

**RANCANGAN VIDEO PROFIL PRODI PENDIDIKAN TEKNOLOGI  
INFORMASI MENGGUNAKAN ANIMASI 3D SEBAGAI EDUKASI  
KEPADA MASYARAKAT**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**RATRY HUMAYRA**

**NIM. 150212044**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM – BANDA ACEH  
2021 M/1442 H**

**RANCANGAN VIDEO PROFIL PRODI PENDIDIKAN TEKNOLOGI  
INFORMASI MENGGUNAKAN ANIMASI 3D SEBAGAI EDUKASI  
KEPADA MASYARAKAT**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu Beban Untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana (S1) dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh:

RATRY HUMAYRA

NIM. 150212044

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui Oleh:

A R - R A N I R Y

Pembimbing I,



**Andika Prajana, M.Kom**  
NIP. 198406092014031001

Pembimbing II,



**Basul, MS.**  
NIP. 198703872020121005

**RANCANGAN VIDEO PROFIL PRODI PENDIDIKAN TEKNOLOGI  
INFORMASI MENGGUNAKAN ANIMASI 3D SEBAGAI EDUKASI KEPADA  
MASYARAKAT**

**SKRIPSI**

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus serta  
diterima Sebagai Salah Satu Beban Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1) dalam Ilmu  
Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal Rabu, 04 Agustus 2021  
25 Dzulhijjah 1442

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Andika Prajana, M.Kom  
NIP. 198406092014031001

Sekretaris,



Nurul Fajri, S.Pd

Penguji I,



Basul, MS.  
NIP. 198703872020121005

Penguji II



Fauzi M. Pd T.  
NIDN. 0118089501

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag  
NIP. 195903091989031001

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ratry Humayra  
NIM : 150212044  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Rancangan video profil prodi Pendidikan Teknologi Informasi menggunakan animasi 3D sebagai edukasi kepada masyarakat

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.



Banda Aceh, 4 Agustus 2021  
Yang Menyatakan,

Ratry Humayra  
150212044

## ABSTRAK

Nama : Ratry Humayra  
NIM : 150212044  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : Rancangan Video Profil Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Menggunakan Animasi 3D Sebagai Edukasi Masyarakat  
Pembimbing I : Andika Prajana, M.Kom  
Pembimbing II : Basrul, MS  
Kata Kunci : Video Animasi 3D, Pendidikan Teknologi Informasi, Plotagon

Upaya yang dilakukan program studi Pendidikan Teknologi Informasi (prodi PTI) untuk memberikan edukasi dan memperkenalkan diri ke masyarakat selama ini hanya menggunakan brosur. Brosur yang sudah dibuat dibagikan kepada kepala sekolah yang tergabung dalam MKKS (Musyawarah Kerja Kepala Sekolah SMA/SMK) Aceh. Kegiatan pembagian brosur ini sudah dilakukan sejak tahun 2017. Oleh karena itu peneliti merancang video profil prodi PTI menggunakan animasi sebagai edukasi kepada masyarakat. Dalam penelitian ini juga memiliki tujuan mengetahui efektifitas video yang dirancang. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan tahapan 4D yaitu *define, design, development and dissemination*. Sampel pada penelitian ini adalah masyarakat Aceh Besar dengan empat kriteria yaitu dosen prodi PTI, mahasiswa prodi PTI, calon mahasiswa dan orang tua calon mahasiswa. Aplikasi yang digunakan adalah aplikasi plotagon untuk pembuatan video animasi 3D dan kinemaster untuk aplikasi *editing*. Sebelum melakukan penelitian, video diuji oleh 2 ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Setelah diuji oleh ahli maka video yang sudah dirancang diuji kepada sampel maka diperoleh hasil reliabilitas valid dengan keseluruhan pertanyaan diperoleh  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dan uji reliabilitas diperoleh hasil reliabel dengan nilai 0,98.

A R - R A N I R Y

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah banyak memberikan karunia-Nya berupa kekuatan, kesatuan, serta kesempatan sehingga penulis menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Rancangan Video Profil Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Menggunakan Animasi 3D Sebagai Edukasi Kepada Masyarakat”**. Shalawat beserta salam kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan kepada alam yang penuh ilmu pengetahuan

Dalam penulisan skripsi ini, penulis mengalami beberapa kendala dan kesulitan namun atas bimbingan, motivasi dan dorongan dari berbagai pihak maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang tua, kakak dan adik yang sudah memberikan semangat, motivasi dan juga memberika do'a kepada penulis.
2. Bapak Yusran, M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah memberikan dukungan moril selama penyelesaian skripsi.
3. Keluarga besar Prodi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah membantu proses administrasi perkuliahan sehingga urusan administrasi dapat diselesaikan dengan baik.
4. Bapak Andika Prajana, M.Kom selaku pembimbing I dan juga Bapak Basrul, MS selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti dalam penulisan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Keluarga beserta teman-teman yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

Kepada semua yang sudah membantu penulis, tiada imbalan yang bisa penulis berikan hanya do'a yang bisa dipanjatkan semoga Allah SWT membalas kebaikan kepada semua pihak yang membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Dalam skripsi ini terdapat kekurangan, penulis mengharapkan kritik dan saran agar penulis dapat perbaiki dimasa yang akan datang.

Banda Aceh, 4 Agustus 2021  
Penulis,

Ratry Humayra



## DAFTAR ISI

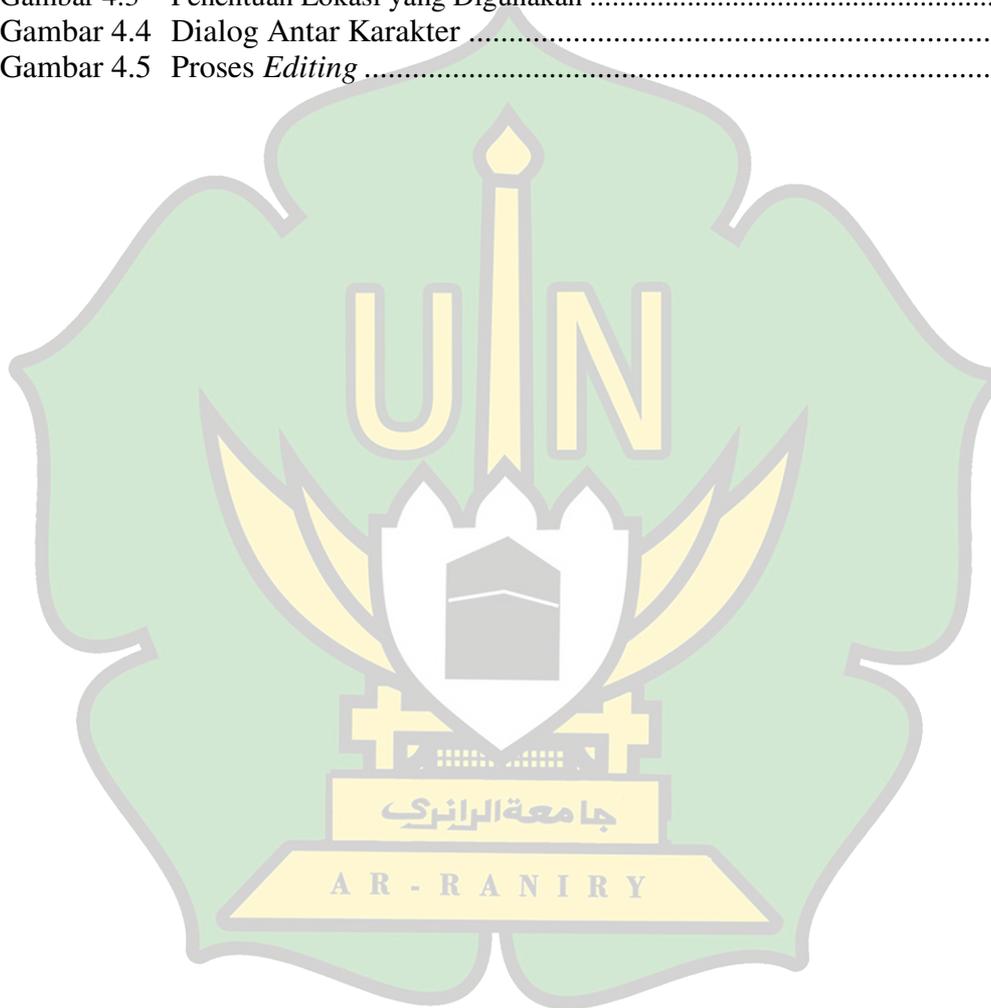
<b>LEMBAR PERNYATAAN SKRIPSI .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS.....</b>	<b>6</b>
A. Video Profil.....	7
B. Teknologi Informasi.....	7
C. Pendidikan Teknologi Informasi.....	8
D. Animasi .....	8
E. Edukasi.....	9
F. Aplikasi Plotagon .....	11
G. Aplikasi Kinemaster.....	12
H. Penelitian yang Relavan.....	13
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>15</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	15
B. Metode Penelitian.....	16
C. Prosedur Penelitian.....	16
D. Populasi dan Sampel.....	17
E. Instrumen Penelitian.....	18
F. Teknik Pengumpulan Data.....	19
G. Teknik Analisis Data.....	20
1. Analisis Ahli Media .....	20
2. Uji Validitas .....	21
3. Uji Reliabilitas .....	22
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>23</b>
A. Hasil .....	23
1. <i>Define</i> .....	23
2. <i>Design</i> .....	23
3. <i>Development</i> .....	23
a. Validasi Ahli Media .....	23
b. Validasi Ahli Materi .....	24

4. <i>Dissemination</i> .....	25
a. Uji Validasi.....	25
b. Uji Reabilitas.....	27
B. Pembahasan.....	27
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>35</b>
A. Kesimpulan.....	35
B. Saran.....	35
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>37</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>39</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Lembar Kerja Aplikasi Plotagon .....	11
Gambar 2.2	Tampilan Lembar Kerja Aplikasi Kinemaster .....	12
Gambar 3.1	Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Menurut Thagarajan (1974).....	16
Gambar 4.1	Karakter pada Video .....	32
Gambar 4.2	Memilih Pengisi Suara yang Disediakan pada Aplikasi Poltagon .....	33
Gambar 4.3	Penentuan Lokasi yang Digunakan .....	33
Gambar 4.4	Dialog Antar Karakter .....	34
Gambar 4.5	Proses <i>Editing</i> .....	34



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relavan.....	13
Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	14
Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Produk.....	21
Tabel 4.1 Hasil Validasi .....	26
Tabel 4.2 Hasil Reabilitas.....	27
Tabel 4.3 Rancangan Video .....	29
Tabel 4.4 Tampilan Perbaikan Video Animasi 3D.....	35
Tabel 4.5 Kritik dan Saran Ahli.....	36



## DAFTAR GRAFIK

- Grafik 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....  
Grafik 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi .....



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	SK Bimbingan Skripsi .....	39
Lampiran 2	Lembar Wawancara .....	40
Lampiran 3	Lembar Validasi Ahli Media .....	42
Lampiran 4	Lembar Validasi Ahli Materi .....	44
Lampiran 5	Kuesioner Penelitian .....	54
Lampiran 6	Uji Validitas .....	65
Lampiran 7	Uji Reliabilitas .....	66
Lampiran 8	Daftar Riwayat Hidup .....	69



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Peran teknologi pada zaman sekarang ini sangat membantu memudahkan pekerjaan manusia. Dengan menggunakan teknologi, manusia bisa menghemat waktu dan tenaga sehingga pekerjaan menjadi praktis dan mudah. Peran teknologi sangat membantu pekerjaan manusia dalam bidang bisnis, pendidikan dan bahkan juga membantu dalam dunia kesehatan.

Teknologi merupakan inovasi ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan. Maka dari itu, pendidikan juga harusnya juga bisa memanfaatkan teknologi dalam melaksanakan pembelajaran dan juga meningkatkan mutu pendidikan. Penerapan teknologi dalam dunia pendidikan diantaranya bisa melakukan penerimaan peserta didik baru (PPDB) online, *e-learning*, *mobile learning*, *e-raport* dan membuat media pembelajaran interaktif.

Dalam proses pembelajaran, terdapat tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh tenaga pengajar atau guru. Guru menggunakan media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif dapat membuat peserta didik lebih semangat dan juga lebih paham materi yang disampaikan. Salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi adalah media pembelajaran yang menggunakan animasi. Dengan menggunakan animasi, memberikan tampilan materi secara visual kepada

peserta didik sehingga dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Animasi memiliki daya tarik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dalam penyampaian materi pelajaran tentu tidak lepas dari peran seorang guru atau kata lainnya adalah pendidik. Guru membuat sedemikian rupa bagaimana caranya peserta didik bisa memahami materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif agar peserta didik bisa memahami materi pelajaran dengan mudah. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal (40) ayat 2 disebutkan bahwa “Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban: menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.”(Pemerintah Indonesia, 2003)

Animasi merupakan media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam dunia pendidikan. Diantaranya animasi sebagai media pembelajaran adalah guru mengemas materi pelajaran dalam bentuk sebuah video animasi dan game edukatif. Tentunya dengan cara tersebut membuat para peserta didik lebih semangat dalam menerima materi pelajaran dan juga lebih mudah memahami materi pelajaran.

Pemanfaatan animasi tidak hanya berperan dalam dunia pendidikan. Selain berperan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan, pemanfaatan animasi dalam kehidupan juga berperan sebagai media hiburan, media persentasi, media informasi, media iklan dan juga sebagai alat bantu.

Video animasi merupakan salah satu bentuk media informasi yang bisa digunakan untuk tujuan tertentu. Misalkan video animasi digunakan sebagai

media informasi mengenalkan perusahaan, sekolah, organisasi atau komunitas. Manfaat lainnya, video animasi juga bisa digunakan sebagai edukasi kepada masyarakat.

Pendidikan teknologi informasi merupakan salah satu program studi (prodi) atau jurusan yang terdapat pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry. Program studi ini memiliki banyak tujuan diantaranya menghasilkan lulusan yang memiliki keahlian di bidang teknologi informasi, menghasilkan penelitian yang inovatif dibidang pendidikan teknologi informasi, menghasilkan lulusan yang mampu menerapkan teknologi informasi kepada masyarakat sesuai dengan kearifan lokal.

Program studi pendidikan teknologi informasi sudah ada sejak tahun 2014 berdasarkan surat keputusan (SK) Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 07/E/0/2014 pada tanggal 22 april 2014. Sejak tahun 2017 hingga saat ini prodi PTI sudah mempunyai ratusan lulusan yang berkompeten sesuai dengan visi, misi dan tujuan prodi PTI. Dalam melaksanakan perannya, prodi PTI memberi bekal kepada seluruh mahasiswa dengan ilmu dan skill dibidang IT yang bisa digunakan . Skill yang dimaksud diantaranya yaitu desain grafis, animasi, pemograman dan skill dibidang jaringan komputer.

