

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
PEMBELAJARAN SENI BUDAYA
KELAS VIII DI SMP/MTS**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar sarjana pendidikan



Oleh:

SENDI RAHMADAYANI
NIM. 18004038

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

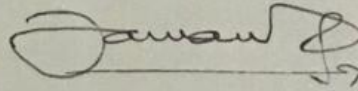
**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN SENI
BUDAYA KELAS VIII SMP/MTs**

Nama : Sendi Rahmadayani
NIM/BP : 18004038/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 27 Januari 2023

Disetujui Oleh:

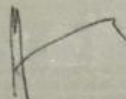
Pembimbing



Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd.

NIP. 19591124 198603 1 002

Ketua Departemen



Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19830126 200812 2 002

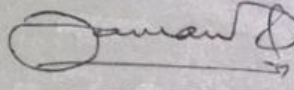

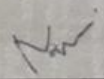
HALAMAN PENGESAHAN

*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 Media Video Animasi Pembelajaran Seni
Budaya Kelas VIII SMP/MTs
Nama : Sendi Rahmadayani
NIM/BP : 18004038/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 27 Januari 2023

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd. NIP. 19591124 198603 1 002	 _____
Anggota	: Dr. Fetri Yeni J, M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	 _____
Anggota	: Nofri Hendri, M.Pd NIP. 19781129 200312 1 001	 _____

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sendi Rahmadayani
NIM/BP : 18004038/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Seni Budaya Kelas VIII SMP/MTs

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

Padang, 27 Januari 2023

Yang Menyatakan



Sendi Rahmadayani

NIM. 18004038

ABSTRAK

Sendi Rahmadayani. 2023. **Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Seni Budaya Dalam Metode Demonstrasi Kelas VIII di SMP/MTs Skripsi.** Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

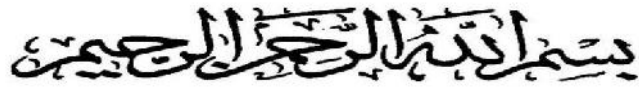
Berdasarkan masalah yang terdapat di MTs Negeri 2 Kaur pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII, ditemukan masalah yaitu kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, tidak bisa mengamati peristiwa pembelajaran secara nyata dan sulit untuk mengerti. Faktor permasalahan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menampilkan gambar animasi yang berwarna, teks yang dilengkapi dengan audio agar peserta didik lebih semangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Media video animasi dapat dijadikan alternatif untuk memperbaiki permasalahan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi atau bersifat lebih nyata. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi yang valid dan praktis sesuai dengan kriteria kelayakan media dan kelayakan materi pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII di MTs.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah *research and development* (R&D), dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari: (1) *Analysis* (Analisis), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), (5) *Evaluation* (Evaluasi). Uji validitas produk media video animasi dilakukan oleh tiga orang validator yaitu dua orang validator media dan satu orang validator materi. Uji praktikalitas telah dilakukan kepada 32 orang peserta didik kelas VIII.1 di MTS Negeri 2 Kaur.

Hasil uji validitas produk aspek materi berada pada kategori “Sangat Valid” dengan rata-rata 4,69. Kemudian untuk aspek media berada pada pencapaian “Sangat Valid” dengan jumlah penilaian dari validator I yaitu mendapat rata-rata 4,93 dan validator II mendapat rata-rata 4,86. Selanjutnya hasil uji praktikalitas media video animasi berdasarkan uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori “Sangat Praktis” dengan hasil penilaian rata-rata 4,52. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video animasi dipelajari Seni Budaya Kelas VIII MTS menunjukkan bahwa pengembangan ini melalui lima langkah model pengembangan ADDIE. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah media video animasi pada mata pelajaran Seni Budaya sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Animasi, Metode Demonstrasi, Mata Pelajaran Seni Budaya.*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Seni Budaya Dalam Metode Demonstrasi Kelas VIII MTS”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Penulisan skripsi ini terlaksana berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing dan penasehat Akademik yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Fetri Yeni J. M.Pd dan Bapak Nofri Hendri S.Pd, M.Pd. selaku dosen penguji I dan penguji II yang senantiasa mengarahkan penulis untuk lebih baik lagi dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Winanda Amilia, S.Pd., M.Pd.T dan Bapak Septryan Anugrah S.Kom., M.Pd.T. selaku dosen validator media I dan II yang telah memberikan masukan dan arahan kepada penulis dalam pembuatan media pembelajaran.
4. Bapak Sumardi S.Pd.I selaku ahli materi yang telah memberikan masukan mengenai materi materi pembelajaran yang digunakan dalam media video animasi yang dikembangkan pada skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu staf Dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan sangat bermanfaat.
6. Teristimewa kedua orangtua dan kakak perempuan penulis Sonya Ina Mapiliana S.Pd yang telah memberikan segalanya baik itu do'a, materi,

motivasi dan dukungan serta rasa kasih sayang yang tiada hentinya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

