux, Menulis lebih dari 40 judul buku dengan topik sekitar teknologi Internet, Open Source, Linux, Keamanan Jaringan, Wireless Internet, Internet Telepon (VoIP), Puluhan Publikasi internasional yang dibuatnya.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Onno W. Purbo](https://id.wikipedia.org/wiki/Onno_W._Purbo)

Indra Charismiadjji

Indra Charismiadjji merupakan Direktur Utama PT Eduspec Indonesia, Ia tergerak untuk memperbaiki kualitas Sumber daya manusia di Indonesia, karena ingin menjadi bagian dari solusi dunia pendidikan Indonesia. Dia Lulusan S2 dari Dana University, Kota Ottawa Lake Michigan Amerika Serikat

Lampiran 12

<http://blog.unnes.ac.id/aldinurzahputra/2015/12/03/yuk-mengenal-lebih-dekat-dengan-e-sabak/>

PT Eduspec Indonesia meluncurkan e-Sabak. e-Sabak adalah Sistem Aplikasi Belajar Aktif dan Kreatif elektronik (Sabak) menggunakan sabak atau tablet elektronik. Proyek ini merupakan kerjasama antara Eduspec dengan Intel Education serta dimaksudkan untuk membantu siswa dan sekolah dalam mencapai keberhasilan disamping membuka peluang baru meningkatkan pembelajaran dan pengajaran.

<https://sekilaspengetahuanumum.blogspot.co.id/2015/10/Pendidikan-di-Indonesia-Tutor-Indra-Charismiadji.html>

Scane 5

“Cara memilih jurusan”

Untuk Mendukung Karirmu, kamu dapat memilih jurusan yang benar-benar kamu inginkan dan sesuai dengan bakat dan minat yang kamu miliki, sehingga bakat kamu akan membentuk minat dan meningkatkan kemampuanmu. Orang sukses merupakan orang yang tahu impiannya dan juga tahu bagaimana mewujudkannya.

1. Bidang apa yang kamu minati?

Jika Kamu punya minat yang kuat dalam bidang tertentu, otomatis Kamu akan bersemangat untuk menghadapi semua tantangan dan kesulitan yang ada.

Gairah atau ‘passion’ adalah salah satu faktor yang sangat menentukan

Lampiran 12

2. Kualifikasi apa saja yang kamu miliki?

Yang dimaksud dengan kualifikasi adalah prestasi Kamu, misalnya nilai, sertifikat, dan pencapaian lainnya. Mengumpulkan atau meningkatkan kualifikasi tentunya butuh waktu, oleh karena itu mulailah memikirkan jurusan kuliah sedini mungkin

3. Apasaja hobi kamu?

Hobi Kamu mungkin dapat memberikan petunjuk. Misalnya Kamu hobi main game atau menggambar manga, mungkin Kamu bisa mempertimbangkan jurusan animasi atau computer game design.

4. Apakah cita-cita saya?

Jika Kamu memiliki cita-cita yang jelas, hal ini akan sangat membantu untuk menentukan jurusan kuliah.

Scane 6

“PTIK”

Di Jakarta terdapat banyak univeritas yang memiliki jurusan TIK salah satunya adalah UNJ yang memiliki PTIK atau Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer. Disini kamu dapat mempelajari segala hal yang berhubungan dengan TIK seperti yang sudah kita lihat bahwa TIK itu banyak bentuknya. Ada bagian konsentrasi yang dapat kamu pilih mulai dari Rekayasa Perangkat Lunak (Prospek kerjanya adalah: Programmer, IT Consultant, Web Engineer, Game Developer,

Lampiran 12

System Analyst), Multimedia (Prospek kerjanya adalah : Animator, Broadcasting, Perfilman, Design Komunikasi Visual, Fotografi), atau Jaringan (Prospek kerjanya adalah: Data Communication Engineer, Administrator server, Administrator web, System Administrator, Computer network specialist). Prodi PTIK di Indonesia ada di UNS, UPI, UNNES, UNP, dll. Kamu dapat menyalurkan minat dan juga kamu dapat memajukan indoneisa lewat TIK dan pendidikan yang kamu kuasai.

