

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	
MOTTO	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Fokus Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Kegunaan Penelitian	10
1. Manfaat Secara Teoretis	11
2. Manfaat Secara Praktis	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Hakikat Pengembangan Video Tutorial	13
1. Pengertian Pengembangan	13
2. Pengertian Video	15
3. Pengertian Tutorial	17
4. Manfaat Video Tutorial	18

5.	Istilah-Istilah Pengembangan Video Tutorial	21
6.	Pengembangan Naskah Video Tutorial	25
B.	Pengalaman Belajar melalui Video Tutorial untuk SD	28
C.	Evaluasi Video Tutorial	31
1.	Aspek Materi	31
2.	Aspek Desain Pembelajaran	33
3.	Aspek Media	34
D.	Hakikat SBdP di Sekolah Dasar	35
1.	Pengertian Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya	35
2.	Aspek-Aspek Pembelajaran SBdP	39
3.	Ruang Lingkup Pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar	40
4.	Manfaat Pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar	46
E.	Kajian Karya Seni Rupa	49
1.	Pengertian Karya Seni Rupa	49
2.	Jenis-Jenis Seni Rupa	49
3.	Unsur Seni Rupa	51
4.	Prinsip Seni Rupa	54
5.	Motif Dekoratif	56
F.	Pengembangan Video Tutorial Pembuatan Karya Seni Rupa pada Mata Pelajaran SBdP Untuk Kelas V SD	57
G.	Hasil Penelitian yang Relevan	58
 BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN		60
A.	Tujuan Penelitian	60
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	61
C.	Metode Penelitian	61
D.	Teknik Pengumpulan Data	62
1.	Responden	64

2. Instrumen	66
E. Langkah-Langkah Penelitian	73
1. Tahap Analisis	74
2. Tahap Desain	75
3. Tahap Pengembangan dan Implementasi	76
4. Tahap Evaluasi	77
F. Teknik Analisis Data	79
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	82
A. Nama Produk	82
B. Karakteristik Produk	83
1. Kebutuhan Sistem	83
2. Kelebihan Program	84
C. Prosedur Pemanfaatan	85
D. Hasil Pengembangan	86
1. Hasil Tahap Analisis	86
2. Hasil Tahap Desain	98
3. Hasil Tahap Pengembangan dan Implementasi	101
4. Hasil Tahap Evaluasi	103
E. Pembahasan Penelitian	114
F. Keterbatasan Pengembangan	118
BAB V KESIMPULAN DAN IMPLIKASI	119
A. Kesimpulan	119
B. Implikasi	121
C. Saran	122
Daftar Pustaka	123
Lampiran	126

DAFTAR TABEL

Tabel 1	<i>Shooting Script</i>	27
Tabel 2	<i>Storyboard</i>	27
Tabel 3	KI, KD, Ruang Lingkup Materi Kelas V	42
Tabel 4	Kriteria Penilaian	63
Tabel 5	Teknik Pengumpulan Data	64
Tabel 6	Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan untuk Wali Kelas V SD	66
Tabel 7	Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan untuk Peserta Didik Kelas V SD	67
Tabel 8	Kisi-Kisi Instrumen <i>Front-End Analysis</i>	68
Tabel 9	Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Penilaian Ahli Media	69
Tabel 10	Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Penilaian Ahli Desain Pembelajaran	70
Tabel 11	Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Penilaian Ahli Materi	71
Tabel 12	Kisi-Kisi Instrumen <i>One To One Evaluation, Small Group Evaluation, dan Field Test</i>	72
Tabel 13	Kegiatan-Kegiatan dalam Video Tutorial	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Video Membuat Motif Batik (a).....	7
Gambar 2	Video Membuat Motif Batik (b).....	7
Gambar 3	Kerucut Pengalaman E. Dale	29
Gambar 4	Langkah Penelitian dan Pengembangan ADDIE dari Lee dan Owens	73
Gambar 5	Desain <i>Digital Video Disc</i> dan Desain Cover <i>Digital Video Disc</i>	82
Gambar 6	Peta Konsep Materi Dalam Video Tutorial Pembuatan Karya Seni Rupa	93
Gambar 7	Proses <i>Editing</i> dengan <i>Filmora</i>	103
Gambar 8	Grafik Penilaian Peserta Didik	113

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Hasil Pengembangan Produk	125
Lampiran 2	Intrumen Penelitian	130
Lampiran 3	Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan	136
Lampiran 4	<i>Front-End Analysis</i>	150
Lampiran 5	<i>Storyboard</i>	159
Lampiran 6	Hasil Wawancara Ahli	168
Lampiran 7	Penilaian Peserta Didik	193
Lampiran 8	Dokumentasi	200
Lampiran 9	Surat Keterangan Penelitian	204
Lampiran 10	Daftar Riwayat Hidup	209