

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
MOTION GRAPHIC PADA MATA PELAJARAN IPS
UNTUK SISWA KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**HARI PRABOWO
NIM. 17004013**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

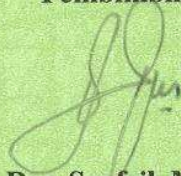
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PELAJARAN VIDEO MOTION GRAPHIC
PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK SISWA KELAS VIII
SMP**

Nama : Hari Prabowo
NIM/BP : 17004013/2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

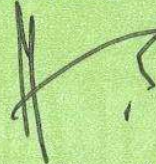
Padang, November 2021

**Disetujui oleh;
Pembimbing**



**Drs. Syafril, M.Pd
NIP. 19600414 198403 1 004**

Ketua Jurusan



**Dr. Abna Hidayati
NIP. 19830126 200812 2 002**

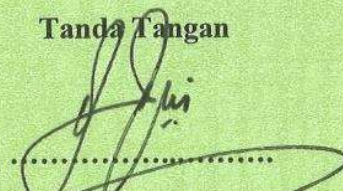
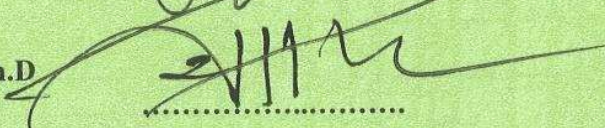
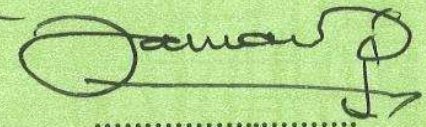
HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Video *Motion Graphic*
Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Siswa Kelas VIII SMP**
Nama : Hari Prabowo
NIM/BP : 17004013/2017
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2021

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Syafril, M.Pd NIP. 19600414 198403 1 004	
Anggota	: Drs. Zelhendri Zen, M.Pd., Ph.D NIP. 19590716 198602 1 001	
Anggota	: Dr. Darmansyah, ST, M.Pd NIP. 19591124 198603 1 002	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Hari Prabowo
NIM/BP : 17004013/2017
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video *Motion Graphic*
Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Siswa Kelas VIII SMP

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

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

Padang, November 2021

Yang menyatakan



Hari Prabowo
NIM. 17004013

ABSTRAK

Hari Prabowo. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video *Motion Graphic* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Siswa Kelas VIII SMP.

Permasalahan dalam pembelajaran yakni karena guru tidak menerapkan media pembelajaran yang menarik dan hanya mengandalkan buku teks sehingga siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran. Pada saat sekarang situasi pembelajaran yang terkadang secara *online* (daring) dan tatap muka menambah minat belajar siswa kurang efektif. Pengembangan media pembelajaran video *motion graphic* ini dapat menjadi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran untuk membangun ketertarikan dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE* untuk menghasilkan media pembelajaran tersebut. Penelitian ini dilakukan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi 1 kompetensi dasar. Produk hasil pengembangan dinilai oleh 1 orang ahli materi yakni guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII di SMP Negeri 14 Kerinci dan 2 orang ahli media yakni dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Hasil uji validitas produk oleh 3 validator yaitu 1 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Hasil uji validitas produk untuk aspek materi berada pada kategori “**sangat valid**” dengan nilai yang diperoleh validator sebesar 4,88, untuk aspek media berada dikategori “**sangat valid**” dengan nilai yang diperoleh validator I sebesar 4,5 dan validator II sebesar 4,63. Selanjutnya, uji coba kepraktisan produk dilakukan kepada 15 orang siswa kelas VIII di SMP Negeri 14 Kerinci, untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori “**sangat praktis**” dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,48. Dapat disimpulkan bahwa video *motion graphic* pembelajaran IPS valid dan praktis digunakan dalam belajar.

Kata Kunci : Pengembangan , video *motion graphic*, Ilmu Pengetahuan Sosial, *adobe after effect*.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh

Syukur Alhamdulillah, penulis hanturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video *Motion Graphic* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Siswa Kelas VIII SMP”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Syafril, M.Pd. selaku pembimbing yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd, P.hD dan bapak Dr. Darmansyah, M.Pd selaku penguji dari seminar proposal sampai ujian skripsi yang telah banyak memberi masukan dan saran dalam mengerjakan skripsi.
4. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd dan Ibu Novrianti, M.Pd. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak Drs. Azman, M.Si yang telah banyak memberi nasehat, pengalaman, dan pelajaran penulis selama perkuliahan.
6. Bapak/ Ibu dosen dan staf pengajar yang telah berkenan memberikan bekal ilmu yang berguna dan bermanfaat selama perkuliahan
7. Bapak Aditya Pramudita, S.Pd. yang berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Afrizal, S.Pd selaku Kepala SMPN 14 Kerinci yang telah memberikan izin kepada penulis melakukan penelitian.
9. Kedua orangtua penulis Bapak Darsono dan Ibu/Mak Fauzia yang telah banyak menghiasi warna hidup dan menjadi kekuatan penulis dalam menyelesaikan perkuliahan sampai saat sekarang, abang kandung Agung Mahendra yang telah banyak memberi support materi selama perkuliahan dirantau, dan adek kandung Suseno Triatmaja yang selalu menghibur selama jauh dari keluarga.
10. Terimakasih kepada teman saya Ridho Aprilia Nugraha yang telah banyak berjuang bersama dari awal masuk kuliah sampai selesai bersama.
11. Terimakasih kepada Mimil Efritania yang telah banyak membantu dalam hal apapun selama kuliah dan di Padang.
12. Terimakasih kepada teman saya Teknologi Pendidikan 2017 semuanya yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu namanya, senior jurusan dan teman dari jurusan lain yang telah banyak mengisi pengalaman, kebersamaan suka maupun duka selama perkuliahan berlangsung .

13. Terimakasih kepada Alya Namira, S.St selaku *narrator* yang telah membantu penulis menyelesaikan semua isi skripsi .
14. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan. Oleh sebab itu peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca.

Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal dan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh.

Padang, November 2021

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Pengembangan	10
D. Spesifikasi Produk	10
E. Manfaat Pengembangan	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
G. Pentingnya Pengembangan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. Media Pembelajaran Video	6
2. Motion Graphic	6
3. Adobe After Effect	6
4. Ilmu Pengetahuan Sosial	6
B. Validitas dan Praktikalitas	10
C. Penelitian yang Relevan	14
D. Kerangka Konseptual	14
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Jenis Penelitian	33
B. Model Pengembangan	34

C. Prosedur Pengembangan	36
D. Instrumen Pengumpulan Data	41
E. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	49
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	66
C. Pembahasan	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penentuan Skala Likert	45
2. Range Persentase dan Kriteria Interpretasi Skor	47
3. Hasil Penilaian Ahli Materi	67
4. Hasil Penilaian Ahli Media I	69
5. Hasil Penilaian Ahli Media II	72
6. Hasil Penilaian Praktikalitas	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Aplikasi <i>Adobe After Effect</i>	24
2. Kerangka Konseptual	33
3. Langkah penelitian dan pengembangan	37
4. <i>Interface Adobe Illustrator CC</i>	53
5. <i>Interface Adobe Premiere 2019</i>	53
6. Halaman Kerja <i>After Effect</i>	54
7. Tampilan <i>Menu File</i>	55
8. Tampilan <i>Menu Import</i>	55
9. Tampilan <i>Composition settings</i>	56
10. Tampilan Kolom <i>Layer</i>	57
11. Tampilan <i>Menu Layer</i>	57
12. Langkah Membuat <i>Keyframe</i>	58
13. Langkah <i>Rendering</i>	59
14. Tampilan <i>Menu Render</i>	59
15. Langkah Membuka <i>Adobe Premiere Pro 2019</i>	60
16. Tampilan <i>Menu Utama Adobe Premiere Pro 2019</i>	60
17. Tampilan <i>Menu File Adobe Premiere Pro 2019</i>	61
18. Tampilan <i>Menu Import Adobe Premiere Pro 2019</i>	61
19. Langkah Memindahkan Klip Video Ke <i>Timeline</i>	62
20. Tampilan <i>Timeline Adobe Premiere Pro 2019</i>	62
21. Tampilan <i>Timeline Media Video Motion Graphic</i>	63
22. Langkah <i>Import Video</i>	64
23. Tampilan <i>Menu Import Adobe Premiere Pro 2019</i>	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Naskah	86
2. Silabus Ilmu Pengetahuan Sosial	95
3. Angket Validasi Ahli Materi	105
4. Angket Validasi Ahli Media I	109
5. Angket Validasi Ahli Media II	111
6. Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Video Motion Graphic.....	114
7. Surat Izin Penelitian dari Sekolah	115
8. Dokumentasi	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bentuk suatu hal penting untuk dimiliki manusia dan sama sekali tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seorang individu baik itu dalam keluarga, kelompok masyarakat, serta kehidupan berbangsa dan bernegara. Dapat dilihat dari kemajuan suatu bangsa atau negara yaitu terletak pada keberhasilan pendidikan tersebut, dimana semuanya memiliki akan kesadaran pentingnya suatu pendidikan yang dilaksanakan secara bersama-sama dan kerja bersama saling membantu dalam mewujudkan kualitas manusia yang berpendidikan seutuhnya.