Semoga kalian tercerahkan dan dapat merencanakan masa depan kalian dari sekarang, Selamat Berjuang.

Lampiran 13

INSTRUMEN AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN VIDEO SOSIALISASI PTIK UNJ BAGI SISWA SLTA DI DKI JAKARTA

Nama :

Tanggal:

A. Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media video tersebut untuk disosialisasikan kepada responden.

1. Media video yang disajikan mempunyai konsep yang menarik

Ya

Tidak

Masukan: (jika tidak, pada bagian substansi mana yang perlu di revisi ?)

2. Video yang disajikan memiliki suara narasi yang baik.

Ya

Tidak

Masukan: (jika tidak, pada bagian substansi mana yang perlu di revisi ?)

3. Video yang disajikan memiliki kualitas audio yang baik.

Ya

Tidak

Masukan: (jika tidak, pada bagian substansi mana yang perlu di revisi ?)

Lampiran 13

-
-
-
-
4. Pemilihan soundtrack dalam media video meningkatkan ketertarikan pada responden.

Ya

Tidak

Masukan: (jika tidak, pada bagian substansi mana yang perlu di revisi ?)

5. Media video memiliki kualitas gambar yang baik.

Ya

Tidak

Masukan: (jika tidak, pada bagian substansi mana yang perlu di revisi ?)

6. Pemilihan gambar dalam media video sosialisasi dibangun dengan baik.

Ya

Tidak

Masukan: (jika tidak, pada bagian substansi mana yang perlu di revisi ?)

Lampiran 13

7. Media video memiliki susunan warna yang mendukung isi yang disampaikan.

Ya

Tidak

Masukan: (jika ya, pada bagian substansi mana yang perlu di revisi ?)

8. Media video memiliki transisi yang baik antara gambar satu dengan lainnya.

Ya

Tidak

Masukan: (jika tidak, pada bagian substansi mana yang perlu di revisi ?)

9. Media video memiliki teks penjelas yang mendukung isi yang disampaikan.

Ya

Tidak

Masukan: (jika tidak, pada bagian substansi mana yang perlu di revisi ?)

10. Media video mempunyai kualitas editing video dan audio yang baik.

Ya

Tidak

Masukan: (jika tidak, pada bagian substansi mana yang perlu di revisi ?)

Lampiran 13

11. Media video sosialisai efektif untuk digunakan pada siswa SLTA.

Ya

Tidak

Masukan: (jika tidak, pada bagian substansi mana yang perlu di revisi ?)

12. Media video sosialisasi mempermudah siswa untuk mengenal PTIK secara lebih dalam.

Ya

Tidak

Masukan: (jika tidak, pada bagian substansi mana yang perlu di revisi ?)

Demikian instrumen ini Saya isi dengan sebenarnya, tanpa ada pengaruh dari pihak lain.

Jakarta, 2016

(.....)

Lampiran 14

INSTRUMEN RESPONDEN**PENGEMBANGAN VIDEO SOSIALISASI PTIK FT UNJ BAGI SISWA
SLTA DI DKI JAKARTA****I. Identitas Reviewer**

Nama :

Sekolah :

II. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda check list (√) pada kolom yang telah disediakan untuk pernyataan yang paling sesuai dengan pendapat anda.