Penerimaan mahasiswa baru setiap jurusan atau program studi di UIN Ar-Raniry memiliki kuota tersendiri yang berbeda-beda. Sejak tahun 2018 ada lima jalur masuk UIN Ar-Raniry dimana masing-masing jurusan hanya memilki 3 jalur masuk yang sudah ditetapkan oleh pihak kampus UIN Ar-Raniry. Jurusan

PTI ditetapkan hanya menerima mahasiswa dari 3 jalur yaitu, jalur SNMPTN (Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri), SBMPTN (Seleksi bersama masuk perguruan tinggi negeri), dan PMB (Penerimaan Mahasiswa Baru) lokal UIN Ar-Raniry.

Prodi PTI tidak langsung memberikan edukasi secara langsung ke sekolah. Upaya yang dilakukan program studi Pendidikan Teknologi Informasi untuk memberikan edukasi dan memperkenalkan diri ke masyarakat selama ini hanya menggunakan brosur. Brosur yang sudah dibuat dibagikan kepada kepala sekolah yang tergabung dalam MKKS (Musyawarah Kerja Kepala Sekolah SMA/SMK). Kegiatan pembagian brosur ini sudah dilakukan sejak tahun 2017.

Dari penjelasan diatasperlunya media informasi prodi PTI untuk lebih dikenal oleh masyarakat. Maka dari itu peneliti tertarik merancang video profil prodi PTI menggunakan animasi 3D sebagai edukasi kepada masyarakat.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana perancangan video animasi 3D dalam pembuatan profil prodi PTI sebagai edukasi kepada masyarakat?
2. Bagaimana efektifitas video profil prodi PTI menggunakan animasi 3D sebagai edukasi kepada masyarakat?

### C. Tujuan Penelitian

1. Untuk merancang video animasi 3D dalam pembuatan profil prodi PTI sebagai edukasi kepada masyarakat.
2. Untuk mengetahui efektifitas video profil prodi PTI menggunakan animasi 3D sebagai edukasi kepada masyarakat.

### D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Program Studi

Sebagai penunjang akreditasi, edukasi kepada masyarakat dan juga sebagai media promosi program studi teknologi informasi kepada masyarakat. Dengan menggunakan video profil animasi 3D dapat mempermudah untuk mempromosikan program studi pendidikan teknologi informasi kepada masyarakat dan juga meningkatkan minat calon mahasiswa memilih program studi pendidikan teknologi informasi untuk melanjutkan pendidikan.

2. Bagi Masyarakat

Masyarakat dapat mengetahui program studi teknologi informasi yang membekali mahasiswa dan lulusannya dengan *skill* atau kemampuan di bidang IT.

3. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah pengalaman dan wawasan dalam merancang animasi 3D.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Video Profil**

Menurut Maryanti dan Bambang, video merupakan susunan gambar-gambar yang bergerak dan berurutan (Prihantini & Nugroho, 2013).

Sedangkan menurut Zohrotyatun, Uswatun dan Andi video profil merupakan informasi yang disampaikan berupa audio visual (Apriliani et al., 2019).

Menurut Dwi Saftanto, video profil merupakan salah satu alat yang efektif mempromosikan berbagai macam diantaranya perusahaan, produk dan potensi daerah (Wahyu, 2013).

Menurut Wawan Kuswandi dalam Alfa Zikri, video profil adalah sebuah informasi berbentuk video tentang riwayat seseorang atau sebuah instansi perusahaan yang telah mencapai kesuksesan dan diterima oleh masyarakat umum (Zikri, 2014).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa video profil merupakan video yang memberikan informasi seseorang atau instansi untuk mempromosikan diri kepada masyarakat.

#### **B. Teknologi Informasi**

Martin Heidegger berpendapat bahwa teknologi adalah suatu penemuan atau bahasa latinnya disebut “*instrumentum*”. Menurutnya, konsep teknologi saat

sekarang ini adalah alat dan aktifitas manusia yang disebut defenisi instrumental dan antrplogis dari teknologi (Heidegger, 1997).

Sedangkan menurut N.J. Beklin, informasi adalah komunikasi yang dilakukan oleh manusia yang memiliki tujuan dan makna dengan memiliki persyaratan khusus (ilmu informasi harus mengacu pada domain spesifik dari ilmu informasi tersebut) (Beklin, N.J., 1978).

Menurut Kathy Schwalbe, produk teknologi informasi yang berkualitas dapat membantu banyak orang dalam kehidupan sehari-hari; makanan yang didistribusikan dengan bantuan komputer, mobil yang memiliki chip untuk melacak kinerja, komputer membantu anak-anak untuk pekerjaan sekolah, banyak fungsi bisnis yang bisa digunakan perusahaan untuk mengembangkan bisnisnya dan bahkan digunakan sebagai hiburan dan komunikasi pribadi oleh jutaan orang (Kathy, 2011).

Dari penjelasan teknologi dan informasi diatas, maka dapat disimpulkan teknologi informasi adalah peneluan yang membantu mempermudah kegiatan manusia sehari-hari.

### **C. Pendidikan Teknologi Informasi**

Pendidikan Teknologi Informasi adalah penerapan teknologi dalam menyampaikan informasi dalam dunia pendidikan. Peran teknologi informasi dalam dunia pendidikan diantaranya adanya pembelajaran *e-learning* dan *mobile learning* yang sangat membantu peserta didik dan guru tetap melaksanakan

pembelajaran dimanapun dan kapanpun hanya bermodalkan PC/komputer, HP dan jaringan internet.

Dalam dunia pendidikan peran guru sangatlah penting untuk menciptakan generasi bangsa yang cemerlang. Guru harus mempunyai konsep pedagogik dalam proses belajar mengajar. Agar seorang guru bisa mengajar lebih lancar seorang guru bisa mengenal peserta didiknya dengan baik (Wang dan Xiang, 2011).

#### **D. Animasi**

Mayer dan Moreno berpendapat, animasi ialah satu bentuk tampilan visual yang menarik (Mayer dan Moreno, 2002). Sedangkan menurut Gleicher animasi merupakan bentuk seni yang ekspresif ; seniman dapat berpikir secara bebas bagaimana memadukan pergerakan karakter dan objek sehingga menghasilkan suatu karya yang unik (Gleicher, 1999).

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa animasi adalah suatu perpaduan antara karakter dan objek sehingga menghasilkan karya seni yang unik dan menarik.

##### **1. Animasi 2D**

Animasi 2D adalah kumpulan *frame* yang dibuat secara manual di kertas memiliki sumbu x dan y lalu *discan* dan dibuat menjadi bentuk digital (Rangga et al, 2016).

## 2. Animasi 3D

Animasi 3D adalah objek yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, karena animasi 3D dibuat berdasarkan sumbu x, y dan z dan dapat dikerjakan melalui komputer atau personal computer (PC) (Rangga et al, 2016).

## E. Edukasi

Dalam Kamus Bahasa Indonesia (KBBI), edukasi adalah pendidikan (Tim Redaksi Kamus Bahasa Indonesia, 2008). Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Pemerintah Indonesia, 2003).

### 1. Tujuan Edukasi

Menurut Eleanor, tujuan edukasi secara konvensional memiliki tujuan yaitu mendapatkan ilmu pengetahuan, membaca buku dan menelaah keadaan (Roeselvet, 2008).

Dalam buku “Pengantar Ilmu Pendidikan” tujuan pendidikan menurut Munir antara lain (Yusuf, 2018) :

- a. Pembagian dan hirarki tujuan pendidikan meliputi tujuan khusus dan tujuan khusus.
  - Tujuan umum yaitu tujuan yang masih bersifat luas dan universal.

- Tujuan khusus yaitu tujuan yang lebih detail berdasarkan penjabaran dari tujuan umum pendidikan.
- b. Berdasarkan hirarki tujuan pendidikan nasional, dibagi menjadi empat, yaitu :
- Tujuan Nasional, rumusan tujuan nasional dimuat dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
  - Tujuan Institusional, merupakan penjabaran dari tujuan pendidikan nasional yang disesuaikan dengan institusi dan lembaga terkait.
  - Tujuan Kurikuler, merupakan penjabaran dari tujuan institusional yakni tujuan yang akan dicapai pada suatu bidang/mata pelajaran tertentu.
  - Tujuan Instruksional, merupakan tujuan yang harus diselesaikan oleh setiap proses pembelajaran selesai.

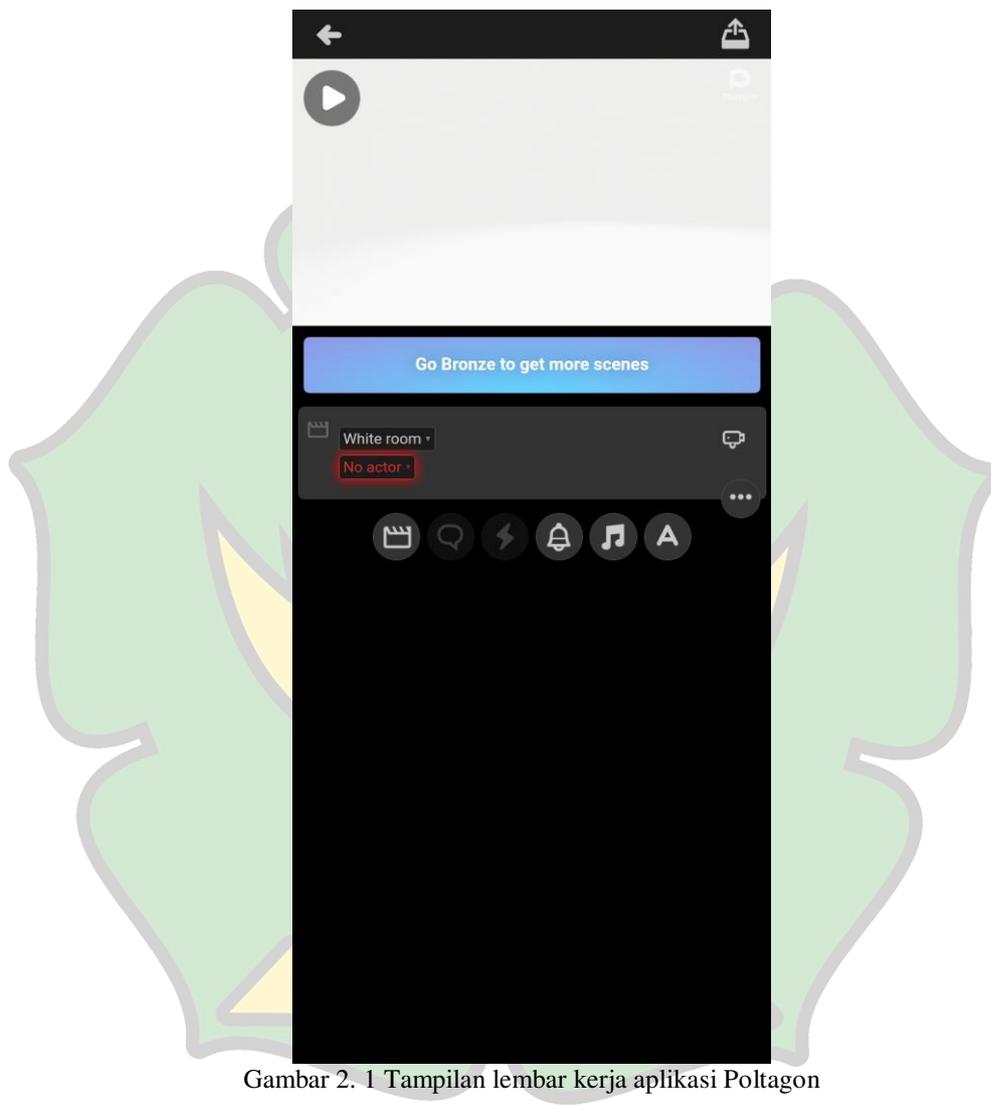
## 2. Lingkungan Pendidikan

Lingkungan pendidikan adalah yang mencakup seluruh keadaan sekitar dan bisa memberikan pengaruh tumbuh kembangnya anak menjadi manusia yang lebih baik lagi baik nilai insaniyah dan ilahiyah (Kholik et al, 2017).

## F. Aplikasi Plotagon

Aplikasi plotagon adalah aplikasi yang bisa menciptakan film animasi 3D dengan sejumlah karakter yang kita atur sendiri bentuknya. Aplikasi ini bisa dibuat dari dasar, lalu diedit, dan dimodifikasi sesuai keinginan sendiri (Sholihatin, 2020). Plotagon terdapat banyak fitur diantaranya, dapat membuat

karakter sendiri, menulis skrip, memberikan emosi pada karakter yang sudah dibuat, mempunyai musik dan efek suara dan menyediakan pilihan suara untuk karakter (Faradisa, 2020). Tampilan lembar kerja plotagon (Gambar 2.1)



Gambar 2. 1 Tampilan lembar kerja aplikasi Poltagon

## G. Aplikasi Kinemaster

Aplikasi kinemaster adalah aplikasi edit video yang memiliki fitur lengkap dan professional untuk pengguna iOS dan android. Kinemaster dapat mendukung banyak lapisan video, audio, gambar teks dan juga efek (Khaira,

2020). Terdapat banyak fitur yang tersedia pada aplikasi kinemaster yang dapat memudahkan pengguna dalam mengedit video. Fitur yang disediakan sangat banyak sehingga siapapun dapat menggunakannya dengan mudah baik pengguna professional ataupun yang masih pemula.dapat digunakan oleh pengguna yang profesional atau yang masih pemula (Damayanti, 2020), Tampilan lembar kerja aplikasi kinemaster (Gambar 2.2)



Gambar 2. 2 Tampilan lembar kerja aplikasi Kinemaster

## H. Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti / Jurnal dan Tahun	Judul Penelitian	Tempat Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Agusdi Syafrizal, Rozali Toyib, Ginanjar Saputra./ Jurnal CITEE 2019, ISSN : 2085-6350.	Pembuatan Animasi 3D Profil Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu.	Universitas Muhammadiyah Bengkulu	Video profil Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang dibuat menggunakan menggabungkan video animasi dan video real dengan teknik <i>chroma key</i> menggunakan aplikasi Belnder 3D dan Adobe Premiere Pro. Video yang dibuat bertujuan untuk promosi guna menghemat biaya dan waktu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuan penelitian untuk promosi guna menghemat biaya dan waktu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik pembuatan video.</li> <li>• Penambahan aplikasi yang digunakan.</li> </ul>
2.	Sasithorn Rattanaungrot, Somjit Chaisriya, Patibut Preeyawongsakul, Patiwat Ketlertprasert, Nattacha Silakun / Jurnal IEEE 978-1-5090-4834-2/17/©2017.	<i>Encouraging Water Management in Local Communities Through Living Weir 3D Animations</i> (mendorong pengelolaan air di komunitas lokal melalui animasi 3D living weir )	Thailand	Animasi 3D bertujuan untuk mengedukasi masyarakat tentang pemahaman dan pengelolaan air lalu dupload ke <i>youtube</i> agar mudah diakses.	Bertujuan untuk mengedukasi masyarakat	Bukan sebagai media hiburan

No	Nama Peneliti / Jurnal dan Tahun	Judul Penelitian	Tempat Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
3.	Janet H dan Iwasa / <i>Current Opinion in Structural Biology</i> , Vol. 31, 2015	Bringing macromolecular machinery to life using 3D animation	Makromolekul	Perangkat lunak Animasi 3D digunakan untuk memvisualisasikan dan mengkomunikasikan struktur dan dinamika makromolekul.	Menggunakan animasi 3D sebagai media penelitian	Tujuan penelitian berbeda
4.	Solichin / Tesis Program Pascasarjan Institut Agama Islam Negeri Salatiga, 2020.	Pengembangan media pembelajaran dubbing video animasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia aspek berbicara	MI Nurul Falah Kemiri Kaloran	Media pembelajaran yang dikembangkan setelah uji kelayakannya dinyatakan sangat valid dan efektif	Menggunakan aplikasi poltagon dalam pembuatan video animasi	Video animasi 3D dikembangkan untuk media pembelajaran
5.	Sri Maryati dan Bambang Eka Putra/ Jurnal <i>Speed</i> – Sentra Penelitian <i>Engineering dan Edukasi</i> – Vol. 5 No. 1- 2013.	Pembuatan video profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo dengan menggunakan komputer multimedia	SMP Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo	SMP Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo memiliki video profil yang berbentuk multimedia. Dengan adanya video profil tersebut masyarakat pada umumnya dan siswa pada khususnya dapat mengetahui perkembangan sekolah.	Merancang video profil	Beda aplikasi dalam pembuatan video.