Pendidikan pada saat sekarang dan beberapa tahun sebelumnya sebagaimana kita ketahui dikenal dengan masa keterbukaan mudahnya akses informasinya. Pada masa ini bisa ditandai dengan melesatnya ilmu pengetahuan dengan menerapkan teknologi sebagai alat bantu kemudahan manusia. Pendidikan pun tidak lepas dari dampak pengaruh kemajuan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran, pada saat ini pendidikan selalu membuat terobosan dan inovasi baru dalam pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Guru pun dituntut agar mampu menyesuaikan akan perkembangannya, dan tidak

tertutup kemungkinan bahwa alat teknologi tersebut sesuai dengan tuntutan zaman.

Teknologi Infomasi di abad ke 21 diyakini akan berkembang pesat dan belum terlihat titik jenuhnya sampai beberapa dekade mendatang, jika melihat pengaruh kehidupan dunia saat ini hampir umumnya menggunakan teknologi semua. Upaya penyelenggaraan pendidikan pun tidak lepas dari faktor proses pembelajaran yang merupakan proses sistematis yaitu proses yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik pada suatu tempat dengan melibatkan unsur-unsur yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan dalam pendidikan dan menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan kedepannya.

Menurut Sagala (2012: 61), pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Kondisi individu peserta didik harus diperhatikan dalam pembelajaran, karena merekalah yang akan belajar. Pembelajaran merupakan suatu bentuk kegiatan yang dilakukan secara terstruktur dan terencana, dimana ada bentuk interaksi antara pendidik dan peserta didik. Peserta didik merupakan individu yang berbeda satu sama lain, memiliki keunikan masing-masing yang tidak sama dengan yang lainnya. Oleh karena itu, pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual peserta didik sehingga pembelajaran dapat mengubah kondisi peserta didik dari yang tidak tahu menjadi tahu, yang tidak paham menjadi paham, dan yang tidak bisa menjadi bisa, serta yang berperilaku kurang baik menjadi lebih baik untuk kedepannya.

Masalah yang berkaitan dengan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran biasanya berada pada persoalan kurang memadainya kualifikasi dan kompetensi yang diharapkan, penggunaan metode, pemilihan media, serta kurangnya teknik yang bervariasi dalam penyelenggaraannya. Upaya dalam melaksanakan pembelajaran yang tersruktur dan jelas haruslah mencakup semuanya seperti penjelasan di atas, salah satu dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan harus juga dibutuhkan bantuan media pembelajaran yang menarik minat belajar dan perhatian siswa, agar tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik.

Sejak tahun 2020 kita dihadapkan dengan masalah dunia secara bersama yaitu pandemi virus korona atau dikenal dengan *covid-19* yang telah mempengaruhi siklus kehidupan dunia, sehingga semua terkena dampak akan hal tersebut termasuk juga di dunia pendidikan. Pemerintah melalui Kementerian Kesehatan Republik Indonesia langsung mengambil tindakan dalam penanganan hal ini untuk menegaskan kepada seluruh masyarakat di Indonesia untuk membatasi kegiatan diluar rumah guna mencegah menularnya virus tersebut, dan selalu mengikuti peraturan protokol kesehatan yang telah ditetapkan. Mengingat hal tersebut, dunia pendidikan melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan langsung mengambil instruksi untuk membatasi kegiatan belajar mengajar di sekolah, karena hal tersebut dapat menjadi klaster akan penyebaran virus tersebut. Guna tetap melaksanakan pembelajaran pemerintah langsung memberi solusi untuk melaksanakan

pembelajaran secara dalam jaringan (daring) dan luar jaringan (luring) tanpa tatap muka seperti di kelas, hal tersebut sangat efisien dan menjadi alternatif dalam pencegahan virus dan juga keberlangsungan pembelajaran. Namun pada kejadian ini hanya berlangsung beberapa waktu saja dan menyesuaikan pada kondisi siklus lingkungan kehidupannya, tidak selamanya mempengaruhi kegiatan belajar baik itu secara mandiri dan tatap muka. Pada waktunya nanti akan normal kembali proses berlangsungnya belajar mengajar seperti biasanya.