III. Keterangan:

SS : Sangat Setuju, dengan skor 4

S : Setuju, dengan skor 3

TS : Tidak Setuju, dengan skor 2

STS : Sangat Tidak Setuju, dengan skor 1

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Saya dapat memahami informasi yang disampaikan di video tersebut dengan baik				
2	Saya memahami penjelasan tentang PTIK melalui voice over (narasi) dalam video yang dikembangkan.				
3	Gambar yang ditampilkan membantu saya lebih memahami isi dari video yang dikembangkan				
4	Visual effect yang disajikan pada video yang dikembangkan membuat saya tertarik untuk menonton video tersebut				
5	kualitas suara dan gambar yang disajikan pada video yang dikembangkan membuat saya tertarik untuk menonton video tersebut				
6	warna yang digunakan pada video yang dikembangkan membuat saya tertarik untuk menonton video tersebut				
7	Bentuk obyek (ilustrasi gambar) yang dihadirkan pada video yang dikembangkan membuat saya tertarik untuk menonton video tersebut				

Lampiran 14

8	penggunaan bunyi atau suara (sound effect) pada video yang dikembangkan membuat saya tertarik untuk menonton video tersebut				
9	Menurut saya, kombinasi bentuk dan ukuran objek yang ditampilkan pada video ini telah berpadu dengan baik				
10	Setelah menonton video ini saya dapat menentukan masa depan saya setelah lulus dari sekolah				
11	Setelah menonton video ini membuka pikiran saya untuk meningkatkan Keahlian dan kemampuan yang saya miliki				
12	Video dapat mengajarkan saya dalam memilih jurusan dalam jenjang perkuliahan				
13	Saya termotivasi untuk menjadi orang yang ahli dibidang yang saya minati setelah saya menonton video ini				
14	Setelah menonton video ini saya akan mempersiapkan diri saya untuk kejenjang selanjutnya yang lebih baik				
15	Saya medapatkan pesan positif setelah menonton video ini				
16	Informasi yang disampaikan dalam video ini dapat diterima dengan baik oleh saya				
17	Informasi pada video sosialisasi ini tersimpan dengan baik dalam ingatan saya				
18	Dukungan visual dan audio membuat saya lebih lama untuk mengingat informasi yang disampaikan				
19	Informasi video ini memberikan pemahaman baru kepada saya tentang PTIK (Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer) dan prospek dunia kerja alumni PTIK				
20	Video ini memberikan kesan yang mendalam buat saya mengenai TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dan PTIK (Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer)				

Demikian instrumen ini Saya isi dengan sebenarnya, tanpa ada pengaruh dari pihak lain.

Jakarta,

2016

(.....)

Lampiran 15

**PENGEMBANGAN VIDEO SOSIALISASI PTIK FT UNJ BAGI SISWA
SLTA DI DKI JAKARTA**

Nama : **VINA OKTAVIANI, MT**

Tanggal: **10 JUNI 2016**

A. Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media video tersebut untuk disosialisasikan kepada responden.

1. Media video yang disajikan mempunyai konsep yang menarik

Ya

Tidak

Masukan: (jika tidak, pada bagian substansi mana yang perlu di revisi ?)

2. Video yang disajikan memiliki suara narasi yang baik.

Ya

Tidak

Masukan: (jika tidak, pada bagian substansi mana yang perlu di revisi ?)

Jangan terlalu mepet.

3. Video yang disajikan memiliki kualitas audio yang baik.

Ya

Tidak

Masukan: (jika tidak, pada bagian substansi mana yang perlu di revisi ?)

Lampiran 15

4. Pemilihan soundtrack dalam media video meningkatkan ketertarikan pada responden.

Ya

Tidak

Masukan: (jika tidak, pada bagian substansi mana yang perlu di revisi ?)

5. Media video memiliki kualitas gambar yang baik.

Ya

Tidak

Masukan: (jika tidak, pada bagian substansi mana yang perlu di revisi ?)

6. Pemilihan gambar dalam media video sosialisasi dibangun dengan baik.

Ya

Tidak

Masukan: (jika tidak, pada bagian substansi mana yang perlu di revisi ?)

7. Media video memiliki susunan warna yang mendukung isi yang disampaikan.

Ya

Tidak

Masukan: (jika ya, pada bagian substansi mana yang perlu di revisi ?)

Lampiran 15

8. Media video memiliki transisi yang baik antara gambar satu dengan lainnya.

Ya

Tidak

Masukan: (jika tidak, pada bagian substansi mana yang perlu di revisi ?)

