

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI DENGAN MENGGUNAKAN  
APLIKASI *WONDERSHARE FILMORA* PADA MATA  
PELAJARAN IPA DI KELAS VIII SMP**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



**Oleh :  
CINDI AMELIA  
18004155**

**Dosen Pembimbing:  
Novrianti, M.Pd**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**


**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI DENGAN MENGGUNAKAN  
APLIKASI *WONDERSHARE FILMORA* PADA MATA  
PELAJARAN IPA DI KELAS VIII SMP**

Nama : Cindi Amelia  
NIM/ BP : 18004155/2018  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan


Padang, 25 Oktober 2022

Disetujui Oleh:  
Pembimbing



Dr. Nurfitri M.Pd  
NIP. 19841101 200901 2 019

Ketua Departemen KTP FIP UNP



Dr. Abna Hidayati, M.Pd  
NIP. 19830126 200812 2 003


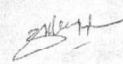
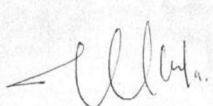
**HALAMAN PENGESAHAN**

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji  
Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen  
Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengembangan Video Animasi Dengan Menggunakan  
Aplikasi *Wondershare Filmora* Pada Mata Pelajaran  
IPA di Kelas VIII SMP  
Nama : Cindi Amelia  
NIM/ BP : 18004155/2018  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 25 Oktober 2022

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Novrianti, M. Pd NIP. 19801101 200801 2 014	 .....
Anggota	: Dra. Zuliani, M. Pd NIP. 19590727 198503 2 001	 .....
Anggota	: Winanda Amilia, S.Pd., M.Pd.T NIP. 19920328 201903 2 027	 .....

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Cindi Amelia  
NIM/BP : 18004155/2018  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Dapartamen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Dengan Menggunakan  
Aplikasi *Wondershare Filmora* Pada Mata Pelajaran IPA  
Di Kelas VIII SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Oktober 2022  
Yang menyatakan



CINDI AMELIA  
NIM. 18004155

## ABSTRAK

### **Cindi Amelia. 2022. “Pengembangan Video Animasi Dengan Menggunakan Aplikasi *Wondershare Filmora* Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VIII SMP”**

Media pembelajaran memiliki peran sangat penting dalam membantu proses pembelajaran. Ketepatan dalam menggunakan media akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan pembelajaran hendaknya guru dapat memilih media yang menarik dan sesuai dengan pokok bahasan materi agar meningkatkan motivasi siswa untuk belajar serta memusatkan perhatian siswa dalam pembelajaran. Pengembangan media video animasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* yaitu upaya membantu guru dalam mengajar dan membantu siswa mengimajinasikan materi pembelajaran IPA terutama bagian IPA Biologi. Penelitian bertujuan merancang produk media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria untuk kelayakan dan kepraktisan. Media pembelajaran yang digunakan oleh siswa kelas VIII di SMP.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ASSURE yang dikembangkan oleh Sharon E. Smaldino, Robert Heinich, Michael Molenda, dan James D. Russell. Prosedur pengembangan penelitian ini ada 6 tahap yaitu: (1) *Analyze Learner*, (2) *State Objective*, (3) *Select Methods, Media, and Material*, (4) *Utilize Media and Material*, (5) *Require Learners's Participation* and (6) *Evaluate and Revise*. Uji validasi produk dilakukan oleh 3 orang validator, yaitu satu validator ahli materi dan dua orang validator ahli media. Uji coba produk dilakukan kepada 30 orang siswa kelas VIII di SMPN 27 Padang dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan.

Hasil peneliti menunjukkan bahwa kelayakan produk oleh validator media dan validator materi pada media video animasi didapatkan hasil deskripsi data penilaian validator materi “**sangat sesuai**” untuk digunakan dengan rata-rata 4,62 dengan presentase 92,3% dan validator media dikategorikan “**sangat layak**” dengan rata-rata 4,85 dengan presentase 97%. Berdasarkan uji coba untuk praktikalitas produk media video animasi berada pada kategori “**sangat praktis**” untuk digunakan dengan rata-rata 4,74 dengan presentase 95%. Jadi, berdasarkan uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk media video ini telah layak dan praktis untuk digunakan.