Pada kejadian fakta tersebut penyelenggaran belajar dengan menggunakan media pembelajaran sangatlah cocok pada saat sekarang, karena itu menjadi solusi pada pembelajaran tersebut jika melihat kondisi sekolah menerapkan pembelajaran dari rumah atau pun pembelajaran tatap muka. Hal tersebut menjadi keharusan karena media bisa menjadi wadah penyampain informasi dari pendidik ke peserta didik secara tidak langsung dan tatap muka.

Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2009:3) “media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan. Sama seperti belajar harus dapat menyampaikan materi dengan penyampain yang jelas dan dimengerti peserta didik dalam menerima pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan melalui kunjungan ke rumah guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 14 Kerinci pada 30 Desember 2020 yang menerapkan pembelajaran daring (dalam jaringan) dari rumah dan tatap muka di sekolah dengan mematuhi protokol kesehatan, beliau sangat mengeluhkan pembelajaran yang diterapkan saat ini karena keterbatasan pertemuan dengan siswa dan belajar mandiri menjadi tidak optimal dalam penerapannya. Dalam hal itu guru tersebut hanya bisa memberikan tugas melalui bahan ajar cetak seperti buku atau pun lembaran tugas yang diberikan langsung kepada siswa dan diminta belajar sendiri di rumah, namun hal tersebut kenyataannya masih belum maksimal. Sekolah juga menerapkan 3 hari di sekolah dan 3 hari dari rumah per kelas, pada jam pelajaran di sekolah dikurangi. Pada lingkup pembelajaran tatap muka pun guru hanya sekedar menerangkan isi pembelajaran seperti biasanya menggunakan metode ceramah maka membuat suasana belajar menjadi tidak menarik untuk diikuti dengan keadaan seperti itu dan pembelajaran menjadi monoton, sehingga membuat siswa menjadi bosan.

Dalam mengikuti proses belajar Ilmu Pengetahuan Sosial kebanyakan pelaksanaannya menyebabkan konsentrasi siswa hanya bertahan paling lama 1 jam mata pelajaran, sementara mata pelajaran memiliki waktu 2 jam pembelajaran, dengan keadaan seperti itu maka konsentrasi siswa tidak akan bertahan sampai waktu yang telah ditentukan. Dengan demikian siswa tersebut melakukan hal-hal yang mereka anggap tidak membosankan seperti berbicara, mengganggu teman, dan tidur dalam proses pembelajaran, dengan

permasalahan seperti ini maka guru tidak mampu menyentuh emosi siswa yang mengakibatkan kurangnya konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran yang monoton sehingga siswa merasa malas dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang terintegrasi dari berbagai cabang ilmu sosial diantaranya sejarah, sosiologi, geografi, politik, hukum, dan budaya. Mata pelajaran IPS cenderung membosankan bagi siswa, ditambah pada saat sekarang pembelajaran banyak dilakukan di luar lingkungan kelas dan sekolah, hal tersebut akan memacu siswa tidak akan peduli dalam menyerap pembelajaran tersebut.

Pemanfaatan media yang baik serta memadai diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik tanpa harus di sekolah sekalipun. Begitu juga ketika media digunakan dalam proses pembelajaran tanpa di kelas pun informasi yang disampaikan guru sebagai penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh siswa sebagai penerima pesan.

Penggunaan media pembelajaran juga berfungsi untuk guru dalam menyampaikan pesan dari suatu mata pelajaran sehingga mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan media yang sesuai dengan berbagai permasalahan yang dihadapi. Oleh sebab itu, guru harus benar-benar kritis dalam memilih media pembelajaran yang baik dan tepat sasaran, media pembelajaran yang baik akan memberikan

manfaat yang baik pula dan diharapkan mampu menyampaikan pesan dari pelajaran yang disampaikan kepada siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berpikir akan mengembangkan media pembelajaran berbentuk video *motion graphic*, dengan mempertimbangkan pelaksanaan pembelajaran daring dan tatap muka dengan menyesuaikan kondisi dan keadaan saat sekarang. Media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan yaitu dalam konsep video animasi *motion graphic*. Alasan memilih animasi dengan konsep *motion graphic* karena hal tersebut banyak digunakan dalam bidang grafis yang menarik. Pada umumnya *motion graphic* banyak digunakan untuk iklan komersial, namun dalam pengembangan ini *motion graphic* akan dikemas sebagai media pembelajaran berbentuk video yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.