Tata letak gambar lagi. Usahakan jgn terlalu penuh dalam 1 scene.

9. Media video memiliki teks penjelas yang mendukung isi yang disampaikan.

Ya

Tidak

Masukan: (jika tidak, pada bagian substansi mana yang perlu di revisi ?)

10. Media video mempunyai kualitas editing video dan audio yang baik.

Ya

Tidak

Masukan: (jika tidak, pada bagian substansi mana yang perlu di revisi ?)

11. Media video sosialisai efektif untuk digunakan pada siswa SLTA.

Ya

Tidak

Masukan: (jika tidak, pada bagian substansi mana yang perlu di revisi ?)

Lampiran 15

12. Media video sosialisasi mempermudah siswa untuk mengenal PTIK secara lebih dalam.

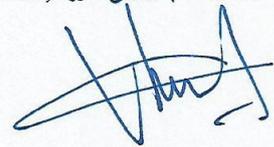
Ya

Tidak

Masukan: (jika tidak, pada bagian substansi mana yang perlu di revisi ?)

Demikian instrumen ini Saya isi dengan sebenarnya, tanpa ada pengaruh dari pihak lain.

Jakarta, 10 Juli 2016



NINA OKTAVIANI, MT

Lampiran 16

INSTRUMEN RESPONDEN

**PENGEMBANGAN VIDEO SOSIALISASI PTIK FT UNJ BAGI SISWA
SLTA DI DKI JAKARTA**

I. Identitas ReviewerNama : *Dian Haerani*Sekolah : *SMAN 98***II. Petunjuk Pengisian**

Berilah tanda check list (√) pada kolom yang telah disediakan untuk pernyataan yang paling sesuai dengan pendapat anda.

III. Keterangan:

SS : Sangat Setuju, dengan skor 4

S : Setuju, dengan skor 3

TS : Tidak Setuju, dengan skor 2

STS : Sangat Tidak Setuju, dengan skor 1

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Saya dapat memahami informasi yang disampaikan di video tersebut dengan baik		√		
2	Saya memahami penjelasan tentang PTIK melalui voice over (narasi) dalam video yang dikembangkan.		√		
3	Gambar yang ditampilkan membantu saya lebih memahami isi dari video yang dikembangkan		√		
4	Visual effect yang disajikan pada video yang dikembangkan membuat saya tertarik untuk menonton video tersebut	√			
5	kualitas suara dan gambar yang disajikan pada video yang dikembangkan membuat saya tertarik untuk menonton video tersebut		√		
6	warna yang digunakan pada video yang dikembangkan membuat saya tertarik untuk menonton video tersebut		√		
7	Bentuk obyek (ilustrasi gambar) yang dihadirkan pada video yang dikembangkan membuat saya tertarik untuk menonton video tersebut	√			
8	penggunaan bunyi atau suara (sound effect) pada video yang dikembangkan membuat saya		√		

Lampiran 16

	tertarik untuk menonton video tersebut				
9	Menurut saya, kombinasi bentuk dan ukuran objek yang ditampilkan pada video ini telah berpadu dengan baik	✓			
10	Setelah menonton video ini saya dapat menentukan masa depan saya setelah lulus dari sekolah				✓
11	Setelah menonton video ini membuka pikiran saya untuk meningkatkan Keahlian dan kemampuan yang saya miliki			✓	
12	Video dapat mengajarkan saya dalam memilih jurusan dalam jenjang perkuliahan			✓	
13	Saya termotivasi untuk menjadi orang yang ahli dibidang yang saya minati setelah saya menonton video ini	✓			
14	Setelah menonton video ini saya akan mempersiapkan diri saya untuk kejenjang selanjutnya yang lebih baik		✓		
15	Saya mendapatkan pesan positif setelah menonton video ini		✓		
16	Informasi yang disampaikan dalam video ini dapat diterima dengan baik oleh saya		✓		
17	Informasi pada video sosialisasi ini tersimpan dengan baik dalam ingatan saya		✓		
18	Dukungan visual dan audio membuat saya lebih lama untuk mengingat informasi yang disampaikan		✓		
19	Informasi video ini memberikan pemahaman baru kepada saya tentang PTIK (Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer) dan prospek dunia kerja alumni PTIK		✓		
20	Video ini memberikan kesan yang mendalam buat saya mengenai TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dan PTIK (Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer)		✓		

Demikian instrumen ini Saya isi dengan sebenarnya, tanpa ada pengaruh dari pihak lain.