7. Seluruh teman-teman terbaik selama perkuliahan (Veona, Sonia, Widya) dan terutama Rike, Aina yang sudah menjadi sahabat terbaik sekaligus keluarga tempat untuk berbagi selama perkuliahan dan dirantau dan semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.
8. Keluarga besar Teknologi Pendidikan 18 yang berjuang bersama.

Akhir kata penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak. Segala usaha dan do'a telah penulis lakukan untuk menyelesaikan skripsi ini. Semoga dapat bermanfaat bagi kita semua.

Padang,

Sendi Rahmadayani
Nim. 18004038

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I. PENDAHULUAN	
A.Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan.....	8
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
G. Manfaat Pengembangan.....	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
I. Pentingnya Pengembangan	11
J. Definisi Operasional	12
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	14
1. Media Pembelajaran	14
2. Video Animasi.....	19
3. Mata Pelajaran Seni Budaya	24
4. Metode Demonstrasi.....	27
5. Validitas, Praktikalitas	31
B. Penelitian Yang Relevan	35
C. Kerangka Konseptual	37
BAB III. METODE PENGEMBANGAN	
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Model Pengembangan	39
C. Prosedur Pengembangan.....	41

D. Uji Coba Produk.....	45
1. Subjek Uji Coba	45
2. Jenis Data	45
3. Instrumen Pengumpulan Data	46
4. Teknik Analisis Data	50
BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN	
A. Penyajian Data Uji Coba	52
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	52
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	56
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	63
4. Tahap <i>Implementation</i> (Penerapan).....	81
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	82
B. Pembahasan.....	83
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	91
B. Saran	92
DAFTAR RUJUKAN	93
LAMPIRAN	97

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rata-Rata Penilaian Harian Peserta Didik Kelas VIII.2	3
2. Skor Skala <i>Likert</i>	47
3. Kisi-Kisi Penilaian Produk Untuk Validator Media.....	47
4. Kisi-Kisi Penilaian Produk Untuk Validator Materi	48
5. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas	49
6. Pedoman Hasil Konversi Skor Nilai Pada Skala 5	50
7. Pedoman Hasil Konversi Skor Nilai Pada Skala 5	51
8. Hasil Penilaian Validitas Tahap 1 Ahli Media 1	69
9. Hasil Penilaian Validitas Tahap 1 Ahli Media 2	70
10. Hasil Penilaian Validitas Tahap II ahli Media 1	72
11. Hasil Penilaian Validitas Tahap II Ahli Media 2	73
12. Hasil Penilaian Validitas Ahli Materi.....	74
13. Hasil Perhitungan Uji Praktikalitas.....	82
14. Penilaian Harian Semester Ganjil Tahun 2021/2022	139

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	38
2. Model Pengembangan <i>ADDIE</i>	41
3. Tampilan Bahan Untuk Merancang Video Animasi	58
4. Tampilan awal aplikasi <i>KinemasterPro</i>	58
5. Tampilan Ukuran Video yang Akan Digunakan	59
6. Tampilan halaman kerja <i>KinemasterPro</i>	59
7. Memasukkan Gambar yang Akan Digunakan	60
8. Memasukkan Gambar, Teks, Animasi.....	60
9. Mengunggah Audio	61
10. Memilih dan Memasukkan Audio yang diinginkan	61
11. Mengatur waktu <i>slide</i>	62
12. Mengatur Tinggi Rendahnya Suara <i>Audio</i>	62
13. Mengunduh <i>file</i>	63
14. Halaman Pembuka	64
15. Tampilan Profil Pengembang.....	64
16. Halaman Kompetensi Dasar	65
17. Halaman Sub Materi	66
18. Halaman Kesimpulan	67
19. Halaman Penutup	67
20. Durasi Selamat Datang Awal di Tambah	75
21. Ganti Tipe Font dan Rata Kiri	76
22. Tambah Durasi dan Rata Kiri Kanan	76
23. Ganti Tipe Tulisan, Desain Lebih Menarik	76
24. Perbaiki Setiap Layout Karena Masih Banyak Space yang Kosong	77
25. Rata Kiri, Layout Dan Tambahkan Teks Video Editor.....	77
26. Tambahkan Narator Materi dan Penjelasan Setiap Scene	77
27. Terlalu Banyak Teks dan Ukuran Fonts Diperbesar.....	78
28. Pada Scene Tertentu Terlalu Lama dan Monoton	78