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Tempat dan Waktu Penelitian

##### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Banda Aceh dan Aceh Besar. Penelitian ini dilakukan di dua tempat yakni melakukan wawancara dan observasi mahasiswa dan dosen yang berasal dari Aceh Besar dan berdomisili di Banda Aceh dan juga melakukan hal yang serupa di Aceh besar guna mewawancarai calon mahasiswa dan orang tua calon mahasiswa.

##### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2020-2021 yaitu bulan Juli 2020 sampai dengan bulan Juni 2021 dengan alokasi sebagai berikut. (Tabel 3.1)

No/ Tah un	Kegiatan	2020-2021											
		Jul- Agus		Sep- Okt		Nov- Des		Jan-Feb		Mar- Apr		Mei- Jun	
		Jl	A	S	O	N	D	Jn	F	M	A	M	Jn
1	Pengajuan Judul												
2	Analisi awal												
3	Pembuatan <i>interface</i> dan perancangan video												
4	Pengembangan (uji coba video dan validasi dan revisi)												
5	Penyebaran video												

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian

## B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan (*research and development*) atau yang dikenal R&D merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk sehingga produk yang dihasilkan tersebut memiliki nilai atau berkualitas tinggi (Setiyani, 2018). Metode R&D pada penelitian ini menggunakan langkah penelitian dan pengembangan 4D, yakni *Define, Design, Development, and Dissemination* (Sugiyono, 2019).

## C. Prosedur Penelitian



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Menurut Thagarajan (1974)

Prosedur penelitian ini menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan 4D, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. *Define* (pendefenisian), pada langkah ini mendefenisikan syarat-syarat dalam merancang video profil. Peneliti melakukan wawancara dan observasi secara langsung untuk mendapatkan kebutuhan pada penelitian ini. Pada langkah juga menentukan tujuan dari penelitian yang dibuat.
2. *Design* (perancangan), merancang video profil berdasarkan informasi yang sudah diperoleh dari tahap *define*. Pada tahap ini membuat *interface*, menentukan konten dan konsepnya dan aplikasi yang digunakan, kemudian membuat rancangan awal pembuatan video profil prodi PTI.

3. *Development* (pengembangan), mengembangkan produk yang sudah dirancang sesuai dengan tahap *design*. Pada tahap ini, melakukan validasi oleh para ahli guna untuk menguji kelayakan video yang sudah dibuat. Setelah mendapat skor penilaian validasi yang diperoleh dari lembar validasi, masukan, kritikan dan saran oleh para ahli maka dilakukan revisi untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan video yang sudah dibuat. Kemudian video diuji coba kepada masyarakat dalam hal ini calon mahasiswa prodi PTI untuk mengetahui respon masyarakat terhadap video yang dikembangkan. Untuk mengetahui respon masyarakat, peneliti menggunakan lembar angket atau kuesioner.
4. *Dissemination* (penyebaran), pada tahap ini produk sudah bisa disebarluaskan kepada khalayak ramai, kemudian baru dipublikasikan.

#### **D. Populasi dan Sampel**

Menurut Corper, Donald, R; Schindler, Pamela S menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan wilayah yang menjadi generalisasi. Elemen Populasi adalah keseluruhan subjek yang diukur dan diteliti (Sugiyono, 2019). Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat yang ada di Aceh Besar.

Sampel adalah sebagian jumlah dari populasi yang memiliki karakteristik (Sugiyono, 2019). Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa prodi PTI yang ada di Aceh Besar, dosen prodi PTI, calon mahasiswa yang ada di Aceh Besar, orang tua calon mahasiswa yang ada di Aceh Besar.

Untuk menentukan jumlah sampel pada penelitian ini, menggunakan rumus lemeshow untuk populasi tidak diketahui.

$$n = \frac{Z^2 \times p (1-p)}{d^2}$$

Keterangan.

- n : Jumlah sampel  
z : skor Z pada kepercayaan 95% =196  
p : maksimal estimasi = 0,5  
d : alpha (0,10) atau sampling error 10%

Maka diperoleh hasil sebagai berikut.

$$n = \frac{(1,96)^2 \times 0,5 (1-0,5)}{(0,1)^2}$$

$$n = \frac{3,8416 \times 0,5 (0,5)}{0,01}$$

$$n = \frac{3,8416 \times 0,25}{0,01}$$

$$n = \frac{0,9604}{0,01}$$

$$n = 96,04$$

Dari rumus diatas didapatkan hasil 96,04 dibulatkan menjadi 100 orang jumlah sampel penelitian (Arianto dan Muhammad, 2018). Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Yang dimaksud dengan *simple random sampling* adalah sampel yang diambil secara acak tanpa melihat tingkatan dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2019).

## **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen merupakan alat ukur yang digunakan pada saat penelitian berdasarkan variable yang sudah diteliti. Instrumen penelitian pada penelitian ini diantaranya :

1. Wawancara. Peneliti melakukan wawancara kepada dosen program studi PTI sebagai tahap awal melakukan penelitian.
2. Angket. Peneliti menggunakan angket guna mengetahui respon subjek pada tahap pengembangan produk.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang berasal dari sampel penelitian yang akan dilakukan, maka diperlukan cara atau teknik tertentu untuk bisa mencapai tujuan penelitian (Gulo, 2002). Ada beberapa teknik pengumpulan data pada penelitian ini antara lain yaitu :

- a. Wawancara.

Wawancara dilakukan peneliti kepada dosen dan mahasiswa prodi PTI guna mendapatkan data awal penelitian.

- b. Kuesioner.

Kuesioner diperlukan untuk mengetahui penilaian terhadap video profil PTI yang sudah dibuat. Kuesioner berisi pertanyaan-pertanyaan untuk menilai video profi yang sudah dibuat dan disebarakan ke responden yang sudah dtentukan. Skala yang gunakan untuk mengukur hasil kuesioner adalah menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk menilai perorangan atau kelompok dalam

menentukan sikap, pendapat dan persepsi terhadap fenomena social (Sugiyono, 2019).

Jawaban pada skala likert memiliki tingkat jawaban dari yang sangat positif sampai negatif dengan penilaiannya sebagai berikut.

- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 3 = Ragu-ragu (R)
- 4 = Setuju (S)
- 5 = Sangat Setuju (SS)

### G. Teknik Analisa Data

Analisis data adalah kumpulan data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi yang disusun secara sistematis, lalu diorganisasikan berdasarkan kategorinya dipilah mana yang bisa dipakai untuk diolah datanya dan selanjutnya membuat kesimpulan agar mudah memahami data tersebut (Sugiyono, 2013). Untuk menganalisis data memiliki teknik atau cara agar data itu bisa dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini antara lain sebagai berikut.

#### 1. Analisis Validasi Ahli - R A N I R Y

Validasi dilakukan oleh pakar atau ahli yang berpengalaman untuk menilai hasil produk yang sudah dirancang. Setelah dinilai oleh pakar atau ahli, maka diketahui kelemahan dan kekuatan produk tersebut (Sugiyono, 2019).

Rumus yang digunakan untuk mengukur validasi ahli:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  = Skor rata-rata

$n$  = Jumlah penilai  
 $\sum x$  = Skor total masing-masing

Untuk mendapatkan hasil persentase, maka digunakan rumus.

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

Arikunto dalam Iis Ernawati dan Totok Sukardiyono, persentase kelayakan media digolongkan sebagai berikut (Ernawati dan Sukardiyono, 2017).

(Tabel 3.2)

No	Skor dalam persen (%)	Kategori kelayakan
1	< 21%	Sangat tidak layak
2	21 - 40%	Tidak layak
3	41 - 60%	Cukup layak
4	61 - 80%	Layak
5	81 - 100%	Sangat layak

Tabel 3. 2 Kriteria kelayakan produk

### 1. Uji Validitas

Validitas merupakan sebuah konsep yang berhubungan dengan bagaimana tes yang telah diukur dengan apa yang seharusnya diukur (Yusrizal, 2016). Uji validitas digunakan untuk melihat kelayakan data yang sudah diperoleh.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan rumus korelasi korelasi

*Pearson Product Moment*, yaitu :

$$r_{xy} = \frac{\sum(XY) - (\sum X)(\sum Y)/n}{\sqrt{[\sum X^2 - (\sum X)^2/n][\sum Y^2 - (\sum Y)^2/n]}}$$

Keterangan :

- $r_{xy}$  : Koefisien antara X dan Y
- X : Skor tiap pertanyaan/item
- Y : Skor total
- N : Jumlah responden (Siyoto dan Sodikin, 2015)

## 2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang menghasilkan data yang sama apabila diuji beberapa kali untuk mengukur objek yang sama (Sugiyono, 2019).

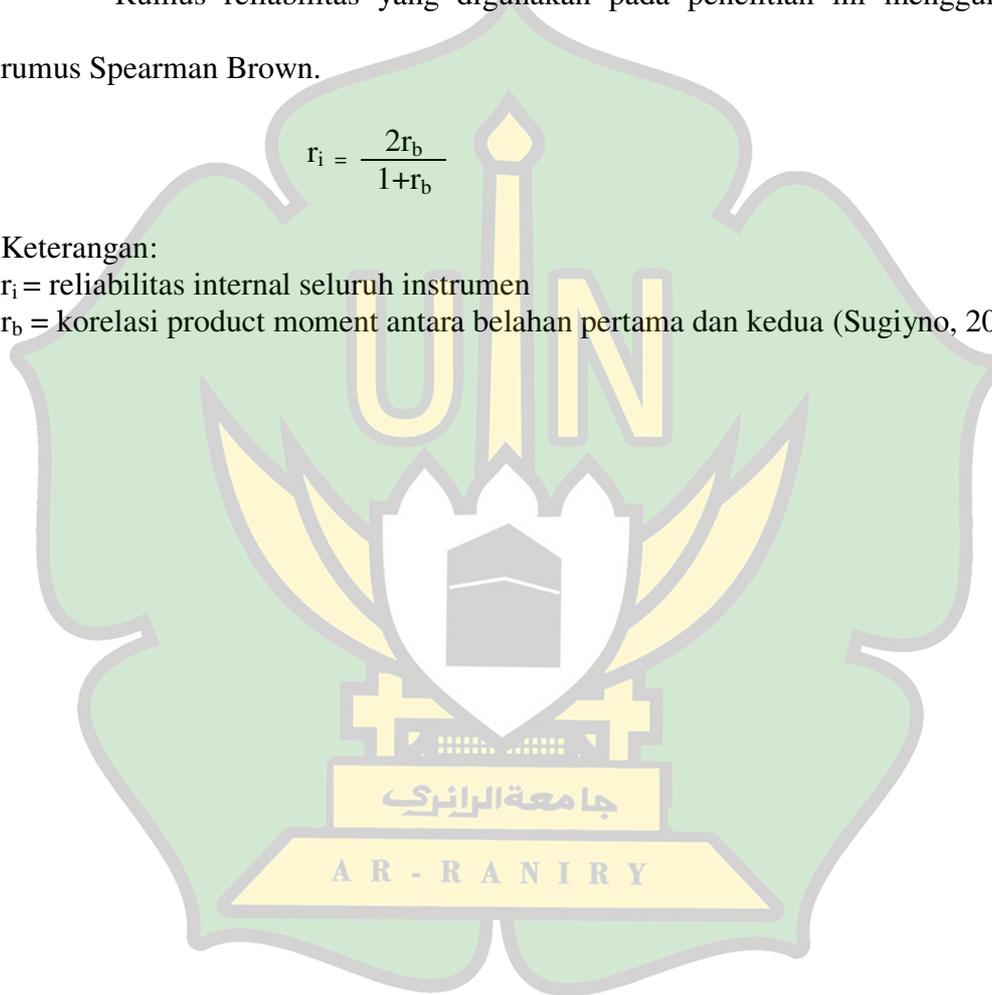
Rumus reliabilitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan rumus Spearman Brown.

$$r_i = \frac{2r_b}{1+r_b}$$

Keterangan:

$r_i$  = reliabilitas internal seluruh instrumen

$r_b$  = korelasi product moment antara belahan pertama dan kedua (Sugiyono, 2019)



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil

Hasil rancangan video profil prodi PTI UIN Ar-Raniry yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan 4D yaitu dengan menggunakan tahapan *define, design, development and dissemination*. Langkah-langkah penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

##### 1. *Define*

###### a. Hasil wawancara

Prodi PTI masih melakukan pengembangan prodi untuk menjadi prodi yang lebih berkualitas. Diantaranya pengembangan yang sudah dilakukan prodi PTI yaitu menjalin kerjasama dengan kampus dalam dan luar negeri dan juga membuat kegiatan tahunan yang bersifat internasional. Mahasiswa PTI juga dilibatkan dalam proses pengembangan prodi PTI.

###### b. Aplikasi yang digunakan

Aplikasi yang digunakan untuk membuat video animasi adalah aplikasi Poltagon dan aplikasi *editing* yang digunakan adalah aplikasi Kinemaster.