Motion Graphic sendiri merupakan penggabungan gambar, baik itu foto, ilustrasi, atau bentuk lain dari artistik digital yang berbasis visual dengan video (*footage*) dalam sebuah komposisi desain serta dikombinasikan dengan instrumen musik. *Motion Graphic* lebih umum didefinisikan sebagai grafis yang menggunakan video atau animasi untuk menciptakan sebuah ilustrasi dari gerak ataupun sebuah transformasi. Media pembelajaran yang berbentuk animasi dapat membantu dan mempermudah penyampaian informasi baik secara langsung ataupun tidak langsung kepada siswa, *motion graphic* ini sangat lah cocok digunakan saat ini karena pada pembelajaran IPS siswa mudah bosan dan susah memahami pembelajarannya. Dengan adanya

bantuan media pembelajaran ini guru tidak khawatir akan kurang belajar pada siswanya, karena ada alternatif belajar di dalamnya

Motion graphic untuk pembelajaran bukanlah hal baru sebagai salah satu sumber belajar, terdapat beberapa hal yang membedakan *motion graphic* yang dikembangkan dengan lainnya. Pada umumnya *motion graphic* disajikan dalam waktu yang cukup dalam penyampain pembelajaran, *motion graphic* yang akan dikembangkan ini untuk satu kompetensi dasar yang akan dicapai. Kurikulum untuk 1 KD mata pelajaran IPS umumnya satu kali pertemuan dalam seminggu, dalam penyajian materi akan disesuaikan untuk durasi waktu video pembelajarannya. Desain pembelajaran pada *motion graphic* ini disesuaikan dengan perkembangan peserta didik SMP pada umumnya, pada *motion graphic* ini juga menerapkan keterampilan berpikir kritis dalam desain pembelajarannya. Berpikir kritis sebagai aktivitas mental sistematis yang dilakukan dengan pikiran terbuka untuk memperluas pemahaman siswa terhadap penyerapan pembelajaran yang dirancang oleh guru.

Software (aplikasi) yang akan dipakai oleh pengembang sendiri memakai aplikasi *Adobe*, tapi lebih fokus menggunakan *Adobe After Effect*. Untuk mendesain gambar, objek materi, dan menggerakkan animasi memakai bantuan *Adobe Illustrator*, selanjutnya digabungkan menjadi potongan video pada *Adobe Premiere*.

Media Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *Motion Graphic* ini pada dasarnya mempermudah tenaga pengajar dan juga siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan kemudahan dan praktis dalam penerapannya, guru pun tidak khawatir siswa nya tidak dapat menerima pembelajaran sepenuhnya. Pada pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas dengan menampilkan tayangan video pembelajaran tersebut, mudah dijelaskan karena sifatnya yang menarik serta gambar yang dibentuk dari animasi dapat membantu siswa malas dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali dengan lebih mudah. Setelah penayangan tersebut guru lebih mudah menjelaskan dan bertanya akan pembelajaran yang telah disampaikan kepada siswa, contohnya guru bisa bertanya langsung kepada siswa dengan memadukan video penayangan pembelajaran tersebut dan dilanjutkan seperti siswa membuat kesimpulan pada materi tersebut dan juga bisa memberikan tugas dan arahan untuk pembelajaran materi selanjutnya kepada siswa.

Berdasarkan dari penjelasan uraian diatas, dan melihat permasalahan yang terjadi sekarang, penulis yakin untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video *Motion Graphic* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Siswa Kelas VIII SMP”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil dari latar belakang di atas, pengembang dapat menetapkan beberapa rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video *motion graphic* menggunakan aplikasi *Adobe After Effect* untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ?
2. Bagaimana validitas media dan materi video *motion graphic* yang valid untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ?
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran video *motion graphic* untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ?

