

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Pengembangan	4
1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	4
1.5 Pentingnya Pengembangan.....	5
1.6 Asumsi dan Batasan Pengembangan.....	6
1.7 Definisi Istilah.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.2 Pembelajaran Kooperatif	17
2.3 Tinjauan <i>Wondershare Filmora</i>	22
2.4 Penelitian Yang Relevan	29
2.5 Penilaian Psikomotorik	30
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Model Penelitian	51
3.2. Prosedur Pengembangan	52
3.3. Uji Coba Produk	58
3.4. Instrumen Pengumpulan Data	59
3.5. Teknik Analisis Data	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Pengembangan	65
4.2 Pembahasan	79
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
5.1. Simpulan.....	81
5.2. Implikasi	82
5.3. Saran.....	83
DAFTAR RUJUKAN	85

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Group Investigation</i>	18
2.2 Contoh Kisi-kisi Observasi.....	39
2.3 Contoh Rubrik Observasi	39
2.4 Contoh Pedoman Observasi.....	41
2.5 Contoh Kisi-kisi Wawancara	44
2.6 Contoh Rubrik Wawancara	44
2.7 Format Jadwal Portofolio	47
2.8 Contoh Format Penentuan Tugas Portofolio	47
2.9 Contoh Bentuk Penilaian Portofolio	48
2.10 Contoh Lembar Dialog Portofolio	50
3.1 Isi Kegiatan Video Pembelajaran.....	55
3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media	60
3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi	61
3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Persepsi Mahasiswa	61
3.5 Kategori Reliabilitas	63
3.6 Range Persentase dan Kriteria Kualitatif	64
4.1 Desain Video Pembelajaran.....	68
4.2 Hasil Validasi Materi Tahap I.....	71
4.3 Hasil Validasi Materi Tahap II	71
4.4 Hasil Validasi Media Tahap I	73
4.5 Hasil Revisi Media	74
4.6 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II	75
4.7 Persentase Aspek Fungsi dan Manfaat	76
4.8 Persentase Aspek Audio dan Visual	77
4.9 Persentase Aspek Bahasa dan Tulisan	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Tampilan Awal <i>Wondershare Filmora</i>	24
2.2 Tampilan Memilih <i>Project</i> Yang Akan Dibuat	24
2.3 Tampilan Memilih Media Yang Digunakan	25
2.4 Tampilan Memilih Musik Yang Digunakan	25
2.5 Tampilan Memilih <i>Text/Credit</i> Yang Diinginkan	26
2.6 Tampilan Memilih Transisi Yang Diinginkan	26
2.7 Tampilan Memilih FilterYang Diinginkan	27
2.8 Tampilan Memilih <i>Overlays</i> Yang Diinginkan	27
2.9 Tampilan Memilih <i>Elemnts</i> Yang Diinginkan	28
2.10 Tampilan Memilih <i>Frame Split Screen</i> Yang Diinginkan	28
2.11 Tampilan Memilih Format Video Yang Diinginkan	29
2.11 Contoh Folder Portofolio	49
3.1 Tahapan Pengembangan Hannafin <i>And Peck</i>	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	88
2. Observasi Awal.....	96
3. Validasi Ahli Materi	101
4. Validasi Ahli Media	108
5. Validasi Ahli Angket Persepsi Mahasiswa	117
6. Analisis Reliabilitas Angket.....	122
7. Perhitungan Reliabilitas	123
8. Analisis Persepsi Angket Mahasiswa	126
9. Perhitungan Angket Persepsi Mahasiswa	127
10. Surat Permohonan Izin Penelitian	129
11. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	130
12. Dokumentasi.....	131
13. Riwayat Hidup	132