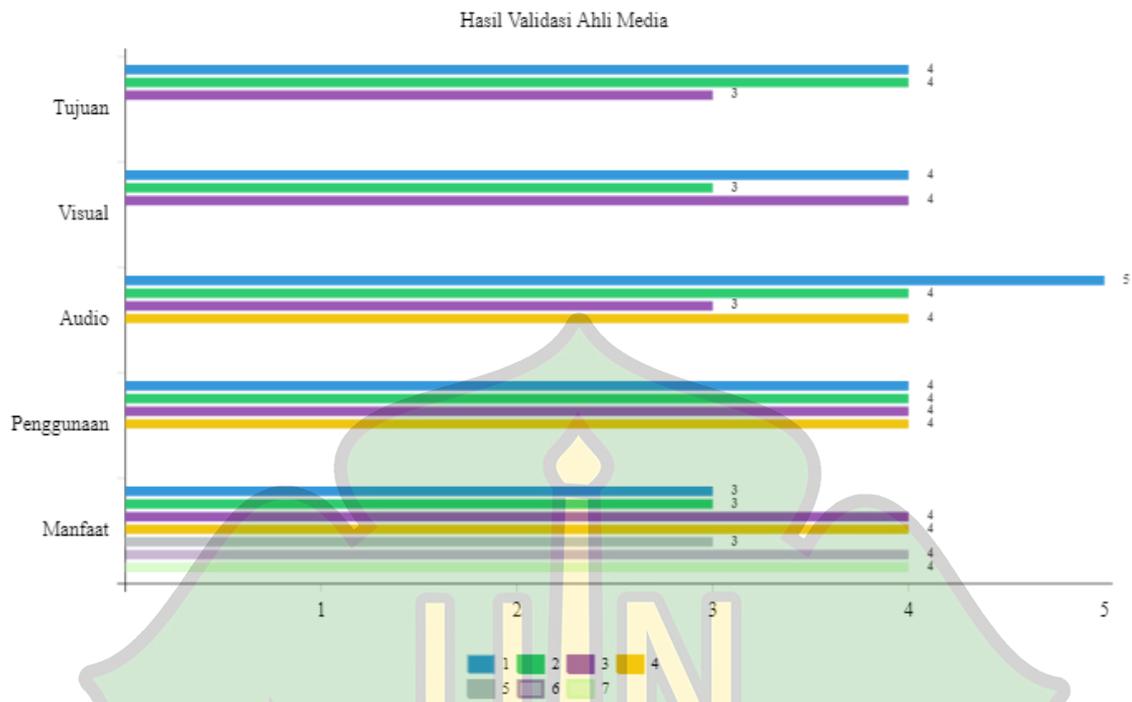
##### 2. *Design*

Rancangan video animasi dibuat berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap *define*. Rancangan aplikasi lihat pada sub bab pembahasan tabel 4.3 halaman 29.

##### 3. *Development*

###### a. Validasi ahli media

Hasil validasi ahli media, sebagai berikut.



Grafik 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media

Pada grafik diatas dapat maka diperoleh hasil sebagai berikut (*merujuk rumus pada halaman 20*).

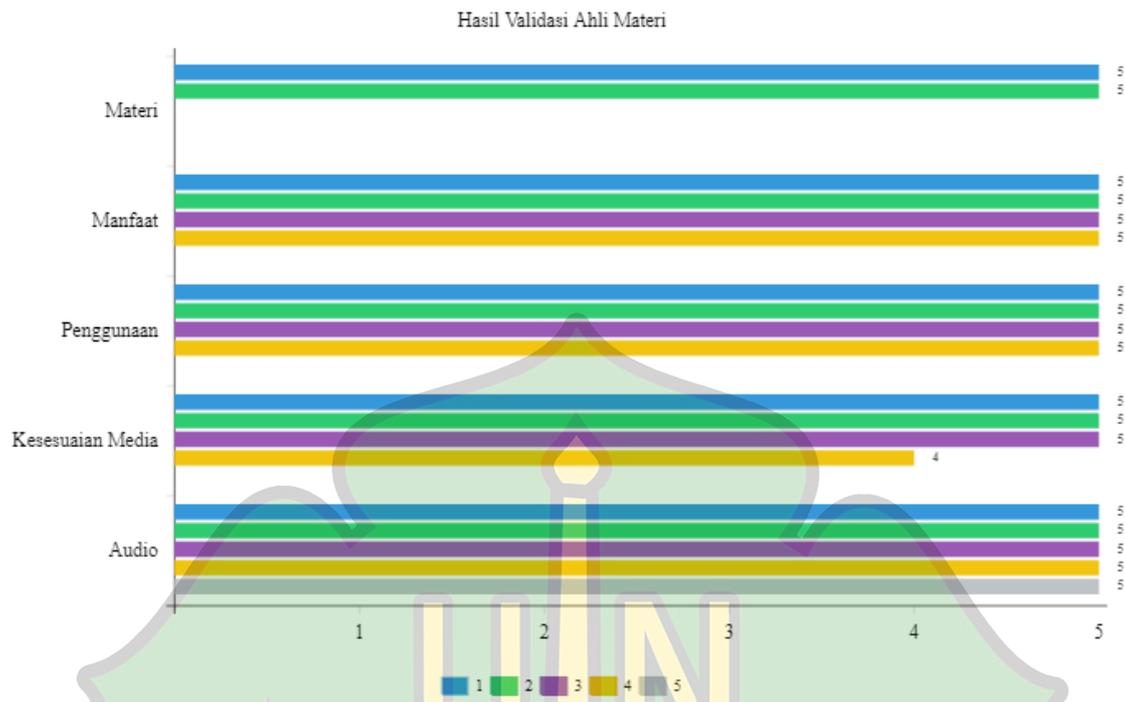
$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} = \frac{78}{1} = 78$$

Hasil persentase :

$$\begin{aligned} \text{Hasil} &= \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{78}{105} \times 100\% \\ &= 74,28 \% \quad (\text{kategori layak merujuk table 3.1 halaman } 20) \end{aligned}$$

b. Validasi ahli materi

Hasil validasi ahli materi sebagai berikut.



Grafik 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi

Pada grafik diatas dapat maka diperoleh hasil sebagai berikut (*merujuk rumus pada halaman 20*).

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} = \frac{89}{1} = 89$$

Hasil persentase :

$$\begin{aligned} \text{Hasil} &= \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{89}{90} \times 100\% \\ &= 98,9\% \quad (\text{kategori sangat layak merujuk table 3.1 halaman 20}) \end{aligned}$$

#### 4. Dissemination

##### a. Uji Validitas

Hasil validitas yang diperoleh dari tanggapan responden terhadap video animasi yang dirancang melalui kuesioner adalah sebagai berikut. (Tabel 4.1)

Butir Pertanyaan	$r_{hitung}$	$r_{tabel} (5\%)$	Kategori
P1	0,5827	0,1654	Valid
P2	0,698	0,1654	Valid
P3	0,656	0,1654	Valid
P4	0,706	0,1654	Valid
P5	0,636	0,1654	Valid
P6	0,582	0,1654	Valid
P7	0,681	0,1654	Valid
P8	0,729	0,1654	Valid
P9	0,732	0,1654	Valid
P10	0,705	0,1654	Valid
P11	0,749	0,1654	Valid
P12	0,689	0,1654	Valid
P13	0,539	0,1654	Valid
P14	0,756	0,1654	Valid
P15	0,75	0,1654	Valid
P16	0,765	0,1654	Valid
P17	0,697	0,1654	Valid
P18	0,764	0,1654	Valid
P19	0,807	0,1654	Valid
P20	0,836	0,1654	Valid
P21	0,809	0,1654	Valid
P22	0,68	0,1654	Valid
P23	0,739	0,1654	Valid
P24	0,7	0,1654	Valid
P25	0,751	0,1654	Valid
P26	0,709	0,1654	Valid
P27	0,673	0,1654	Valid
P28	0,683	0,1654	Valid
P29	0,674	0,1654	Valid

Tabel 4.1 Hasil Validasi

Pada table 4.1 dapat disimpulkan bahwa hasil validasi dari semua pertanyaan yang diberikan tergolong kategori valid.  $r_{hitung}$  adalah hasil validasi yang diperoleh menggunakan rumus yang *product moment*.  $r_{tabel}$  diperoleh dari  $dk = n-2$ ; dimana  $n$  adalah jumlah responden. Maka diperoleh  $dk = 98$  dengan signifikan 0,05 (5%) adalah 0,1654. Kategori validitas media diperoleh dari hasil perbandingan  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Dari seluruh pertanyaan untuk menguji validitas media, kesimpulannya adalah media yang diuji dikategorikan valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Setelah melakukan validitas, maka selanjutnya dilakukan reliabilitas pada media yang sudah dibuat. Uji validitas menggunakan rumus Spearman Brown, diperoleh hasil reliabilitas pada sebagai berikut (Table 4.2)

r-hitung	0,968522
Spearman	0,984009
r-tabel (5%)	0,1654
Simpulan	Reliabel

Tabel 4. 2 Hasil Reliabilitas

### B. Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh bahwa rancangan video profil prodi PTI menggunakan animasi 3D layak digunakan. Rancangan video tersebut cocok digunakan sebagai edukasi kepada masyarakat karena dapat menarik perhatian masyarakat dan juga dapat meningkatkan rasa keingintahuan masyarakat terhadap prodi PTI.

Langkah penelitian diawali dengan tahap *define*. Pada tahapan ini peneliti melakukan wawancara dengan kepala prodi PTI dan menentukan aplikasi yang akan digunakan untuk merancang video. Wawancara diperlukan untuk peneliti mendesain video profil animasi yang akan dibuat. Adapun aplikasi yang digunakan adalah aplikasi Plotagon dan Kinemaster.

Hasil dari wawancara diperoleh bahwa prodi PTI saat ini sedang melakukan pengembangan menjadi prodi yang berkualitas. Pengembangan yang dilakukan sesuai dengan visi dan misi prodi, yakni prodi PTI memiliki visi dan misi sampai pada tahun 2030.

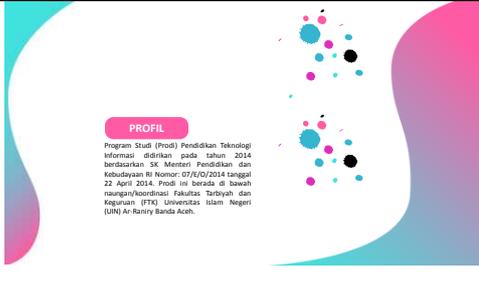
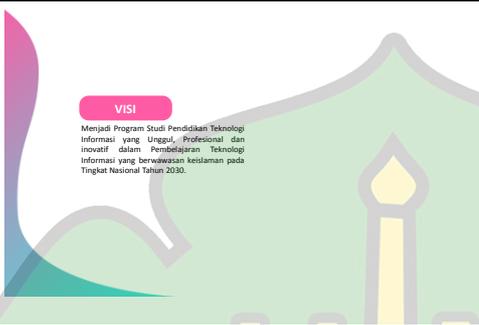
Pada saat ini prodi PTI sudah berakreditasi B dan juga memiliki dosen yang ahli dibidangnya. Disamping itu, prodi PTI juga sudah memiliki sarana prasarana yang cukup untuk menunjang kegiatan proses belajar mengajar, diantaranya prodi PTI sudah memiliki laboratorium multimedia, laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) dan laboratorium Teknik Komputer

dan Jaringan (TKJ). Saat ini prodi PTI juga sudah menjalin kerjasama dengan kampus dalam dan luar negeri yaitu, Universitas Negeri Yogyakarta dan Universiti Sultan Idris Malaysia.

Mahasiswa prodi PTI juga turut membantu proses perkembangan prodi PTI, dengan cara menjuarai kompetisi – kompetisi berbasis teknologi atau lainnya dan juga mengadakan kegiatan mahasiswa yang berskala lokal hingga nasional dalam prosesnya bekerjasama dengan prodi PTI. Kompetisi yang diikuti oleh mahasiswa prodi PTI diantaranya, juara 2 lomba infografis yang diselenggarakan oleh Dinas Perhubungan (DISHUB) Aceh pada tahun 2019, juara 3 lomba kompetisi vlog yang diselenggarakan oleh Dinas Perhubungan (DISHUB) Aceh pada tahun 2019, juara 2 tingkat Nasional media pembelajaran berbasis android pada tahun 2018, juara 3 tingkat lokal lomba *typing competition* pada tahun 2017. Mahasiswa prodi PTI juga mengadakan kegiatan berskala nasional dan internasional. Salah satu kegiatan yang berskala nasional diantaranya, menjadi tuan rumah pada saat “Temu Nasional Perhimpunan Mahasiswa Informatika Nasional (TEMNAS-PERMIKOMNAS)” pada tahun 2021. Kegiatan ini diikuti oleh mahasiswa informatika yang berasal dari perguruan tinggi seluruh Indonesia. Dan kegiatan berskala internasional yang sudah prodi PTI lakukan salah satunya adalah International Conference on Information Technology and Education (ICITED) pada tahun 2018. Kegiatan merupakan kegiatan konferensi internasional perdana yang bekerjasama dengan *Faculty of Art, Computing and Creative Industry Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) Malaysia*. Peserta pada kegiatan ini terdiri dari berbagai Negara, antara lain Iran, Malaysia, Bangladesh dan berbagai Negara lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, berikut rancangan video animasi 3D (tabel 4.3)

No	Lokasi	Visual	Audio	Durasi
1	Kantin sekolah		<p>Percakapan Denis dan Billar.</p> <p>Denis : Bil, setelah tamat sekolah mau lanjut kuliah, dimana?</p> <p>Billar : Belum tau lagi ni den, belum kepikiran soalnya</p> <p>Denis : Pikirin terus dari sekarang Bilar. Sebentar lagi kita mau tamat sekolah dan lanjut kuliah.</p> <p>Billar : Iya iya... nanti aku pikirin. Kamu den, mau lanjut kuliah dimana?</p> <p>Denis : Aku mau lanjut kulah di UIN Ar-Raniry Banda Aceh jurusan Pendidikan Teknologi Informasi</p> <p>Bilar : Aku belum pernah dengar jurusan itu, itu jurusan baru di UIN ya?</p> <p>Denis : Jurusan itu udah lama kok. Kalo ga salah ni ya udah ada sejak tahun 2014 lalu.</p> <p>Bilar : Oh gitu, aku baru dengar jurusan itu.</p> <p>Denis : Kalo kamu mau tau lebih lanjut jurusan Pendidikan Teknologi Informasi di UIN Ar-Raniry, berikut penjelasannya</p>	00.00-00.48

2	Ruangan presenter berita	 <p><b>PROFIL</b> Program Studi (Prodi) Pendidikan Teknologi Informasi didirikan pada tahun 2014 berdasarkan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor: 07/E/O/2014 tanggal 22 April 2014. Prodi ini berada di bawah naungan/koordinasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh.</p>	Musik latar. Joe menjelaskan sejarah jurusan Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry.	00.48-01.15
3	Ruangan presenter berita	 <p><b>VISI</b> Menjadi Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang Unggul, Profesional dan inovatif dalam Pembelajaran Teknologi Informasi yang berwawasan keislaman pada Tingkat Nasional Tahun 2030.</p>	Musik latar. Joe menjelaskan visi jurusan Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry.	
4	Ruangan presenter berita	 <p><b>MISI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melaksanakan pendidikan dan pembelajaran teknologi informasi yang inovatif, profesional dan berwawasan keislaman;</li> <li>2. Mengembangkan riset dibidang pendidikan teknologi informasi secara inovatif sebagai basis dalam peningkatan mutu pembelajaran.</li> <li>3. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat bidang pendidikan dan teknologi informasi.</li> <li>4. Menjalin kerjasama dan kemitraan dengan berbagai pihak dalam menyiapkan dan meningkatkan kualitas lulusan.</li> </ol>	Musik latar. Joe menjelaskan misi jurusan Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry.	
	Ruangan presenter berita	 <p><b>KELEBIHAN JURUSAN PTI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 Akreditasi B</li> <li>2 Dosen yang ahli dibidangnya</li> <li>3 Memiliki laboratorium yang lengkap <small>Laboratorium multimedia, rancangan perangkat lunak dan teknik komputer jaringan</small></li> <li>4 Bekerjasama dengan kampus dalam dan luar negeri <small>Bekerjasama dengan Universitas Negeri Negeri (di luar negeri) Universitas Sultan Iskandar Muda Negeri</small></li> </ol>	Musik latar. Joe menjelaskan kelebihan jurusan Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) UIN Ar-Raniry. Diantaranya, PTI UIN Ar-Raniry sudah terakreditasi B, memiliki dosen yang ahli dibidangnya, memiliki laboratorium (multimedia, rancangan perangkat lunak, dan teknik komputer jaringan), bekerjasama dengan kampus dalam dan luar negeri.	