Jakarta, 19 Juli 2016

(Handwritten signature)
 (...dan haerani...)

Lampiran 16

INSTRUMEN RESPONDEN

PENGEMBANGAN VIDEO SOSIALISASI PTIK FT UNJ BAGI SISWA
SLTA DI DKI JAKARTA

I. Identitas Reviewer

Nama : Ninda Fauzia
Sekolah : MAN 14 Jakarta

II. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda check list (✓) pada kolom yang telah disediakan untuk pernyataan yang paling sesuai dengan pendapat anda.

III. Keterangan:

- SS : Sangat Setuju, dengan skor 4
S : Setuju, dengan skor 3
TS : Tidak Setuju, dengan skor 2
STS : Sangat Tidak Setuju, dengan skor 1

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Saya dapat memahami informasi yang disampaikan di video tersebut dengan baik		✓		
2	Saya memahami penjelasan tentang PTIK melalui voice over (narasi) dalam video yang dikembangkan.		✓		
3	Gambar yang ditampilkan membantu saya lebih memahami isi dari video yang dikembangkan		✓		
4	Visual effect yang disajikan pada video yang dikembangkan membuat saya tertarik untuk menonton video tersebut		✓		
5	kualitas suara dan gambar yang disajikan pada video yang dikembangkan membuat saya tertarik untuk menonton video tersebut			✓	
6	warna yang digunakan pada video yang dikembangkan membuat saya tertarik untuk menonton video tersebut		✓		
7	Bentuk obyek (ilustrasi gambar) yang dihadirkan pada video yang dikembangkan membuat saya tertarik untuk menonton video tersebut			✓	
8	penggunaan bunyi atau suara (sound effect) pada video yang dikembangkan membuat saya			✓	

Lampiran 16

	tertarik untuk menonton video tersebut				
9	Menurut saya, kombinasi bentuk dan ukuran objek yang ditampilkan pada video ini telah berpadu dengan baik	✓			
10	Setelah menonton video ini saya dapat menentukan masa depan saya setelah lulus dari sekolah		✓		
11	Setelah menonton video ini membuka pikiran saya untuk meningkatkan Keahlian dan kemampuan yang saya miliki	✓			
12	Video dapat mengajarkan saya dalam memilih jurusan dalam jenjang perkuliahan		✓		
13	Saya termotivasi untuk menjadi orang yang ahli dibidang yang saya minati setelah saya menonton video ini		✓		
14	Setelah menonton video ini saya akan mempersiapkan diri saya untuk kejenjang selanjutnya yang lebih baik	✓			
15	Saya mendapatkan pesan positif setelah menonton video ini	✓			
16	Informasi yang disampaikan dalam video ini dapat diterima dengan baik oleh saya	✓			
17	Informasi pada video sosialisasi ini tersimpan dengan baik dalam ingatan saya		✓		
18	Dukungan visual dan audio membuat saya lebih lama untuk mengingat informasi yang disampaikan		✓		
19	Informasi video ini memberikan pemahaman baru kepada saya tentang PTIK (Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer) dan prospek dunia kerja alumni PTIK		✓		
20	Video ini memberikan kesan yang mendalam buat saya mengenai TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dan PTIK (Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer)		✓		

Demikian instrumen ini Saya isi dengan sebenarnya, tanpa ada pengaruh dari pihak lain.

Jakarta, 21 Juli 2016


 Linda Fauzia
 (.....)

