

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN *FINISHING FURNITURE*
BERNUANSAMARMER PADA MATA KULIAH PRAKTIK *FURNITURE***

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Ichsan Septian Sulistiyono
NIM. 15505241035

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN *FINISHING FURNITURE*
BERNUANSA MARMER PADA MATA KULIAH PRAKTIK *FURNITURE***

Disusun oleh:
Ichsan Septian Sulistiyono
NIM. 15505241035

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 29 Agustus 2019

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Drs. Darmono, M.T.

NIP. 19640805 199101 1 001



Drs. Darmono, M.T.

NIP. 19640805 199101 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ichsan Septian Sulistiyono

NIM : 15505241035

Program Studi : Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan

Judul TAS : Pengembangan Video Pembelajaran *Finishing Furniture* Bernuansa Marmer Pada Mata Kuliah Praktik *Furniture*

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 3 Agustus 2019

Yang menyatakan,



Ichsan Septian S

NIM. 15505241035

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN *FINISHING FURNITURE* BERNUANSA MARMER PADA MATA KULIAH PRAKTIK *FURNITURE*

Disusun oleh:
Ichsan Septian Sulistiyono
NIM. 15505241035

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal: 4 September 2019

TIM PENGUJI

Nama/ Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. Drs. Darmono, M.T. Ketua Penguji/ Pembimbing		11/9 2019
2. Dr. Nuryadin Eko Raharjo, M.Pd. Sekretaris Penguji		11/9 2019
3. Dr. Ir. Sunar Rochmadi, M.E.S. Penguji Utama		10/9-2019

Yogyakarta, September 2019
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta




Dr. Widarto, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 001

HALAMAN MOTTO

Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda :

"Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia"

*"Apabila anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka anda telah
berbuat baik terhadap diri sendiri"*

(Benyamin Franklin)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT, tugas akhir skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya yang telah membesarkan saya dari kecil dengan penuh kasih sayang, serta dukungan dan doa yang senantiasa diberikan.
2. Adik kandung saya yang selalu membantu mendoakan saya.
3. Teman-teman semua di Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan Angkatan 2015 khususnya Kelas A yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada saya.
4. Almamater yang menjadi kebanggaan saya, Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam proses penyusunan tugas akhir skripsi.

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN *FINISHING FURNITURE* BERNUANSA MARMER PADA MATA KULIAH PRAKTIK *FURNITURE*

Oleh:

Ichsan Septian Sulistiyono
NIM. 15505241035

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui hasil pendefinisian video pembelajaran *finishing furniture* bernuansa marmer, (2) mengetahui hasil perancangan video pembelajaran *finishing furniture* bernuansa marmer, (3) mengetahui hasil pengembangan dan tingkat kelayakan video pembelajaran *finishing furniture* bernuansa marmer, (4) mengetahui hasil penyebaran video pembelajaran *finishing furniture* bernuansa marmer.

Penelitian ini termasuk dalam jenis *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model pengembangan 4D (*four-D*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Penelitian ini meliputi empat tahap, yaitu: (1) tahap pendefinisian (*define*), (2) tahap perancangan (*design*), (3) tahap pengembangan (*develop*), dan (4) tahap penyebaran (*disseminate*). Instrumen yang digunakan adalah berupa angket dengan skala 4. Angket tersebut digunakan dalam proses validasi ahli dan penilaian kelayakan pengguna (mahasiswa). Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian diketahui bahwa: (1) telah dihasilkan konsep video pembelajaran *finishing furniture* bernuansa marmer dan menghasilkan pokok bahasan yaitu: tujuan, manfaat, alat dan bahan, K3LH, dan langkah kerja, (2) telah dihasilkan rancangan dan menghasilkan video pembelajaran *finishing furniture* bernuansa marmer dengan format mp4 yang berdurasi 21 menit dan juga video interaktif dengan format .exe, (3) persentase kelayakan berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 94,40% termasuk kategori “Sangat Layak” untuk digunakan; persentase kelayakan berdasarkan penilaian ahli media sebesar 90,83% termasuk kategori “Sangat Layak” untuk digunakan, dan persentase kelayakan berdasarkan penilaian mahasiswa sebesar 81,66% termasuk kategori “Sangat Layak” untuk digunakan, (4) penyebaran dilakukan dengan dua cara yaitu secara *offline* dan *online* yang diunggah ke pemutar video *online Youtube*.

Kata kunci: *video pembelajaran, marmer, finishing furniture*.

DEVELOPMENT OF MARBLE FINISHING FURNITURE LEARNING VIDEOS ON FURNITURE PRACTICE COURSES

by:

Ichsan Septian Sulistiyono
NIM. 15505241035

ABSTRACT

This study aims to: (1) knowing the results of the defining of learning videos finishing marble nuanced furniture, (2) knowing the results of the designing of learning videos finishing marble nuanced furniture, (3) knowing the results of the development and feasibility of learning videos finishing marble nuanced furniture, (4) knowing the results of the distribution of learning videos finishing marble nuanced furniture.