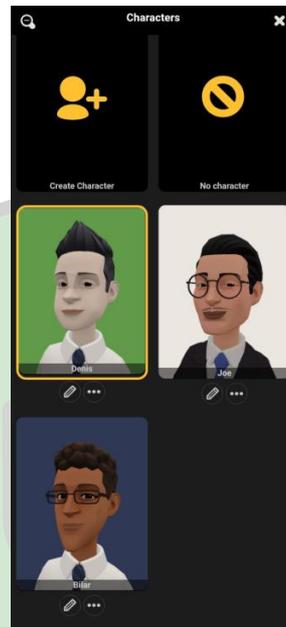
Ruangan presenter berita	<p style="text-align: center;"><b>PRESTASI</b></p>  <p> <small>JUMA 2 Lomba Infografi Diselenggarakan OSRUB Aceh (2019)</small> </p> <p> <small>Juma 3 KompetisiVlog Diselenggarakan OSRUB Aceh (2019)</small> </p> <p> <small>Juma 2 Tingkat Nasional Media Pembelajaran Berbasis Android (2018)</small> </p> <p> <small>Juma 3 Tingkat Lokal Lomba Typing Competition (2017)</small> </p>	Musik latar. Joe menjelaskan prestasi mahasiswa jurusan Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry.	
Ruangan presenter berita	 <p style="text-align: center;"><b>Kegiatan Mahasiswa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ICITED (International Conference on Information Technology) tahun 2018</li> <li>• Tuan rumah TEMNAS (Temu Nasional) perhimpunan mahasiswa Informatika Nasional tahun 2021</li> <li>• Seminar animasi bekerjasama dengan DreamArch tahun 2018</li> <li>• Webinar Internasional bekerjasama dengan Universitas Teknologi Malaysia tahun 2021</li> </ul>	Musik latar. Joe menjelaskan kegiatan yang sudah diselenggarakan oleh mahasiswa jurusan Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry.	
Kantin sekolah		<p>Percakapan Denis dan Billar.</p> <p>Denis : Gimana bil, bagus kan?</p> <p>Billar : Iya den, bagus sekali.. Aku juga mau lanjut kuliah di jurusan pendidikan teknologi informasi UIN Ar-Raniry</p> <p>Denis : Tentu saja boleh bil.</p> <p>Billar : Terimakasih ya den, kamu udah kasih informasi jurusan PTI sama aku.</p> <p>Denis : Terimakasih kembali bil.</p>	

Tabel 4. 3 Rancangan Video  
AR - RANIRY

Berdasarkan tabel diatas, peneliti membuat durasi yang sesuai dengan pada setiap video, tujuannya agar memudahkan responden menyimak dan membaca setiap informasi yang disampaikan pada video. Peneliti juga menambahkan musik latar pada video agar video tidak terlalu monoton.

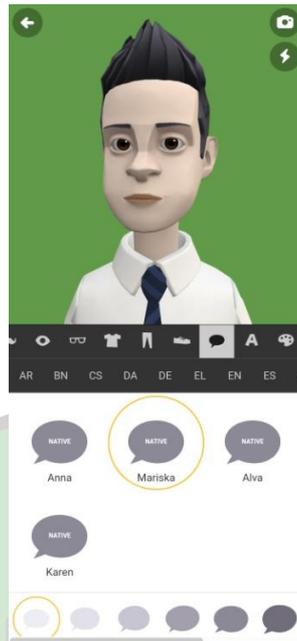
Setelah mendapat informasi dan data pada tahap *define*, peneliti selanjutnya merancang video animasi dengan menggunakan aplikasi yang sudah ditentukan. Pembuatan animasi

menggunakan aplikasi Plotagon, diawali dengan penentuan karakter yang digunakan, memilih pengisi suara, memilih lokasi, menentukan dialog yang diucapkan oleh masing-masing karakter dan tahap akhir adalah proses *editing*.



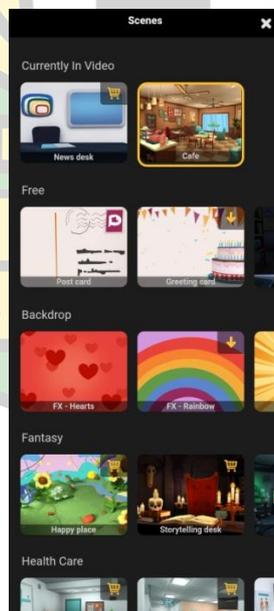
Gambar 4. 1 Karakter pada video

Pada gambar 4.1 terdapat ada tiga karakter yang digunakan, yaitu Denis, Billar dan Joe. Denis berkulit putih, rambut yang runcing keatas dan menggunakan seragam sekolah; Billar dengan warna kulit coklat, rambut keriting, menggunakan kacamata dan menggunakan seragam sekolah serupa dengan Dennis; dan Joe dengan warna kulit sawo matang, rambut klimis, menggunakan kacamata dan menggunakan jas berwarna hitam. Dennis dan Billar merupakan murid kelas 3 SMK dan Joe sebagai pemberi informasi penjelasan prodi PTI.



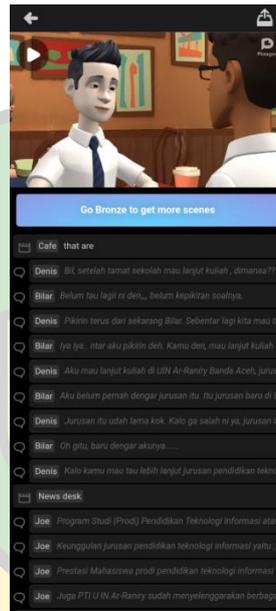
Gambar 4. 2 Memilih pengisi suara yang disediakan pada aplikasi Plotagon

Aplikasi Plotagon juga menyediakan pengisi suara untuk setiap karakter yang kita inginkan. Pengguna aplikasi plotagon dapat menyesuaikan suara yang cocok. Untuk pengisi suara Joe peneliti memilih suara Mariska seperti pada gambar 4.2.



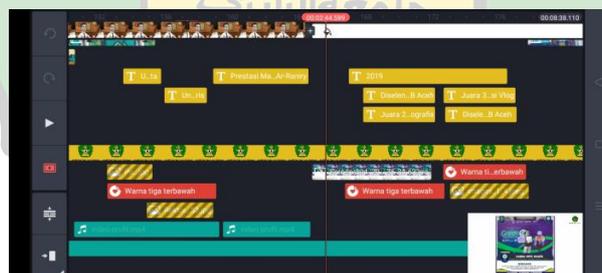
Gambar 4. 3 Penentuan lokasi yang digunakan

Pada *storyboard* peneliti menggunakan lokasi pada kantin sekolah dan ruang presenter berita maka peneliti memilih *scene* yang sesuai dengan *storyboard* dan tersedia pada aplikasi plotagon yaitu *cafe* dan *news desk* (lihat gambar 4.3). *Scene cafe* digunakan pada saat percakapan Dennis dan Billar dan *scene news desk* digunakan pada saat Joe menyampaikan informasi prodi PTI.



Gambar 4. 4 Dialog antar karakter

Setelah menentukan karakter, pengisi suara pada karakter dan memilih *scene* pada video animasi maka selanjutnya peneliti membuat dialog masing-masing karakter sesuai dengan waktu dan *scene*.



Gambar 4. 5 Proses editing

Setelah membuat video animasi pada aplikasi plotagon, maka selanjutnya peneliti melakukan tahap *editing* video pada aplikasi Kinemaster. Video animasi yang sudah dibuat pada

aplikasi Plotagon ditambahkan logo, efek, tulisan pada beberapa bagian video dan juga musik latar yang cocok.

Selanjutnya pada tahap *development*, peneliti melakukan uji validasi kepada dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini peneliti mendapat kritikan dan masukan dari validator untuk memperbaiki video yang sudah dirancang.

Berikut tampilan yang sudah diperbaiki sesuai dengan kritik dan saran para ahli. (Tabel 4.4)

No	Perbaikan	Sebelum perbaikan	Setelah perbaikan
1	Videonya terlalu simple, kurang menarik		
2	Hapus watermark		
3	Tambahkan visi dan misi Prodi PTI		

4	Tambahkan kegiatan mahasiswa prodi PTI		
---	----------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------

Tabel 4. 4 Tampilan Perbaikan Video Animasi 3D

Kritik dan saran ahli saat melakukan uji validasi.

No	Kritik dan Saran Validator	Setelah Perbaikan
1	Videonya terlalu simple, kurang menarik	Video sudah menarik
2	Hapus <i>watermark</i>	Tidak ada <i>watermark</i>
3	Tambahkan visi dan misi Prodi PTI	Sudah menambahkan visi dan misi prodi PTI
4	Tambahkan audio pengisi suara	Sudah menambahkan audio pengisi suara
5	Tambahkan Kegiatan mahasiswa prodi PTI	Sudah menambahkan kegiatan mahasiswa prodi PTI

Grafik 4. 5 Kritik dan Saran Ahli

Tahapan terakhir adalah tahapan *dissemination*. Pada tahap ini peneliti melakukan menyebarkan video kepada responden yang berjumlah 100 orang dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner berjumlah 29 pertanyaan dengan 7 aspek penilaian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas.

Untuk memperoleh uji validitas, diperlukan hasil  $r_{hitung}$  terlebih dahulu. Setelah memperoleh hasil  $r_{hitung}$ , selanjutnya dilakukan perbandingan  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Maka diperoleh hasil valid dengan jumlah 29 pertanyaan yang berarti keseluruhan pertanyaan adalah valid.

Untuk menunjukkan bahwa reliabel atau tidaknya video yang dirancang, maka dilakukan uji reliabel dengan menggunakan rumus Spearman Brown. Hasil dari rumus Spearman Brown diperoleh 0,98 dan  $r_{tabel}$  bernilai 0,17. Karena hasil rumus Spearman Brown  $> r_{tabel}$  jadi dapat disimpulkan bahwa rancangan video dinyatakan reliabel.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

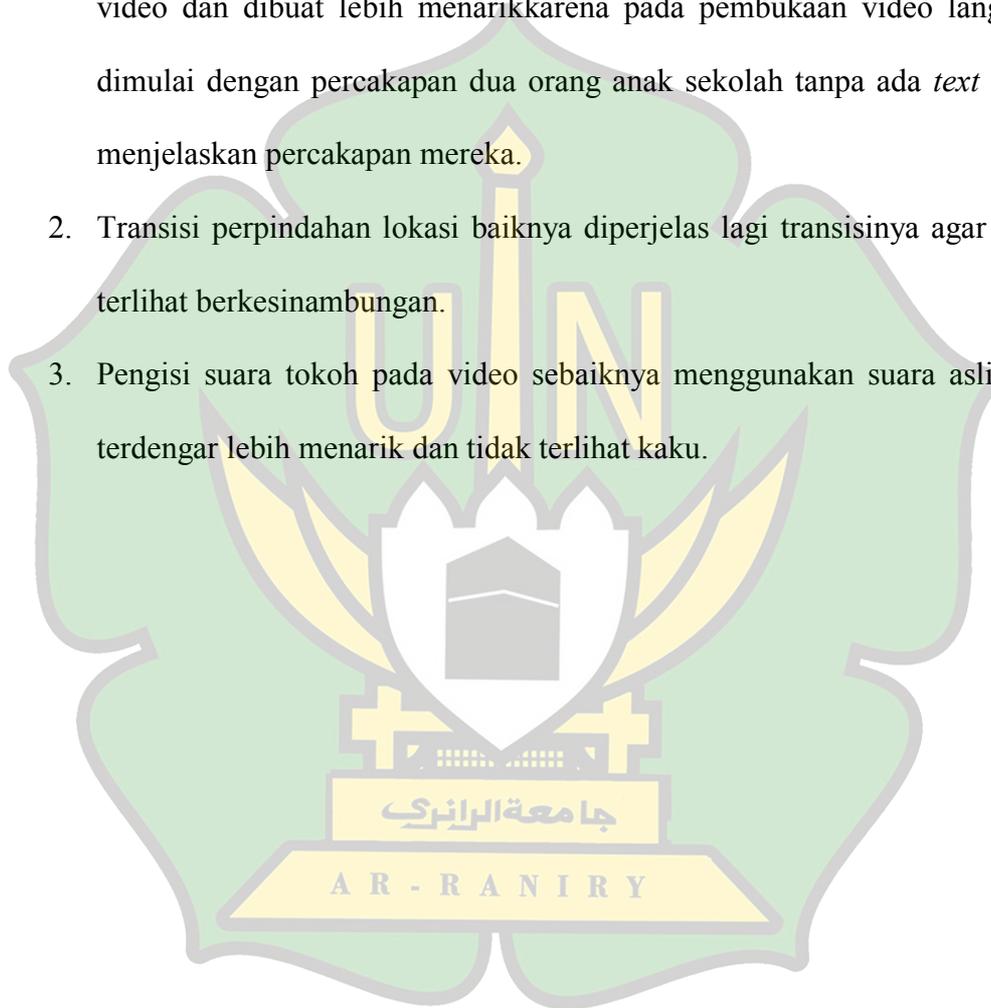
Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Perancangan video profil animasi 3D prodi pendidikan teknologi informasi dibuat menggunakan *smartphone* dengan memakai 2 aplikasi yaitu aplikasi poltagon untuk pembuatan animasi 3D dan menggunakan aplikasi kinemaster untuk aplikasi editing. Video animasi setelah dibuat lakukan dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dari ahli media diperoleh hasil 74,28% yang dikategorikan layak dan hasil validasi dari ahli materi diperoleh 98,67% yang dikategorikan layak. Dari hasil kedua validasi oleh para ahli maka dapat dikategorikan rancangan video animasi 3D prodi pendidikan teknologi informasi layak digunakan.
2. Video animasi 3D profil pendidikan teknologi informasi yang sudah dirancang dan divalidasi oleh para ahli lalu dilakukan validitas dan reabilitas video tersebut kepada sampel penelitian. Hasil validitas yang sudah dilakukan maka diperoleh  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yang dikategorikan valid. Sedangkan hasil reabilitas rancangan video diperoleh hasil *Spearman Brown*  $> r_{tabel}$ , dimana  $0,984009 > 0,1654$  dan dikategorikan reliable. Maka dapat disimpulkan bahwa rancangan video animasi 3D prodi pendidikan teknologi informasi efektif untuk digunakan.