**Keywords:** Pengembangan, Media Video Animasi, *Wondershare*, IPA kelas VIII

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat, karunia, serta taufik dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Dengan Menggunakan Aplikasi *Wondershare Filmora* Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VIII SMP”. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam penyelesaian Program Studi S1 Teknologi Pendidikan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bimbingan, bantuan, dorongan, dan petunjuk dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih serta penghargaan kepada yang terhormat:

1. Ibu Novrianti, M.Pd sebagai pembimbing Akademik yang senantiasa membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini semenjak dari awal sampai akhir.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak/ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
4. Bapak Nofri Hendri, M.Pd dan bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd.T yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Ibu Dra Zuliarni, M. Pd selaku dosen penguji 1 pada skripsi ini yang telah memberikan saran dan arahan kepada peneliti.
6. Ibu Winanda Amilia, M Pd.T selaku dosen penguji 2 pada skripsi ini yang telah memberikan saran dan arahan kepada peneliti.
7. Bapak Rico Handika, S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak/ibu guru serta siswa-siswi SMP Negeri 27 Padang yang telah membantu saya dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Keluarga besar penulis terutama kedua orang tua saya serta saudara saya yang telah senantiasa mendo'akan, mencurahkan cinta dan kasih sayangnya memeberikan motivasi baik moral maupun material sehingga penulis dapat menyelesaikan studi skripsi ini.
10. Sahabat dan teman-teman saya dari teman jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan angkata 2018 yang senasib dan seperjuangan dengan penulis.
11. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Semoga skripsi saya ini dapat menjadi pedoman untuk penelitian selanjutnya dan menjadi ikut serta dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan, Aamiin...

Padang , Oktober 2022

Cindi Amelia  
NIM. 18004155

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Batasan Masalah .....	7
E. Tujuan Masalah .....	8
F. Spesifik Produk yang Diharapkan .....	8
G. Manfaat penelitian .....	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	11
I. Pentingnya Pengembangan.....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>13</b>
A. Media Pembelajaran .....	13
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	13
2. Manfaat Media Pembelajaran .....	15
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	16
4. Jenis Media Pembelajaran.....	17
B. Media Video Pembelajaran.....	22
1. Pengertian Media Video Pembelajaran.....	22
2. Tujuan dan Fungsi Media Video Pembelajaran.....	23
3. Karakteristik Media Video Pembelajaran .....	24
4. Kriteria Media Video Pembelajaran .....	26
5. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Pembelajaran .....	27



C. Ilmu Pengetahuan Alam.....	28
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam.....	28
2. Tujuan Mata Pelajaran IPA SMP.....	30
3. Analisis pelajaran IPA Memerlukan Media Video Pembelajaran .....	31
D. Validasi Produk dan Praktikalitas.....	32
E. Kajian Penelitian yang Relevan .....	35
F. Kerangka Konseptual.....	38
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>41</b>
A. Jenis Penelitian .....	41
B. Model Pengembangan.....	42
C. Prosedur Pengembangan .....	43
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	52
E. Teknia Analisis Data .....	58
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>61</b>
A. Hasil Pengembangan.....	61
1. Analisis Karakter Siswa (Analyze Learner Characteristic).....	62
2. Menentukan Tujuan Pembelajaran (State Performance Objective)....	63
3. Memilih Metode, Media dan Materi (Select Methods, Media, Materials).....	64
4. Menggunakan Media dan Materi (Utilize Media and Materials) .....	70
5. Mengaktifkan Keterlibatan Peserta Didik (Lequiler Leaner Paricipation).....	75
6. Menilai (Evaluate) .....	76
B. Deskripsi Data Validasi dan Praktikalitas.....	77
C. Pembahasan.....	90
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>92</b>
A. KESIMPULAN.....	92
B. SARAN .....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>94</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>97</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Penentuan Skala Skor Likert.....	53
2. Kisi- kisi Penilaian Materi.....	55
3. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media.....	56
4. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas.....	57
5. Kategori kelayakan.....	59
6. Kategori Praktikalitas.....	60
7. Nilai Langan Harian IPA tahun2022.....	62
8. Hasil Penilaian Media.....	71
9. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	72
10. Penilaian Praktikalitas Siswa.....	74
11. Hasil Penilaian Validator dan Siswa.....	76
12. Hasil Penilaian Validasi Tahap 1.....	78
13. Sebelum Dan Sesudah Revisi Media.....	81
14. Hasil Ahli Media Tahap II.....	84
15. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	86
16. Penilaian Praktikalitas Siswa.....	89