29. Perbaikan Durasi Selamat Datang	78
30. Perbaikan Font dan Rata Kiri	79
31. Perbaikan setelah ditambah Durasi dan Rata Kiri-Kanan.....	79
32. Perbaikan Tipe Tulisan, Desain Lebih Menarik	79
33. Perbaikan Layout Karena Masih Banyak Space yang Kosong	80
34. Perbaikan Rata Kiri, Layout Dan Tambahkan Teks Video Editor	80
35. Perbaikan ditambah Narator Materi dan Penjelasan Setiap Scene	80
36. Perbaikan Terlalu Banyak Teks, Buat Video yang Lebih Dinamis	81
37. Perbaikan Scene Terlalu Lama dan Monoton.....	81
38. Validasi dengan Ahli Media I	135
39. Validasi dengan Ahli Media II	135
40. Validasi dengan Ahli Materi	136
41. Uji Coba Produk Media Video Animasi.....	136
42. Pembagian Angket Praktikalitas Kepada Peserta Didik.....	137
43. Pengisian Angket Praktikalitas	137
44. Foto Bersama Guru MTS Negeri 2 Kaur	138

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan seni budaya adalah salah satu mata pelajaran yang mengangkat budaya lokal dapat mengintegrasikan pendidikan karakter bangsa untuk membangun karakter peserta didik. Menurut Kemendikbud (2014), pendidikan seni budaya disekolah tidak semata-mata membentuk peserta didik menjadi pelaku seni atau seniman namun lebih menitikberatkan pada pembentukan sikap, perilaku, kreatif, etis, dan estetis. Pendidikan seni budaya menjadi sangat penting, karena ajarannya memiliki kaitan dengan kehidupan masyarakatnya, banyak mengangkat materi muatan lokal atau kearifan lokal sehingga pendidikan seni dapat berfungsi menjadi pelestari, pencipta dan pengembangan seni budaya.

Seni budaya adalah mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi untuk menghasilkan suatu produk berupa benda nyata yang bermanfaat langsung bagi kehidupan peserta didik. Dalam mata pelajaran seni budaya, peserta didik melakukan interaksi terhadap benda-benda produk kerajinan dan teknologi yang ada dilingkungan peserta didik, dan kemudian berkreasi menciptakan berbagai produk kerajinan maupun produk teknologi, secara sistematis sehingga diperoleh pengalaman konseptual, pengalaman apresiatif dan pengalaman kreatif.

Berdasarkan karakteristiknya pembelajaran seni budaya bersifat rekreatif, dimana dapat membentuk karakter peserta didik yang mandiri,

bertanggung jawab, kreatif, imajinatif, produktif, dan responsif. Pembelajaran seni budaya membekali peserta didik agar berani dan siap bangga akan budaya bangsa sendiri dan menyokong dalam menghadapi tantangan masa depan. Hal ini dikarenakan kompetensi dalam mata pelajaran ini merupakan bagian dari pembekalan *life skill* kepada peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran dapat membuat peserta didik merasakan pengalaman belajar secara nyata/langsung, dengan ini pesan (informasi) pada proses pembelajaran yang disampaikan guru kepada peserta didik akan menjadi lebih lancar. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang mempermudah penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran menurut Adam & Syastra (2015), adalah alternatif dalam kegiatan belajar mengajar yang bermanfaat untuk mempermudah pihak pendidik pada proses penyampaian inti pembelajaran kepada peserta didik agar tercapainya tujuan dari proses pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh pengajar kepada peserta didik mampu diserap secara optimal. Menurut Fanny (2013), keindahan, kemenarikan dan adanya interaktivitas dalam suatu media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran dan efek terbesar yang diharapkan peserta didik dapat termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi pelajaran.

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara yang dilakukan di MTs Negeri 2 Kaur yang dilaksanakan pada tanggal 1 Februari – 8 Februari 2022 dengan guru mata pelajaran menyatakan bahwa proses pembelajaran seni

budaya sekarang ini hanya menggunakan media sederhana seperti media gambar dari buku cetak dan dilakukan dengan metode ceramah. Belum adanya penggunaan media video animasi karena keterbatasan kemampuan dibidang teknologi dan sarana prasarana masih terbatas.