## B. Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, maka saran pada penelitian ini adalah :

1. Video animasi 3D yang sudah dibuat perlu diperjelas lagi pada pembukaan video dan dibuat lebih menarik karena pada pembukaan video langsung dimulai dengan percakapan dua orang anak sekolah tanpa ada *text* untuk menjelaskan percakapan mereka.
2. Transisi perpindahan lokasi baiknya diperjelas lagi transisinya agar lebih terlihat berkesinambungan.
3. Pengisi suara tokoh pada video sebaiknya menggunakan suara asli agar terdengar lebih menarik dan tidak terlihat kaku.



## DAFTAR PUSTAKA

- Apriliyani Zohriyatun, Uswatun Hasanah dan Andi Sofyan Anas. 2019. Pembuatan Video Profil dengan Efek Vintage Kampung Wisata Adat Sengkoah sebagai Media Informasi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia (JTIM)*, 1(1) : 58.
- Arianto, Nurmin dan Muhammad, Jefri. 2018. *Pengaruh Fasilitas dan Pelayanan terhadap Kepuasan Pengunjung pada Hotel Dharmawangsa*. Universitas Pamulang, Jurnal Semarak, 1 (1) : 11.
- Beklin, N.J. 1978. *Information Concept for Information Science*. Emeral Insight Jurnal Documentation (34) : 60.
- Damayanti, Mitra. 2020. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap Hasil Belajar Subtema Tugasku Sehari-hari di Rumah Kelas 2 melalui Daring di SD Negeri Latek Bangil. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang : 34.
- Ernawati, Iis dan Sukardiyono, Totok,. 2017. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo*, 2 (2).
- Gleicher, Michael. 1999. *Animation from Observation Motion Capture and Motion Editing*. ACM SIGGRAPH Computer Graphics : 51.
- Gulo, W. 2002. Metodologi Penelitian. Gramedia Widiasarana Indonesia. Jakarta : 79.
- Heidegger. 1977. *The Question :: Concerning Techology and Other Essay (translated and with an introduction by William Lovitt)*. Garland Publishing, New York : 5.
- Khaira, Hafizatul. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Pascasarjana Universitas Negeri Medan : 40.
- Maryanti dan Bambang. 2013. Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo dengan Menggunakan Komputer Multimedia. *Jurnal Speed*, 5 (1) : 22.
- Mayer, E. Richard dan Moreno Roxana. 2002. *Animation as an Aid to Multimedia Learning*. Educational Psychology Review 14 (1) : 88.
- Pemerintah Indonesia, 2003. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara RI Tahun 2003, No. 20. Sekretariat Negara. Jakarta

- Pramudia, Rangga., dkk. 2016. Analisis dan Implementasi Mel Script untuk Lighting dan Rendering pada Film Animasi 3D Robocube. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)* 5 (1) : 27.
- Rooselvet, Elanor. 2008. *Good Citizenship : The Purpose of Educatin*. *Jurnal Yearbook Of The National Society For The Study Of Education*. 107 (2) : 312.
- Saftanto, Dwi Soma. 2013. Pembuatan Video Company Profile pada Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Karanganyar. *Seruni*, 2(1) : 243.
- Schwalbe, Kathy. 2011. *Information Technology : Project Management Revised Sixed Edition*. Joe Sabatino, USA : 293.
- Setiyani, Lila. 2018. *Research Methodhs Information Technology*. CV Jatayu Catra Internusa, Karawang. Jawa Barat : 39.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan). CV. Alfabeta. Bandung
- Tim Redaksi Kamus Bahasa Indonesia. 2008. Kamus Bahasa Indonesia. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Indonesia. Jakarta : 374.
- Wang, Shincheng dan Xiang, Fuku. 2011. *Trythe New Period "Outline" Teacher's Role Consciousness Cultivitation*. IEEE (978-1-4244-8165) : 6199
- Yusuf, Munir. 2018. Pengantar Ilmu Pendidikan. Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo : 32-33.
- Zikri, Alfa. 2014. Perancangan Video Profile Penunjang Informasi dan Promosi Pada SMK Bina Am Ma'mur Kabupaten Tangerang. Skripsi STMIK Raharja, Tangerang : 7.

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran 1 SK Bimbingan Skripsi

136

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**NOMOR: B-11029/U.n.08/FTK/KP.07.6/10/2019**  
**TENTANG:**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munagasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;  
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

**Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;  
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;  
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;  
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

**Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 19 Agustus 2020

**MEMUTUSKAN**

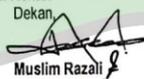
**Menetapkan** :  
**PERTAMA** : Menunjuk Saudara:  
1. Andika Prajana, M.Kom sebagai pembimbing pertama  
2. Basul, MS sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi:  
Nama : Ratry Humayra  
NIM : 150212044  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : Rancangan Video Profil Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Menggunakan Animasi 3d Sebagai Edukasi Kepada Masyarakat

**KEDUA** : Pemblayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020;

**KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Genap Tahun Akademik 2020/2021

**KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebgaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 07 Oktober 2020  
An. Rektor  
Dekan  
  
Muslim Razali

**Tembusan**  
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;  
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;  
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;  
4. Yang bersangkutan.

Dipakai dengan CamScanner

Lampiran 2 Lembar Wawancara

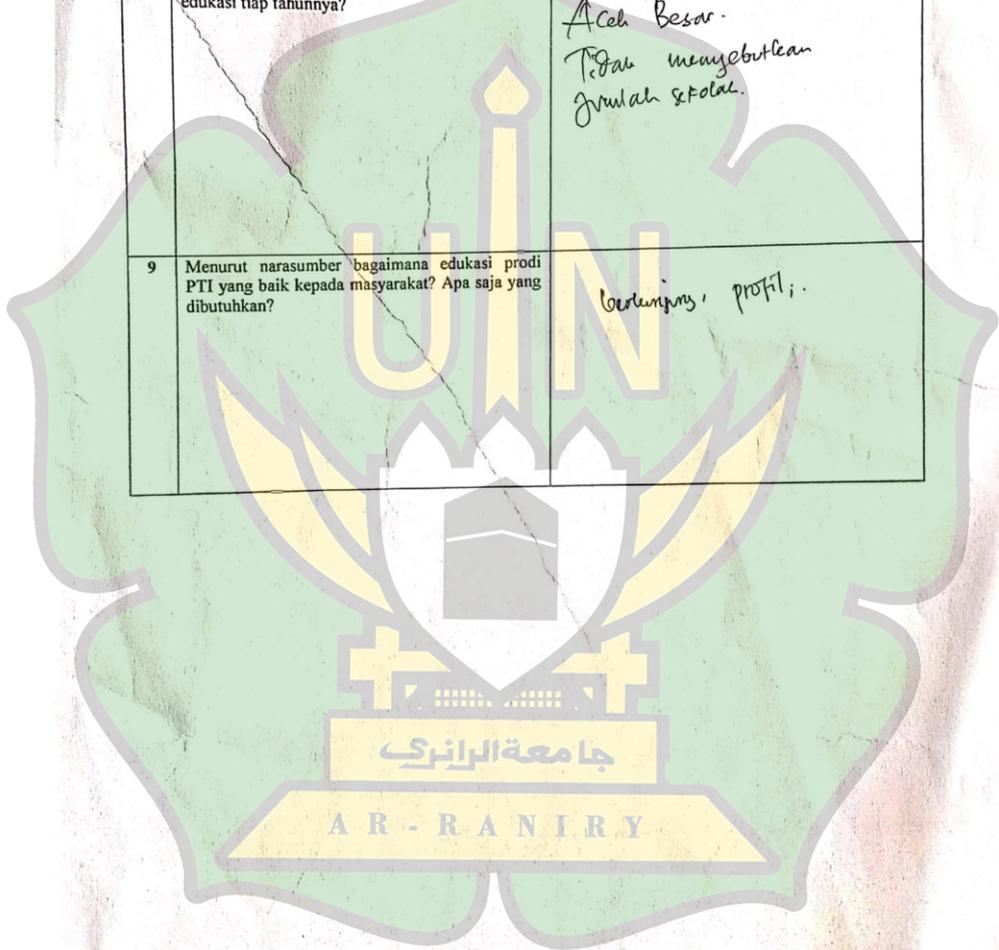
LEMBAR WAWANCARA

Narasumber

Nama : Yusran, M. Pd.  
 Jabatan : Kepala Prodi PTI  
 Tanggal : 03.05.21.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa jumlah mahasiswa PTI pada tahun ini?	70 orang
2	Berapa jumlah mahasiswa tiap angkatan?	
3	Apakah tiap tahun sejak awal adanya prodi PTI sampai dengan sekarang jumlah mahasiswa tiap tahun bertambah peminatnya?	jumlahnya ditentukan oleh rektor.
4	Bagaimana usaha dari prodi PTI untuk mengedukasi dan mempromosikan diri ke masyarakat?	bekerjasama dgn MPFS. se Aceh. 2017 brosur
5	Apakah prodi ada bekerja sama dengan mahasiswa untuk mengedukasi jurusan PTI ke masyarakat?	HMP.
6	Apa saja usaha prodi dalam memberikan edukasi kepada masyarakat?	brostur. web.
7	Jikalau ada usaha dari prodi untuk mengedukasi masyarakat, bagaimana respon masyarakat?	bagus.

No	Pertanyaan	Jawaban
8	Jikalau ada, prodi sudah melakukan edukasi kemana saja? Sekolah dan di daerah mana saja? Dan berapa jumlah sekolah yang diberikan edukasi tiap tahunnya?	Banda Aceh dan Aceh Besar. Tidak menyebutkan jumlah sekolah.
9	Menurut narasumber bagaimana edukasi prodi PTI yang baik kepada masyarakat? Apa saja yang dibutuhkan?	bertanggung, profil;.



Dipindai dengan CamScanner

### Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media

#### Angket Validasi Ahli Media

Judul : Rancangan Video Profil Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Menggunakan Animasi 3D sebagai Edukasi kepada Masyarakat  
 Peneliti : Ratry Humayra  
 Validator :  
 Tanggal :

**Petunjuk pengisian angket:**

1. Lembar ini diisi oleh validator
2. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari bapak/ibu sebagai ahli materi mengenai video animasi 3D yang akan dibuat, serta memberikan kritik dan saran dari validator.
3. Pemberiaan penilaian dengan memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian yang sesuai.
4. Apabila ada kritik dan saran, mohon dituliskan pada lembar yang tersedia.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut:  
 SS : Sangat setuju  
 S : Setuju  
 CS : Cukup bagus  
 KS : Kurang bagus  
 TS : Tidak setuju

Kesediaan bapak/ibu memberikan penilaian sangat membantu penelitian ini. Atas kesediaannya waktu bapak/ibu saya ucapkan terimakasih.

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
			SS	S	CS	KS	TS
1	Tujuan	1. Penggunaan video sesuai dengan kebutuhan masyarakat		✓			
		2. Penggunaan video cocok disampaikan kepada masyarakat		✓			
		3. Penggunaan video mampu menjelaskan program studi PTI kepada masyarakat			✓		
2	Visual	1. Kualitas video baik dan jelas		✓			
		2. Teks dalam video mudah untuk dibaca			✓		
		3. Penggunaan font huruf yang digunakan tepat		✓			
		4. Layout sudah baik		✓			
		5. Kesesuaian warna pada tampilan video tepat dan menarik			✓		
		6. Animasi yang digunakan pada video sesuai dan menarik		✓			
		7. Gerakan ( <i>motion</i> ) ilustrasi pada video sudah baik dan menarik		✓			
3	Audio	1. Volume pada videosudah tepat dan sesuai	✓				
		2. Penggunaan <i>background</i> sudah tepat dan sesuai		✓			
		3. Durasi waktu dalam video sudah sesuai			✓		
4	Penggunaan	1. Video ini dapat digunakan untuk individual		✓			
		2. Video ini dapat digunakan secara klasikal		✓			
		3. Video ini dapat digunakan dimana saja		✓			
		4. Video ini dapat digunakan kapan saja		✓			
5	Manfaat	1. Video ini dapat menarik perhatian masyarakat			✓		

		2. Video ini dapat meningkatkan rasa keingintahuan masyarakat			✓		
		3. Video dapat digunakan sebagai promosi prodi PTI kepada masyarakat		✓			
		4. Video ini dapat digunakan sebagai edukasi kepada masyarakat		✓			

**Kritik dan Saran :**

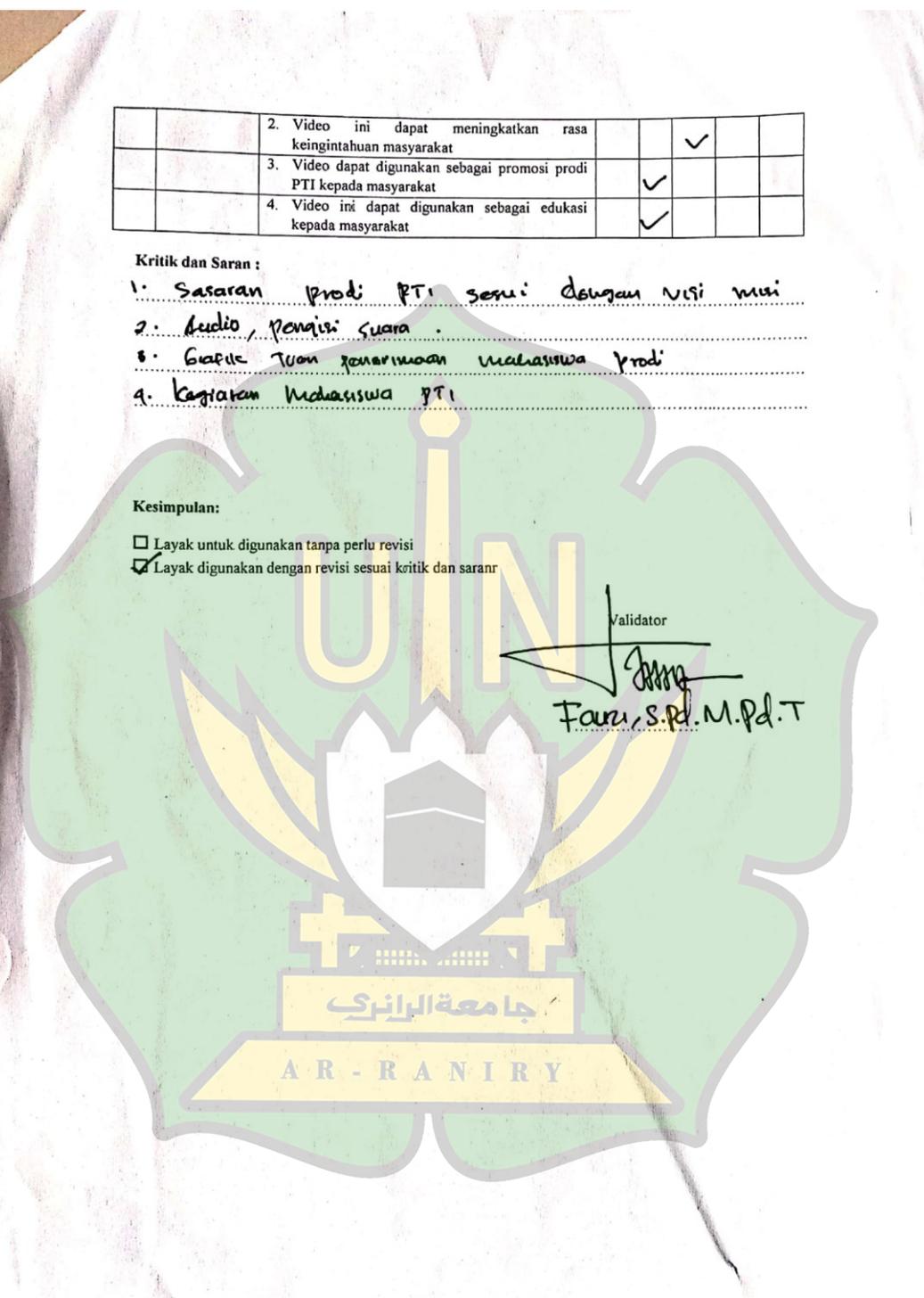
1. Sasaran Prodi PTI sesuai dengan visi misi
2. Audio, Pengisi suara.
3. Grafik Tampilan penerimaan Mahasiswa Prodi
4. Kegiatan Mahasiswa PTI

**Kesimpulan:**

- Layak untuk digunakan tanpa perlu revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai kritik dan saran

Validator

*[Signature]*  
Faru, S.Pd. M.Pd.T



## Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi

8/4/2021

Angket Validasi Ahli Materi

### Angket Validasi Ahli Materi

Judul : Rancangan Video Profil Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Menggunakan Animasi 3D sebagai Edukasi kepada Masyarakat  
Peneliti : Ratry Humayra

Petunjuk pengisian angket:

1. Lembar ini diisi oleh validator
2. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari bapak/ibu sebagai ahli materi mengenai video animasi 3D yang akan dibuat, serta memberikan kritik dan saran dari validator.
3. Apabila ada kritik dan saran, mohon dituliskan pada lembar yang tersedia.
4. Pedoman penilaian sebagai berikut:

SS : Sangat setuju  
S : Setuju  
CS : Cukup setuju  
KS : Kurang setuju  
TS : Tidak setuju

Kesediaan bapak/ibu memberikan penilaian sangat membantu penelitian ini. Atas kesediaannya waktu bapak/ibu saya ucapkan terimakasih.