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Bagan Kerangka Konseptual.....	39
2. Bagan Prosedur Pengembangan Model ASSURE.....	43
3. Halaman Awal Video.....	65
4. Halaman Pembukaan Dari Narator.....	66
5. Halaman Awal Video Narator.....	67
6. Halaman Kompetensi Dasar.....	67
7. Halama Indikator Pembelajaran.....	67
8. Halaman Materi.....	68
9. Halama Penutup.....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. <i>Flowchart</i> .....	97
2. <i>Storyboard</i> .....	98
3. Lembaran Angket Validator Media.....	115
4. Lembaran Angket Validator Materi.....	125
5. Lembara Uji Praktikalitas Siswa.....	128
6. Lembaran Hasil Praktikalitas.....	131
7. Silabus Pembelajaran IPA.....	133
8. Surat Penugasan.....	135
9. Surat Izin Penelitian.....	136
10. Surat Keterangan Penelitian.....	137
11. Dokumentasi Penelitian.....	138

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan salah satu pondasi dalam kemajuan suatu bangsa semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu bangsa, maka semakin tinggi kualitas dan keberhasilan bangsa tersebut. Keberhasilan kegiatan belajar tergantung pada lembaga yang menyelenggarakan pendidikan. Lembaga pendidikan ini adalah sekolah, sekolah sebagai tempat pengembangan potensi peserta didik. Belajar merupakan aktivitas yang secara sadar dilakukan dengan tujuan mengetahui serta mencari tahu informasi. Proses belajar diharapkan adanya perubahan tingkah laku seseorang yang terjadi secara terus menerus karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya. Tercapainya proses belajar individu dengan baik, diperlukan seseorang yang mengarahkan dan membimbing dalam meningkatkan keberhasilan proses belajar-mengajar (Sadiman, 2014: 10).

Mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) pada hakekatnya merupakan ilmu pengetahuan tentang dunia fisik yang dampaknya tidak hanya mengubah lingkungan, tetapi juga merubah pandangan dan pendekatan manusia terhadap masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Hifni, 2015:10). Mata Pelajaran IPA menekankan pengalaman langsung untuk pengembangan kompetensi peserta didik. Selain itu, pembelajaran IPA diharapkan dapat membantu siswa untuk mendapatkan pemahaman yang

mendalam tentang alam sekitar dengan cara mencari tahu dan melakukan sesuatu secara mandiri.

Meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran serta pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, guru dituntut untuk membuat pembelajaran yang inovatif agar dapat mendorong siswa belajar secara optimal. Pembelajaran yang Inovatif adalah segala inovasi di bidang pendidikan berupa gagasan, ide, alat atau metode yang baru bertujuan untuk mencapai suatu tujuan pendidikan atau memecahkan masalah yang terdapat dalam bidang pendidikan, maka inovasi pendidikan adalah suatu yang baru dalam situasi sosial tertentu yang digunakan untuk menjawab atau memecahkan suatu permasalahan dapat berupa ide, gagasan, benda atau mungkin tindakan. (Kusnadi, 2018: 14).

Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan belajar yang berpengaruh pada semangat belajar siswa dan dapat menghidupkan suasana dalam proses pembelajaran (Jalili, 2016: 4). Proses memilih suatu media disesuaikan dengan karakter peserta didik suasana dan sarana prasarana sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman selama praktik pengalaman lapangan dan wawancara pada tanggal 28 Maret sampai 30 Maret 2022 dengan guru mata pelajaran IPA diketahui bahwa media bantu digunakan guru khususnya mata pelajaran IPA hanya berbentuk buku teks dan Lembaran Kerja Siswa (LKS). Guru mendominasi kegiatan pembelajaran, sedangkan peserta didik cenderung

pasif dan kurang mengingat kembali materi dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Pada materi Sistem Pencernaan Manusia guru sering melaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan buku Lembaran Kerja Siswa (LKS) dan siswa mencatat informasi dari guru sebagai sumber informasi tidak adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran, sehingga siswa hanya berpusat dari guru dalam memahami pembelajaran maka siswa menjadi pasif dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Kepasifan peserta didik juga terlihat dalam memberikan tanggapan atau pertanyaan dari apa yang sudah diajarkan oleh guru. Dalam pemilihan media pembelajaran hendaknya pendidik dapat memilih media yang menarik dan sesuai dengan pokok bahasan materi agar dapat sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu, video adalah media yang tepat untuk menyampaikan materi pembelajaran tersebut karena bisa menjelaskan secara detail dan terperinci terkait dengan materi Sistem Pencernaan Manusia.

Selain itu, video juga mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya. Video juga membantu anak yang malas dalam membaca untuk memahami materi karena media video mengandung unsur gambar dan suara. Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan belajar yang berpengaruh pada semangat belajar siswa dapat menghidupkan suasana dalam proses pembelajaran (Jalinus, 2016: 4).

Media yang dapat digunakan diantaranya yaitu media berbentuk animasi. Media dalam bentuk animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang terus menerus memiliki hubungan satu dengan yang lainnya, ketika digunakan dalam pembelajaran selain dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi di kelas dan juga dapat meningkatkan minat atau menarik perhatian peserta didik lebih karena sifatnya yang unik dan menarik. Penerapan media animasi dalam pembelajaran mendapatkan hubungan dan pengaruh yang mendalam pada peserta didik baik dalam hal perhatian, ketertarikan, dan keinginan.

Sesuai pemaparan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti berpendapat bahwa guru kurang mengetahui topik mana saja yang telah dipahami oleh peserta didik dan yang belum dipahami oleh peserta didik, selain itu, dalam menerangkan pembelajaran guru cenderung menerangkan melalui metode ceramah dan membacakan catatan untuk peserta didik sehingga peserta didik sulit dalam memahami materi. Berdasarkan hal tersebut, media video animasi untuk pembelajaran yang akan penulis kembangkan adalah berupa media dengan video animasi 2D yang berbentuk *motion graphic* yang terdiri dari suara narator, *text effect*, musik yang menarik, karakter animasi. Selama melakukan pengembangan video dengan aplikasi, media pembelajaran video animasi ini menjelaskan materi dengan gambar bergerak menggunakan transisi disesuaikan dengan materi yang disampaikan oleh narator.



Media pembelajaran video animasi memiliki kelebihan yaitu mampu membantu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dengan menggunakan bahasa yang lebih sederhana dan dapat dipahami siswa. Penggunaan media video memiliki kemampuan menarik perhatian penonton, menghayati nilai dan menambah sikap positif yang bermanfaat untuk tercapainya kemampuan aspek afektif dalam belajar siswa (Pribadi, 2017).