Lampiran 17

Hasil Instrumen Perhitungan Evaluasi Responden

No	Nama	soal																	Total	Tingkat keberhasilan			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17			18	19	20
97	Khumaidatu	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	68	85%
98	Annisa Auliy	2	3	3	2	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	52	65%
	Total	339	330	334	303	299	316	313	293	312	297	333	321	328	347	334	287	335	303	303	303	Rata2 pe	81%
	Persentase	86%	84%	81%	77%	76%	81%	80%	75%	80%	76%	85%	82%	84%	89%	85%	76%	73%	77%	77%	77%	Rata2 pe	81%

Indikator	total	Seharus	Persentas
1	1003	1176	81%
2	1836	2352	78%
3	321	392	82%
4	1304	1568	83%
5	677	784	86%
6	583	784	74%
7	638	784	81%
Kesimpulan	6362	7840	81%

Lampiran 18

DAFTAR RIWAYAT HIDUP*Curriculum Vitae***Data Pribadi / Personal Details**

Nama / *Name* : Ilham Amifiat
 Alamat / *Address* : Jalan Rambutan, Rt 05/010, No. 22, Kel.
 Baru, Kec. Pasar Rebo, Jaktim
 Kode Post / *Postal Code* : 13780
 Nomor Telepon / *Phone* : 085697081612
 Email : ilham.ami7@yahoo.com
 Jenis Kelamin / *Gender* : Laki-laki
 Tanggal Kelahiran / *Date of Birth* : 07 Desember 1992
 Status Marital / *Marital Status* : Belum Menikah
 Warga Negara / *Nationality* : Indonesia
 Agama / *Religion* : Islam

Riwayat Pendidikan dan Pelatihan*Educational and Professional Qualification*

Jenjang Pendidikan :

Education Information

Periode	Sekolah / Institusi / Universitas	Jurusan	Jenjang	IPK
2011 - Sekarang	UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA	Teknik Elektro	S1	-
2008 - 2011	SMAN 98, JAKARTA TIMUR	IPA	SMA	-
2005 - 2008	SMPN 179, JAKARTA TIMUR		SMP	-

Lampiran 18

Periode	Sekolah / Institusi / Universitas	Jurusan	Jenjang	IPK
1999 - 2005	SDN KALISARI 02 PAGI, JAKARTA TIMUR		SD	-
1998 - 1999	TK KARTIKA 2, JAKARTA TIMUR		TK	-

Pendidikan Non Formal / Training – Seminar

- Pelatihan Teknologi Informasi dan Komunikasi Web Design (2011).
- Seminar Training motivation TRUSTCO (2012).
- Seminar Pendidikan “Pendidikan Pancasila” Kemendikbud (2010).
- Seminar Pelatihan Program Kreativitas Mahasiswa (2011).
- Pelatihan Kepemimpinan Mahasiswa Jurusan (2011)
- Pelatihan Kepemimpinan Mahasiswa Fakultas (2012)
- Pelatihan Legislatif Mahasiswa Fakultas (2012)
- Muslim Advanture Fakultas Teknik UNJ (2011)

Riwayat Organisasi

Periode	Organisasi	Jabatan
2014 - Sekarang	BPM FAKULTAS TEKNIK	KOMISI 2, ASPIRASI DAN KADERISASI
2013 – 2014	HMJ TEKNIK ELEKTRO	Kepala Departemen KOMINFO
2013 – 2014	PASBIR FT UNJ	Staff Divisi PUSGERAK
2013 – 2014	FSI AL BIRUNI	Staff Departemen DKM
2012 – 2013	HMJ TEKNIK ELEKTRO	Staff Departemen KADERISASI
2009 – 2010	OSIS SMA Negeri 98 Jakarta	Kadiv 3, Bidang Pendidikan Pancasila dan Bela Negara
2009 – 2010	ROHIS SMA NEGERI 98 Jakarta	Ketua
2008 – 2009	OSIS SMA Negeri 98 Jakarta	Staff Bidang Pendidikan Pancasila dan Bela Negara