

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Magic Book
Pengenalan Kamera Video Pada Mata Pelajaran Teknik
Pengolahan Audio dan Video

Telah dipertahankan dihadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Senin
Tanggal : 31 Mei 2022
Waktu : 10.00 – 12.00 WITA
Oleh :

Nama : Gusti Kurniawan I. Tululi
Nim : 532416018

Penguji Skripsi

Penguji 1 : Agus Lahinta, ST., M.Kom (.....)
NIP. 19740817 200112 1 001

Penguji 2 : Manda Rohandi, S.Kom., M.Kom (.....)
NIP. 19830514 200604 1 004

Penguji 3 : Rampi Yusuf, S.Kom., M.T (.....)
NIP. 19811023 200604 1 002

Penguji 4 : Lillyan Hadjaratie, S.Kom., M.Si (.....)
NIP. 19800417 201504 2 002

Penguji 5 : Roviana H. Dai, S.Kom., MT (.....)
NIP. 19830130 200812 2 002

Mengetahui
Dekan Fakultas Teknik


Dr. Ir. Sardi Salim, M.Pd
NIP. 19680705 199702 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

Jl. B.J. Habibie Desa Moutong Kecamatan. Tilongkabila Kab. Bone
Bolango

Telepon (0435) 821152 Faximile (0435) 821752
Laman www.ung.ac.id

PERSETUJUAN MENGIKUTI SIDANG SKRIPSI

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Gusti Kurniawan I. Tululi
NIM : 532416018
Judul Penelitian : Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality
Magic Book Pengenalan Kamera Video pada Mata
Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video
Program Studi : S1-Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan : Teknik Informatika

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

Sidang Skripsi

Gorontalo, Mei 2022

Pembimbing 1

Lillyan Haljaratie, S.Kom., M.Si
NIP. 198004172002122002

Pembimbing 2

Roviana W Dui, S.Kom, MT
NIP. 198301302008122002

INTISARI

Gusti Kurniawan I. Tululi. Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Kamera Video Pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video (dibimbing oleh Lillyan Hadjaratie, S.Kom., M.Si dan Roviana H. Dai, S.Kom., M.T)

Pada mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video melalui hasil observasi dengan memberikan kuesioner kepada siswa, ditemukan bahwa masih banyak siswa belum paham pada materi pengenalan kamera, dikarenakan siswa merasa cepat bosan dengan penggunaan media yang kurang interaktif dan menarik serta hanya berbentuk buku cetak, modul berformat pdf, dan penyampaian materi yang kurang bervariasi serta tidak adanya praktek langsung. Dan masih banyak siswa yang belum paham penggunaan kamera video. Kemudian pada hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru menunjukkan bahwa pada materi pengenalan sulit dilakukan praktek langsung karena sarana kamera yang kurang sehingga siswa jadi kurang mengetahui dan memahami kompetensi dasar tentang pengetahuan dan pemahaman pengenalan kamera. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Research & Development (R&D) dengan Rancangan penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 langkah pokok, yaitu: (1). Analysis (analisis), (2). Design (desain), (3). Development (pengembangan), (4). Implementation (implementasi), dan (5). Evaluation (evaluasi). Berdasarkan hasil pengujian kelayakan media oleh dua ahli media dalam hal ini satu orang dosen dan satu orang Ka Prodi Multimedia di peroleh skor rata-rata 67,5 dengan kriteria sangat layak. Dan hasil pengujian kelayakan media oleh ahli materi dalam hal ini satu orang dosen dan satu orang lagi dari guru mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video diperoleh skor rata-rata 55 dengan kriteria sangat layak. Sehingga pengujian kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli media dan ahli materi termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan hasil penilaian tanggapan siswa (respon siswa) terhadap media pembelajaran dalam uji coba dengan 10 orang siswa diperoleh skor rata-rata 78,3 dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video untuk siswa kelas XII Multimedia di SMK Negeri 2 Gorontalo layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Teknik Pengolahan Audio dan Video, Penelitian dan Pengembangan (R & D) model ADDIE

ABSTRACT

Gusti Kurniawan I. Tululi. The Design of Introduction of Video Cameras Augmented Reality Magic Book on the Subject of Audio and Video Processing Engineering (The principal supervisor is Lillyan Hadjaratie, S.Kom., M.Si., and the co-supervisor is Roviana H. Dai, S.Kom., M.T)

Based on observations by giving questionnaires to students, it was found that there were still many students who did not understand the camera introduction material on the subject of Audio and Video Processing Techniques because students felt bored quickly with the use of media that were less interactive and interesting and only in the form of printed books, pdf module formats, and the delivery of material that is less varied without direct practice. There are also many students who do not understand the use of video cameras. The interviews conducted by researchers with teachers showed that it was difficult to practice directly in the introductory material because of the lack of camera facilities. Students do not know and understand basic competencies about knowledge and understanding of camera recognition. The research method used was Research & Development (R & R&D) with the ADDIE development model design, which consists of 5 main steps: (1). Analysis, (2). Design, (3). Development, (4). Implementation, and (5). Evaluation. The results of the media feasibility test by two media experts (a lecturer and the Head of the Multimedia Study Program) obtained an average score of 67,5 with very feasible criteria. The results of media feasibility testing by material experts (one lecturer and the Audio and Video Processing Engineering teacher) obtained an average score of 55 with very feasible criteria. Thus, the feasibility test of the media based on media experts and material experts was included in the very feasible category. Meanwhile, the assessment results of student responses to learning media in a trial with 10 students obtained an average score of 78.3 with very feasible criteria. The results concluded that Android-based learning media in the subjects of Audio and Video Processing Engineering for grade XII Multimedia students at SMK Negeri 1 Gorontalo are suitable for use in the learning process.

Keywords: Learning Media, Audio and Video Processing Engineering, Research and Development (R&D) ADDIE model