Terdapat beberapa aplikasi yang bisa digunakan dalam pembuatan video seperti *Adobe Premiere Clip*, *Kine Master*, *Power Director*, *Wondershare Filmora* dan aplikasi lainnya. Maka peneliti memilih menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* karena aplikasi tersebut memiliki tampilan sederhana dengan berbagai *tool* karena mudah dikenal, semua fitur dapat diakses secara gratis, hasil kualitas video dapat ditentukan sesuai kebutuhan serta tersedianya berbagai tutorial resmi secara gratis dari *Filmora*. Selain itu, aplikasi *Wondershare Filmora* juga mempunyai fasilitas yang sederhana yang dapat digunakan dengan mudah dan mampu menghasilkan video yang menarik seperti efek, musik, suara, *font*, transisi, filter, dan elemen lainnya yang dapat menghasilkan hasil video yang menarik.

Aplikasi *Wondershare Filmora* merupakan aplikasi yang dapat melakukan pengeditan dengan cepat dan pengoperasiannya yang mudah, sehingga guru dapat memahami cara pembuatan dari video animasi ini. Kualitas video dari aplikasi ini tidak kalah dari aplikasi pembuatan video lainnya. Kualitas video diaplikasikan dan disesuaikan dengan kebutuhan, seperti video dengan *MP4*, *Flv*, *Smartphone*, *Iphone*, *Android*, sebagai tipe

pengaturan video untuk di *upload* dengan *Youtube*, hingga *Smart TV*. Fitur dan tampilan aplikasi *Wondershare Filmora* ini mudah dipahami dan dikenali bagi pemula.

Berdasarkan latar belakang penulis uraikan, maka penulis tertarik melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Video Animasi dengan Menggunakna Aplikasi *Wondershare Filmora* pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VIII SMP”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas terdapat masalah yang muncul dalam proses kegiatan belajar mengajar yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Selama proses pembelajaran IPA guru menjelaskan dengan metode ceramah dan dilanjutkan dengan buku teks sebagai media pendukung pembelajaran.
2. Media yang digunakan kurang efisien dalam proses pembelajaran pada materi Sistem Pencernaan pada Manusia di SMPN 27 Padang.
3. Masih kurangnya perhatian guru dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan pertimbangan instruksional, sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam pembelajaran.
4. Kurang terciptanya lingkungan yang menyenangkan bagi peserta didik dan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi *Wondersahre Filmora* pada mata pelajaran IPA untuk kelas VIII di SMP?
2. Bagaimana kelayakan media menggunakan aplikasi *Wondersahare Filmora* pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP?
3. Bagaimana kesesuaian pada materi untuk mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP?
4. Bagaimana praktikalitas penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran IPA di kelas VIII di SMP?

### D. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini agar lebih fokus dan terarah dalam sasaran pokok penelitian, maka penulisan membatasi permasalahan berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengembangan media video animasi dibatasi pada materi pembelajaran IPA Biologi untuk kelas VIII semester ganjil tingkat SMP.
2. Pengembangan media video animasi untuk mata pelajaran IPA yang digunakan untuk kelas VIII tingkat SMP dengan aplikasi *Wondershare Filmora* sebagai media pembelajaran yang sesuai kategori kelayakan media.

3. Praktikalitas penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* pada kelas VIII dilakukan pada satu kelas.

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA Biologi di kelas VIII di SMP.
2. Untuk menghasilkan media video animasi dengan aplikasi *Wondershare Filmora* pada materi Sistem Pencernaan pada Manusia yang layak dan sesuai.
3. Untuk mengetahui praktikalitas media video animasi dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* pada mata materi Sistem Pencernaan pada Manusia.

#### **F. Spesifik Produk yang diharapkan**

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah menghasilkan salah satu media pembelajaran berupa video animasi yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media video animasi ini akan dibuat oleh penulis dengan menggunakan *Software* yaitu *Wondershare Filmora* pada materi IPA Biologi membahas tentang Sistem Pencernaan pada Manusia, Produk berupa media pembelajaran dalam bentuk video animasi 2D berbentuk *Motion Graphic*.