This research belongs to the type of Research and Development (R&D) which refers to the 4D (four-D) development model proposed by Thiagarajan. This study includes four stages, namely: (1) the defining stage, (2) the design stage, (3) the development stage, and (4) the dissemination stage. The instrument used was a questionnaire with a scale of 4. The questionnaire was used in the process of expert validation and the appropriateness of users (students). The data analysis technique used in this study is a quantitative descriptive data analysis technique.

The results of the study note that: (1) the concept of finishing furniture learning video has been produced with nuances of marble and produces a subject matter, namely: objectives, benefits, tools and materials, K3LH, and work steps, (2) has produced a design and produced a nuanced learning furniture finishing video. marble with mp4 format that lasts 21 minutes and also interactive video with .exe format, (3) the percentage of eligibility based on expert judgment of the material is 94.40% including the category "Very Eligible" to be used; the percentage of eligibility based on the assessment of media experts was 90.83% including the "Very Eligible" category to be used, and the percentage of eligibility based on student assessments was 81.66% including the "Very Eligible" category to be used, (4) dissemination was done in two ways namely offline and online uploaded to the Youtube online video player.

Keywords: learning videos, marble, finishing furniture.

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Taufiq serta Hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.

Penyusun menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan sehingga memperlancar proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini, antara lain :

1. Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat mengikuti dan menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan lancar.
2. Kedua orang tua saya yang senantiasa sabar dan ikhlas dalam memberikan nasihat, motivasi dan do'a yang selalu dipanjatkan kepada Allah SWT.
3. Bapak Drs. Darmono, M.T.; selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan nasihat, motivasi, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
4. Bapak Dr. Ir. Sunar Rochmadi, M.E.S.; selaku Dosen Ahli Materi Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan dukungan dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
5. Bapak Dr. Nuryadin Eko Raharjo, M.Pd.; selaku Dosen Ahli Media Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan dukungan dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
6. Teman-teman Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan khususnya Kelas A Angkatan 2015 yang selalu mendukung, memberi motivasi dan selalu memberikan semangat.

7. Semua pihak yang terlibat secara langsung atau tidak langsung yang ikut membantu penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat saya harapkan demi kesempurnaan Tugas Akhir Skripsi ini. Semoga dapat bermanfaat bagi saya sendiri khususnya, dan bagi para pembaca.

Yogyakarta, 3 September 2019

Penulis,



Ichsan Septian Sulistiyono

NIM. 15505241035

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
1. Media	8
2. Pembelajaran.....	9
3. Metode Pembelajaran.....	11
4. Media Pembelajaran.....	12
5. Video Pembelajaran	21

6. Media Berbasis Audio Visual	23
7. Mata Kuliah Praktik <i>Furniture</i>	26
8. <i>Finishing</i> Bernuansa Marmer.....	28
B. Kajian Penelitian yang Relevan	35
C. Kerangka Berpikir.....	37
D. Pertanyaan Penelitian.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
C. Subjek dan Objek Penelitian	43
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	44
E. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Deskripsi Data Uji Coba	51
1. Tahap Pendefinisian (<i>define</i>)	51
2. Tahap Perancangan (<i>design</i>)	54
3. Tahap Pengembangan (<i>develop</i>)	56
4. Tahap Penyebaran (<i>disseminate</i>)	57
B. Analisis Data	58
1. Analisis Penilaian Validasi Ahli Materi	58
2. Analisis Penilaian Validasi Ahli Media	59
3. Analisis Kelayakan Pengguna (Mahasiswa)	61
C. Kajian Produk	63
D. Pembahasan Hasil Penelitian	75
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	80
A. Simpulan	80
B. Keterbatasan Produk	81
C. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	46
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	47
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Mahasiswa.....	48
Tabel 4. Kategori Penilaian Ahli Materi, Ahli Media, dan Mahasiswa.....	49
Tabel 5. Konversi Skor Skala Empat	50
Tabel 6. Interval Kategori Penilaian	50
Tabel 7. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi	58
Tabel 8. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media	60
Tabel 9. Analisis Data Penilaian Kelayakan Mahasiswa	62
Tabel 10. Penjelasan Tampilan Pembukaan Video.....	64
Tabel 11. Penjelasan Tampilan Tujuan dan Manfaat.....	65
Tabel 12. Penjelasan Tampilan Alat yang Digunakan	66
Tabel 13. Penjelasan Tampilan Bahan yang Digunakan.....	67
Tabel 14. Penjelasan Tampilan K3LH	69
Tabel 15. Penjelasan Tampilan Langkah Kerja	70
Tabel 16. Penjelasan Tampilan Penutupan Video.....	74

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bagian-bagian <i>Spray Gun</i>	31
Gambar 2. Pengaturan Bidang Pancar pada <i>Spray Gun</i>	32
Gambar 3. Jarak Semprot <i>Spray Gun</i>	32
Gambar 4. Tahap Penelitian Model 4D	40
Gambar 5. Rancangan Media Pembelajaran	55
Gambar 6. Bagian <i>Intro Video</i>	64

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Administrasi Penelitian	85
Lampiran 2. <i>Story Board</i>	88
Lampiran 3. Skenario Pembelajaran	104
Lampiran 4. Validasi Ahli Materi	108
Lampiran 5. Validasi Ahli Media.....	116
Lampiran 6. Penilaian Kelayakan Mahasiswa	125