Validator \*

Nurrisma

Video Profil Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Menggunakan Animasi 3D sebagai Edukasi kepada Masyarakat

Video Animasi 3D Prodi Pen...



[https://docs.google.com/forms/d/1SwEA9mtW4bkqCYdYhMKfDyud0wwZA2di2LHCABXrr\\_Q/edit#response=ACYDBNIBRQs9ZLb\\_syuGJ9CG7...](https://docs.google.com/forms/d/1SwEA9mtW4bkqCYdYhMKfDyud0wwZA2di2LHCABXrr_Q/edit#response=ACYDBNIBRQs9ZLb_syuGJ9CG7...) 1/10

**Aspek Penilaian Materi**

Pada aspek ini menilai materi yang disampaikan pada video yang sudah ditonton.

**1. Kejelasan pembukaan pada video \***

- Sangat setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

**2. Kejelasan informasi prodi PTI pada video \***

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju



## 3. Kejelasan keunggulan prodi PTI pada video \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

## 4. Kejelasan prestasi prodi PTI \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

## 5. Penyajian materi secara runtut \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

**Aspek Manfaat**

Pada aspek ini, menilai manfaat yang terdapat pada video yang sudah ditonton

**1. Video mudah digunakan \***

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

**2. Video mudah dipahami oleh masyarakat \***

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju



3. Video dapat meningkatkan rasa keingintahuan masyarakat \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

4. Video dapat menimbulkan rasa ketertarikan masyarakat \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

#### Aspek Penilaian Penggunaan

Aspek penilaian penggunaan menilai bagaimana penggunaan video pada saat ditonton



1. Video dapat diakses dimana saja \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

2. Video dapat diakses kapan saja \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

3. Video bisa digunakan secara klasikal \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

4. Penggunaan bahasa dan EYD sudah tepat \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

#### Aspek Penilaian Kesesuaian Media

Aspek penilaian kesesuaian media menilai bagaimana media yang digunakan pada video yang sudah dinonton.

1. Kesesuaian video dengan kebutuhan masyarakat \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju



2. Kesesuaian video sebagai edukasi kepada masyarakat \*

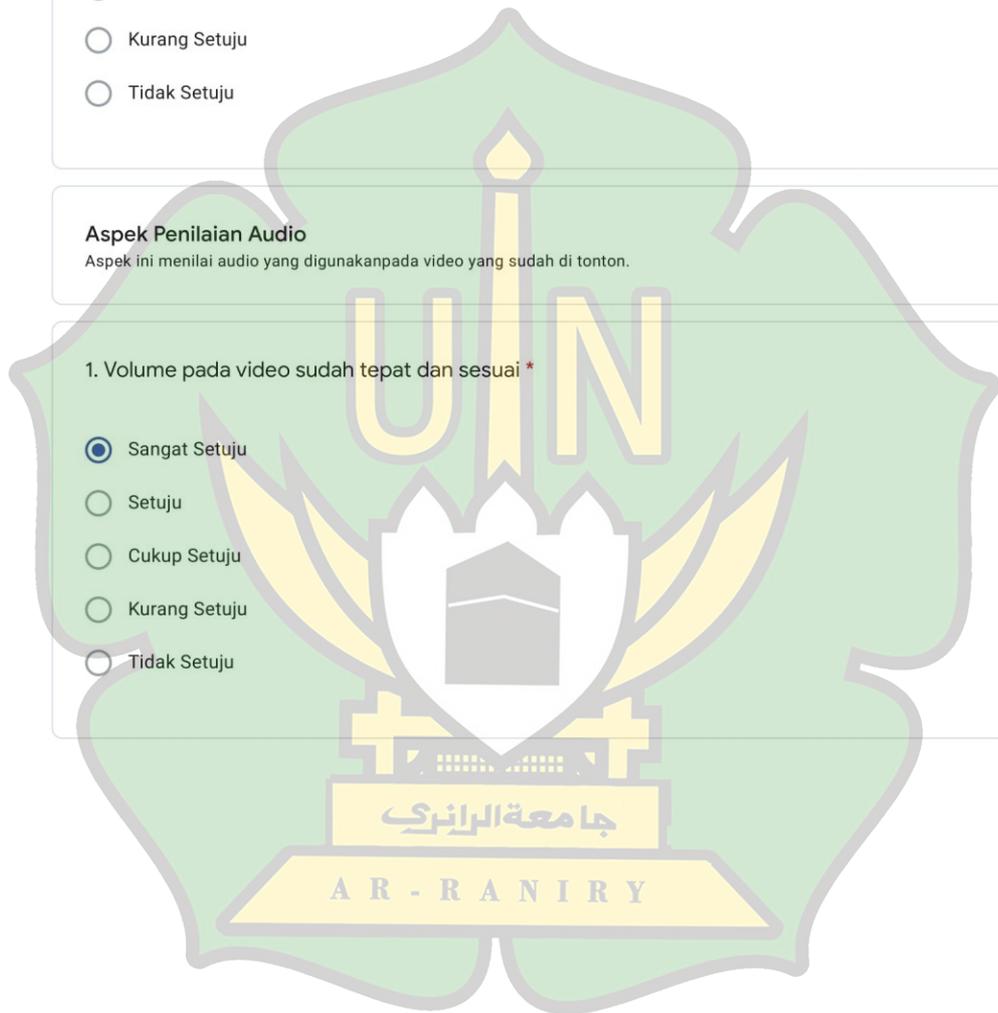
- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

#### Aspek Penilaian Audio

Aspek ini menilai audio yang digunakan pada video yang sudah di tonton.

1. Volume pada video sudah tepat dan sesuai \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju



## 2. Penggunaan backsound sudah tepat dan sesuai \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

## 3. Durasi pada video sudah sesuai \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

## Kritik dan Saran \*

untuk penggunaan bahasa yang digunakan pada karakter dalam percakapan sebaiknya jgn menggunakan bahasa gaul sprti (GW) gunakan bahasa yg lebih sopan, aku/ saya boleh.  
untuk judul video "Video Animasi 3D Prodi Pendidikan Teknologi Informasi" tidak menjelaskan isi videonya  
lebih baik gunakan "Promosi Prodi Pendidikan Teknologi menggunakan Animasi 3D"  
untuk yg lainnya sudah bagus

Kesimpulan \*

- Layak untuk digunakan tanpa perlu revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai kritik dan saran

Formulir ini dibuat dalam UIN Ar-Raniry.

Google Formulir



## Lampiran 5 Kuesioner Penelitian

8/4/2021

Kuesioner Penelitian "Rancangan Video Pendidikan Teknologi Informasi Menggunakan Animasi 3D sebagai Edukasi kepada Masyar...

### Kuesioner Penelitian "Rancangan Video Pendidikan Teknologi Informasi Menggunakan Animasi 3D sebagai Edukasi kepada Masyarakat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Saya Ratry Humayra mahasiswi Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, saat ini sedang melakukan penelitian guna menyelesaikan tugas akhir pendidikan Sarjana (S1). Untuk itu, saya mohon bantuan kepada Bapak, Ibu, dan saudara- saudari untuk berpartisipasi dalam penelitian saya ini dengan mengisi kuesioner berikut.

Kuesioner ditujukan oleh masyarakat Aceh Besar yang diantaranya merupakan.

1. Mahasiswa/i prodi PTI UIN Ar-Raniry
2. Dosen prodi PTI UIN Ar-Raniry
3. Calon mahasiswa (siswa-siswi kelas 1-3 SMA/SMK/MA sederajat)
4. Orang tua/wali yang memiliki anak, adik, atau saudara kelas 1-3 SMA/SMK/MA sederajat.

Atas partisipasinya saya ucapkan terimakasih.

Jazakumullahu khairan

\* Wajib

Tonton video berikut, untuk mengisi kuesioner dibawah ini.



[v=ozPIbuiNZxo](https://www.youtube.com/watch?v=ozPIbuiNZxo)

<http://youtube.com/watch?>

Kuesioner  
Penilaian

Isilah kuesioner berikut dengan teliti dan cermat. Berikut ketentuan petunjuk penilaian kuesioner :

- SS : Sangat setuju
- S : Bagus
- CS : Cukup setuju
- KS : Kurang setuju
- TS : Tidak setuju

## 1. Kuesioner ini diisi oleh \*

Tandai satu oval saja.

- Mahasiswa/i Prodi PTI UIN Ar-Raniry
- Dosen Prodi PTI UIN Ar-Raniry
- Calon mahasiswa (siswa-siswi kelas 1-3 SMA/SMK/MA sederajat)
- Orang tua/wali yang memiliki anak, adik, atau saudara kelas 1-3 SMA/SMK/MA sederajat.

**Aspek Penilaian Materi**

Pada aspek ini menilai materi yang disampaikan pada video yang sudah ditonton.

## 2. 1. Kejelasan pembukaan pada video \*

Tandai satu oval saja.

- Sangat setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

## 3. 2. Kejelasan informasi prodi PTI pada video \*

Tandai satu oval saja.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

## 4. 3. Kejelasan keunggulan prodi PTI pada video \*

Tandai satu oval saja.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

## 5. 4. Kejelasan prestasi prodi PTI \*

Tandai satu oval saja.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

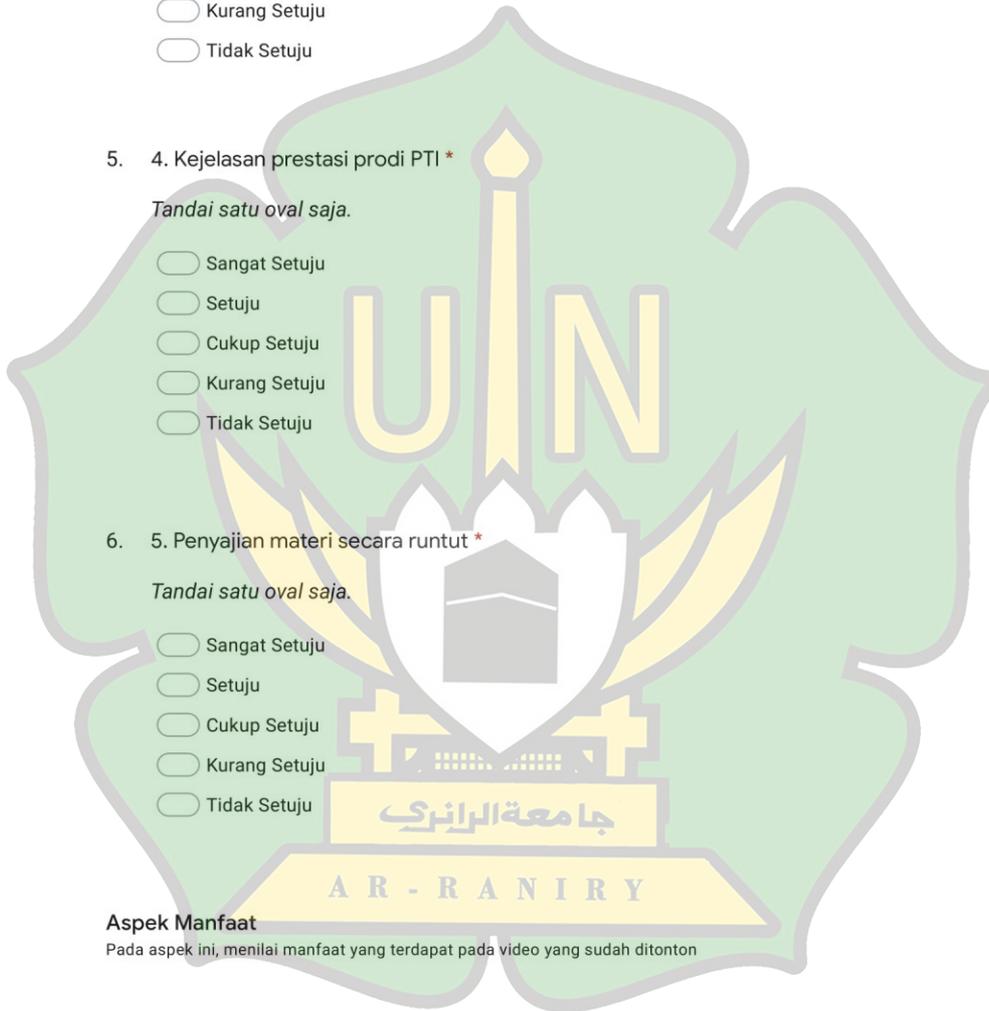
## 6. 5. Penyajian materi secara runtut \*

Tandai satu oval saja.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

**Aspek Manfaat**

Pada aspek ini, menilai manfaat yang terdapat pada video yang sudah ditonton



## 7. 1. Video mudah digunakan \*

Tandai satu oval saja.