Spesifikasi produk dalam pengembangan media video pembelajaran sebagai berikut:

1. Dari aspek isi, media video animasi untuk pembelajaran dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan.
2. Pada aspek pembelajaran, multimedia ini dilengkapi dengan KI, KD, Materi, dan Video.
3. Merupakan media video animasi pembelajaran pada materi pembelajaran IPA Biologi pada materi Sistem Pencernaan Pada Manusia.
4. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi instal yaitu *Wondershare Filmor*.
5. Media video ini dikemas dalam bentuk MP4, atau disimpan dalam *Flashdisk* dan diupload di *Youtube*.
6. Besaran kapasitas ukuran file pada video ini yaitu 300 MB (Mega Bite)
7. Penggunaan media video animasi ini bisa digunakan oleh guru maupun siswa. Media video animasi untuk pembelajaran dapat dijalankan melalui komputer dan laptop yang ditampilkan melalui *Projector*, serta siswa bisa belajar secara mandiri dengan menggunakan *Smartphone*.
8. Jenis media pembelajaran video animasi yang berbentuk:
  - a. Gambar, yang diberi efek bergerak sehingga gambar sesuai dengan suara narator.
  - b. Audio atau suara, penggunaan bahasa yang lebih sederhana dan dapat dipahami oleh siswa.

- c. Teks, pada media pembelajaran video animasi ini terdapat teks yang berisikan penjelasan gambar dan penjelasan dari materi.
- d. Efek transisi, pada setiap *scene* dalam media video terdapat efek transisi sehingga media pembelajaran video animasi ini menjadi menarik dalam penggunaannya.

## **G. Manfaat Penelitian**

Penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* ini dapat memberikan beberapa manfaat antara lain:

### **1. Bagi Guru**

- a. Sebagai media atau alat bantu dalam penyampaian materi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
- b. Menambah wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran.

### **2. Bagi Siswa**

Media sebagai alat bantu siswa dalam meningkatkan imajinasi dan daya tarik siswa terhadap materi pembelajaran dan sebagai sarana belajar untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses belajar.

### **3. Bagi Penulis**

Memberikan pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat di bangku kuliah ke dalam suatu karya atau penelitian. Selain itu sebagai salah satu syarat bagi penelitian untuk menyelesaikan

pendidikan sarjana pada jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi Pengembangan**

Pengembangan media video animasi pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SMP untuk kelas VIII. Media video animasi pembelajaran ini meningkatkan motivasi belajar dan menghilangkan rasa bosan dalam mengikuti pembelajaran yang dijelaskan oleh guru. Selain itu, media video animasi pembelajaran bisa juga digunakan siswa untuk belajar mandiri.

### **2. Keterbatasan Pengembangan**

Peneliti hanya mengembangkan video pembelajaran untuk 1 KD materi Sistem Pencernaan pada Manusia. Hal ini dikarenakan peneliti memiliki keterbatasan dalam pengembangannya seperti waktu, kemampuan, biaya dan tidak mendukungnya perangkat penulis untuk membuat materi lebih banyak dalam media yang penulis kembangkan. Oleh karena itu, tidak semua materi pembelajaran IPA tersajikan dalam media yang penulis kembangkan tetapi hanya satu materi pembelajaran saja yaitu materi Sistem Pencernaan pada Manusia.

## **I. Pentingnya Pengembangan**

1. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan agar adanya inovasi dalam pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran.
2. Sebagai upaya memecahkan permasalahan pada pembelajaran IPA pada kelas VIII SMP dan sebagai upaya untuk menyediakan media yang menarik bagi siswa.
3. Pengembangan media pembelajaran ini bagi gurru, sebagai salah satu alternatif media untuk diberikan kepada siswa dalam pembelajaran dan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis aplikasi *Wondershare Filmora*.