C. Tujuan Pengembangan

1. Mengembangkan media pembelajaran video *motion graphic* menggunakan aplikasi *Adobe After Effect*.
2. Menghasilkan media pembelajaran video *motion graphic* yang valid untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui uji validitas beberapa ahli.
3. Menghasilkan media pembelajaran video *motion graphic* yang praktis untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sesuai dengan uji coba terbatas pada siswa.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan dan diharapkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu menghasilkan salah satu bentuk dalam upaya sumber belajar berupa media video pembelajaran berbentuk animasi yang valid dan

praktis digunakan dalam proses pembelajaran daring dan juga tatap muka di sekolah. Media Pembelajaran Video *Motion Graphic* ini akan dibuat sendiri oleh penulis dengan menggunakan *software Adobe After Effect, Illustrator, dan Premiere*. Spesifikasi media pembelajaran video *motion graphic* ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran video *motion graphic* ini dirancang, disusun sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa pada kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama dan menyesuaikan kondisinya.
2. Media pembelajaran video *motion graphic* ini menampilkan ilustrasi dan materi yang jelas, sehingga membuat media ini menjadi lebih mudah dipahami .
3. Media pembelajaran video *motion graphic* ini membahas 1 KD materi pembelajaran.
4. Media pembelajaran video *motion graphic* ini bisa digunakan secara individu ataupun mandiri dan juga secara kelompok, karena bisa digunakan belajar kapan pun.
5. Untuk mendukung media pembelajaran video *motion graphic* ini menjadi lebih menarik dimasukan efek animasi yang mempermudah penyampaian materinya.
6. Pengembangan media video *motion graphic* ini menggunakan aplikasi *Adobe After Effect*, kemudian dibantu aplikasi pendukung *Adobe Premiere*, dan *Illustrator*..
7. Media pembelajaran video *motion graphic* ini *publish* dengan format seperti mp4 menjadi video yang umum digunakan.

8. Media pembelajaran video *motion graphic* ini dibuka dengan aplikasi pemutar video umum.
9. Media video *motion graphic* ini nantinya akan dibagikan ke siswa dan juga diupload ke situs web video (*youtube*), *e-learning*, *whatsapp group* dan situs web pendukung pembelajaran lainnya.

E. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan pembelajaran bagi pendidik dan sekolah untuk memilih menerapkan media pembelajaran video *motion graphic* sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dan efisien serta memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar. Pada saat sekarang sangatlah menjadi bantuan belajar bagi peserta didik yang pembelajarannya dilaksanakan jarak jauh atau dari rumah secara mandiri, dan belajar tatap muka karena menjadi bahan pembelajaran guru agar siswa dapat menerima pelajaran dengan baik.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat praktis kepada berbagai pihak, diantaranya :

- a) Bagi guru, sebagai masukan untuk guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *IT* diantaranya media pembelajaran video *motion graphic* ini memberikan informasi mengenai media pembelajaran dan dapat menambah pengetahuan guru bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang dibutuhkan pada zaman

sekarang ini. Sehingga jika terjadi hal seperti pandemi *covid-19* sekarang guru tidak akan terkejut dan merasa susah dalam mengajar peserta didik nantinya.

- b) Bagi siswa, diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan guru, dan juga menjadi bahan belajar yang menyesuaikan kebutuhan teknologi pada saat sekarang bagi siswa.
- c) Bagi sekolah, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran khususnya pada media pembelajaran video *motion graphic*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan video *motion graphic* ini dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran berbentuk video untuk siswa SMP kelas VIII. Media pembelajaran video *motion graphic* ini juga dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik pada saat sekarang yang melaksanakan pembelajaran jarak jauh dan juga tatap muka di sekolah karena menyesuaikan keadaan agar peserta didik tidak bosan dengan pelajaran yang disampaikan sehingga pembelajaran berlangsung dengan baik tanpa tertinggal materinya oleh guru dan juga peserta didik. Pada pelaksanaan belajar mandiri guru tidak khawatir karena media video ini pun cukup mudah dipahami siswa dengan melihat dan mendengarkan isi pembelajarannya.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam pengembangannya seperti fasilitas, tempat, waktu, kemampuan, biaya serta kurang mendukungnya perangkat penulis untuk membuat materi yang lebih banyak lagi, maka penulis memiliki keterbatasan yaitu tidak semua materi pelajaran tersajikan di dalam media yang penulis kembangkan karena hanya satu materi pembelajaran saja didalamnya dan selanjutnya bisa ditambah beberapa materi sesuai kapasitas perangkatnya.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran video *motion graphic* ini menggunakan *software Adobe After Effect*, serta dibantu *software* pendukung *Adobe Premiere*, dan *Illustrator*. Media pembelajaran ini berupaya untuk membantu siswa belajar baik pada jarak jauh dan juga belajar tatap muka bersama guru secara langsung, membantu peningkatan kualitas pembelajaran bagi siswa dan meningkatkan semangat belajar, dengan melalui media ini dapat membantu guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.