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Cukup Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju

## 8. 2. Video mudah dipahami oleh masyarakat \*

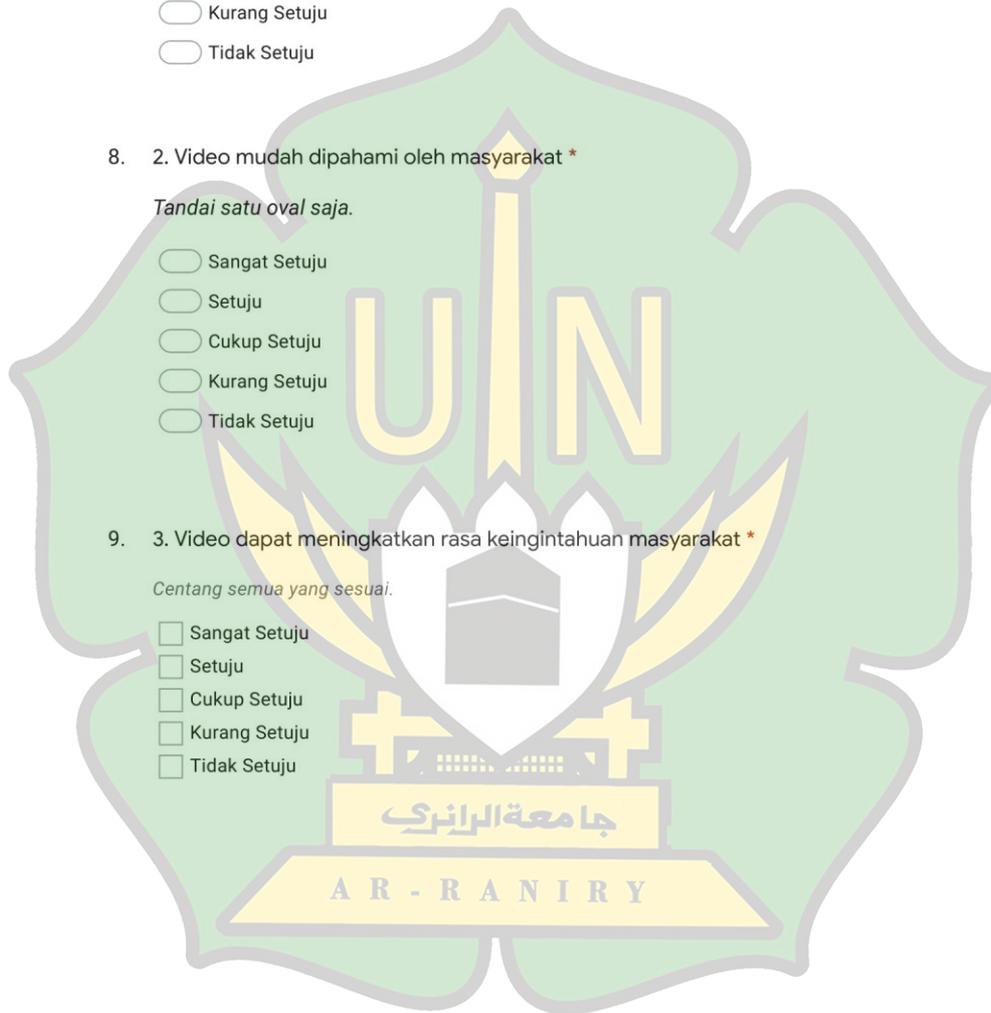
Tandai satu oval saja.

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Cukup Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju

## 9. 3. Video dapat meningkatkan rasa keingintahuan masyarakat \*

Centang semua yang sesuai.

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Cukup Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju



## 10. 4. Video dapat menimbulkan rasa ketertarikan masyarakat \*

*Centang semua yang sesuai.*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

**Aspek Penilaian Penggunaan**

Aspek penilaian penggunaan menilai bagaimana penggunaan video pada saat ditonton

## 11. 1. Video dapat diakses dimana saja \*

*Tandai satu oval saja.*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

## 12. 2. Video dapat diakses kapan saja \*

*Tandai satu oval saja.*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

## 13. 3. Video bisa digunakan secara klasikal \*

Tandai satu oval saja.

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Cukup Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju

## 14. 4. Penggunaan bahasa dan EYD sudah tepat \*

Tandai satu oval saja.

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Cukup Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju

**Aspek Penilaian Kesesuaian Media**

Aspek penilaian kesesuaian media menilai bagaimana media yang digunakan pada video yang sudah dinonton.

## 15. 1. Kesesuaian video dengan kebutuhan masyarakat \*

Centang semua yang sesuai.

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Cukup Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju

## 16. 2. Kesesuaian video sebagai edukasi kepada masyarakat \*

*Centang semua yang sesuai.*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

**Aspek Penilaian Visual**

Aspek ini menilai visual yang digunakan pada video yang sudah dinonton.

## 17. 1. Kualitas video baik dan jelas \*

*Tandai satu oval saja.*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

## 18. 2. Teks dalam video mudah untuk dibaca \*

*Tandai satu oval saja.*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

## 19. 3. Penggunaan font huruf yang digunakan tepat \*

Tandai satu oval saja.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

## 20. 4. Layout sudah baik \*

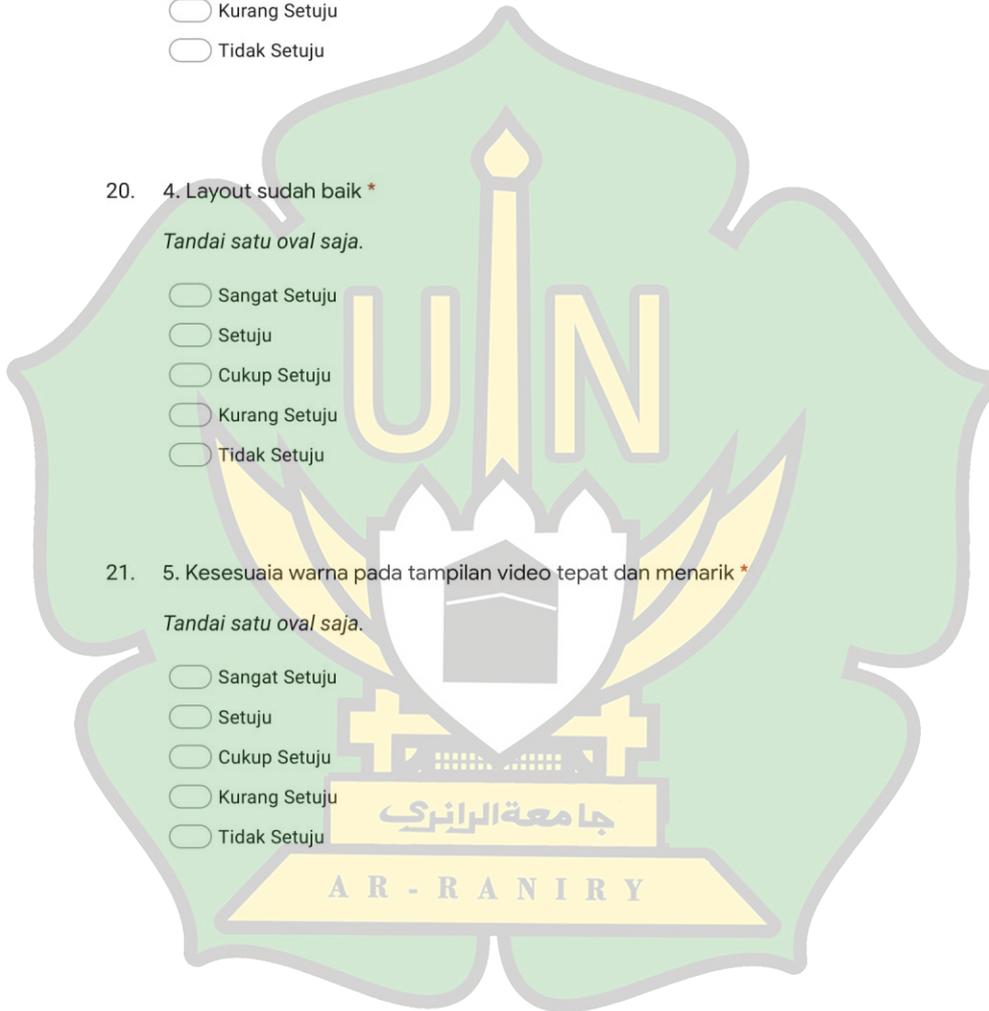
Tandai satu oval saja.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

## 21. 5. Kesesuaian warna pada tampilan video tepat dan menarik \*

Tandai satu oval saja.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju



## 22. 6. Animasi yang digunakan pada video sesuai dan menarik \*

Tandai satu oval saja.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

## 23. 7. Gerakan (motion) ilustrasi pada video sudah baik dan menarik \*

Tandai satu oval saja.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

**Aspek Penilaian Audio**

Aspek ini menilai audio yang digunakan pada video yang sudah di tonton.

## 24. 1. Volume pada video sudah tepat dan sesuai \*

Tandai satu oval saja.

- Sangat Setuju
- Setuju
- Cukup Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

25. 2. Penggunaan backsound sudah tepat dan sesuai \*

*Tandai satu oval saja.*

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Cukup Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju

26. 3. Durasi waktu dalam video sudah sesuai \*

*Tandai satu oval saja.*

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Cukup Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju

**Aspek Penilaian Peggunan**

Aspek ini menilai penggunaan video

27. 1. Video ini dapat digunakan untuk individual \*

*Tandai satu oval saja.*

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Cukup Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju

28. 2. Video ini dapat digunakan secara klasikal \*

Tandai satu oval saja.

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Cukup Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju

29. 3. Video ini dapat digunakan dimana saja \*

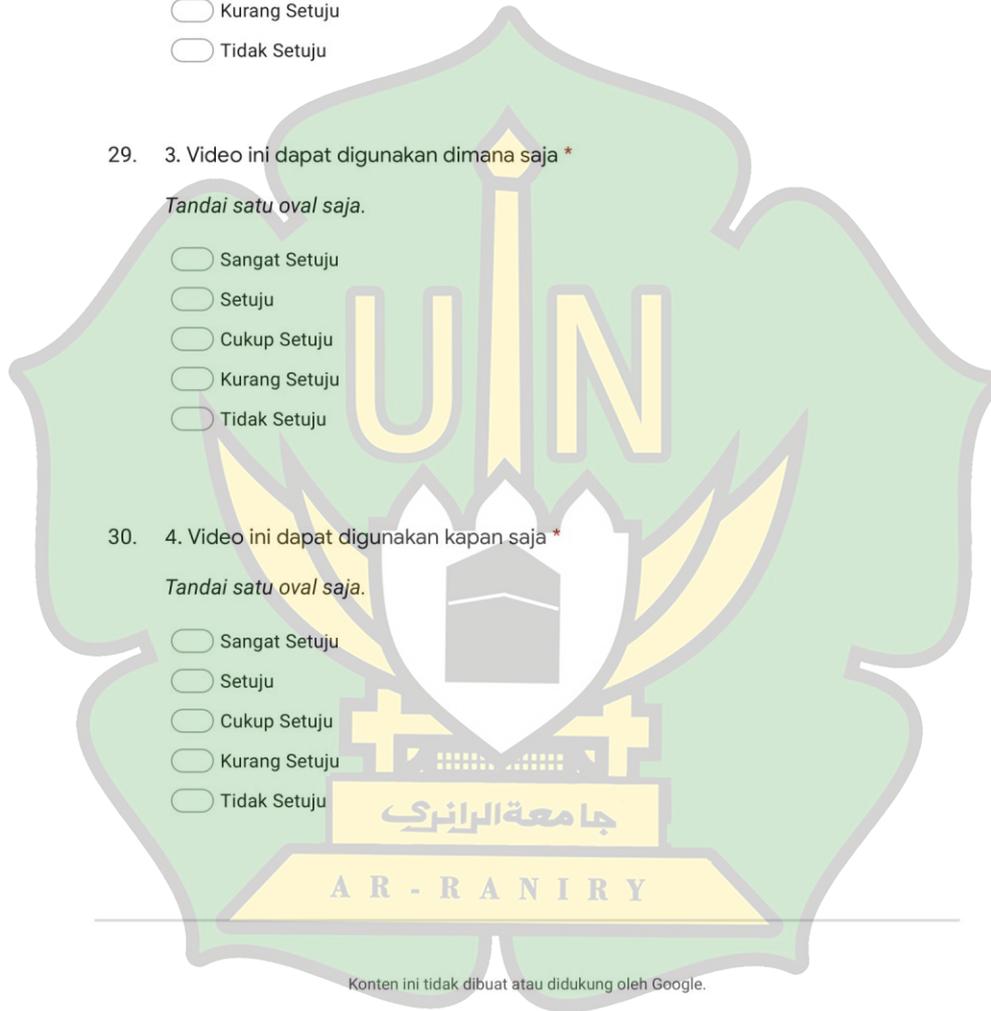
Tandai satu oval saja.

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Cukup Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju

30. 4. Video ini dapat digunakan kapan saja \*

Tandai satu oval saja.

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Cukup Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju



Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir





60	54
58	53
58	54
61	58
62	61
65	58
58	55
60	56
57	49
60	56
60	54
70	65
70	64
65	60
51	49
62	58
69	64
64	60
53	53
62	58
62	57
75	70
67	61
63	60
63	57
62	58
65	60
60	52
67	67
66	60
69	66
28	28
59	54
62	58
60	56
56	54
61	59
60	56
72	65
62	59
60	56
75	70

60	56
67	65
74	70
69	62
74	70
68	64
57	57
75	70
60	55
60	56
62	59
70	63
74	70
62	55
75	70
62	58
68	63
60	57
59	57
60	56
60	56
60	57
73	68
60	56
67	66
75	70
71	67
56	50
58	55
75	70
52	48
69	62
66	63
60	56
72	69
64	59
74	68
62	58
65	57
64	59
75	70
r-hitung	0,96852
Spearman	0,98401
r-tabel	0,1654
Simpulan	Reliabel

Lampiran 8 Daftar Riwayat Hidup

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Ratry Humayra  
TTL : Tapaktuan, 25 Februari 1998  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Kebangsaan : Indonesia  
Suku : Aceh, Aneuk Jamee  
Status : Mahasiswa  
No. Hp : 082272070957  
Alamat Asal : Jl. T. Ben Mahmud No. 80, Lk. II Desa Lhok Ketapang  
Kec. Tapaktuan, Kab. Aceh Selatan  
Alamat Sekarang : Jl. T. Nyak Arief No. 34 Lr. Panjoe Desa Rukoh, Kec.  
Syiah Kuala, Banda Aceh

**Orang Tua**

- a. Ayah  
Nama : Muhasdi  
Pekerjaan : PNS  
Alamat : Jl. T. Ben Mahmud No. 80, Lk. II Desa Lhok  
Ketapang Kec. Tapaktuan, Kab. Aceh Selatan
- b. Ibu  
Nama : Hayatu Nufus  
Pekerjaan : IRT  
Alamat : Jl. T. Ben Mahmud No. 80, Lk. II Desa Lhok  
Ketapang Kec. Tapaktuan, Kab. Aceh Selatan

**Pendidikan**

- a) SD/MI : SD Negeri Lhok Ketapang Tamat Tahun 2009  
b) SMP/MTs : MTs Negeri Tapaktuan Tamat Tahun 2012  
c) SMA/MA : MAN Unggul Tapaktuan Tamat Tahun 2015  
d) Perguruan Tinggi : S1 Pendidikan Teknologi Tamat Tahun 2021  
Informasi UIN Ar-Raniry

Hormat saya

Ratry Humayra