Selain mewawancarai guru, penulis juga mewawancarai peserta didik. Beberapa diantaranya mengatakan bahwa kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena media yang disajikan hanya berupa media gambar sehingga peserta didik sulit untuk memahami saat pembelajaran berlangsung. Aktifitas pembelajaran monoton dan kegiatan peserta didik sebatas mendengarkan dan mencatat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran seperti ini membuat peserta didik malas untuk belajar sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

Tabel 1. Rata-Rata Penilaian Harian Peserta Didik Kelas VIII.2

No	Nama Siswa	Nilai UH
1.	NRA	85
2.	DA	60
3.	AL	75
4.	SA	50
5.	BIPS	80
6.	VSU	85
7.	EM	85
8.	TA	60
9.	MR	60
10.	GAR	70
11.	FS	50
12.	RRSU	70
Jumlah		830
Rata-rata		6,9

Sumber: data diperoleh dari guru seni budaya

Penulis telah mengambil 12 sampel dari 32 orang peserta didik. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada penilaian harian

semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 dikelas VIII.2 yang diperoleh dari guru mata pelajaran seni budaya setelah dikalkulasikan masih ada beberapa sebagian peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM (Kreteria Ketuntasan Minimal) yaitu dibawah nilai 75 (lampiran 11). Jadi dapat disimpulkan permasalahannya yaitu kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, tidak bisa mengamati peristiwa pembelajaran secara nyata dan sulit untuk memahami materi yang disampaikan. Faktor permasalahan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menampilkan gambar animasi yang berwarna, teks yang dilengkapi dengan audio agar peserta didik lebih semangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Sunami (2021:40-45) telah mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *Zoom Meeting* untuk mata pelajaran IPA. Hasil dari penelitian ini dapat diketahui bahwa penggunaan media video animasi untuk pembelajaran ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan media video animasi dengan media pembelajaran yang biasa digunakan guru. Hasil belajar menggunakan media pembelajaran video animasi mengalami peningkatan yang sangat baik dari sebelumnya sedangkan penggunaan media yang digunakan guru nilai belajar IPA tetap sama dari sebelumnya, karena dilihat selama penelitian peserta didik kurang aktif dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran video animasi. Penggunaan media pembelajaran video animasi membuat minat belajar peserta didik dari yang memperhatikan video dan aktif di dalam kelas kemudian mempengaruhi nilai

IPA peserta didik. Sehingga berdampak baik untuk meningkatkan minat dan menghasilkan nilai-nilai yang memuaskan serta mencapai tujuan pembelajaran.

Dari karakteristik seni budaya, maka proses pembelajaran dapat menggunakan media yang menggambarkan keadaan langsung kepada sasaran yang dituju atau yang bersifat lebih nyata sehingga peserta didik dapat memahami materi secara maksimal dalam proses belajar. Media yang digunakan harus berkaitan dengan metode yang akan diterapkan dalam pembelajaran. Dari penjelasan tersebut, (Sumantri & Permana, 2001) menyatakan bahwa metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada peserta didik suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan.

Menyikapi permasalahan tersebut, maka solusi yang dianggap mampu untuk memfasilitasi peserta didik belajar ialah dengan mengembangkan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dikembangkan ialah media video animasi. Media video animasi termasuk kedalam media pembelajaran audio visual karena menyajikan gambar yang bergerak disertai dengan suara. Pembelajaran dengan menggunakan video animasi lebih berhasil karena mampu masuk melalui 2 sensor indera manusia yaitu melalui mata dan telinga. Media video mampu menggambarkan suatu objek yang dapat bergerak bersamaan suara alami maupun buatan, dapat menyajikan informasi tanpa

batas apapun, dapat memaparkan suatu konsep secara sederhana, mengajarkan suatu keterampilan, menjelaskan terjadinya suatu proses, memperpanjang atau menyingkat waktu, serta mampu mempengaruhi sikap (Arsyad, 2014).

Ada beberapa aplikasi pembuat media pembelajaran, dalam penelitian ini yang digunakan adalah *Kinemaster*. Menurut Wulandari (2021), mendefinisikan *Kinemaster* merupakan aplikasi khusus yang digunakan untuk keperluan editing video yang sangat lengkap dan mudah digunakan. *Kinemaster* dapat dioperasikan pada sistem operasi android dan IOS, serta tersedia dalam berbagai bahasa. Keunggulan lain dari aplikasi ini adalah ketersediaan fitur yang bisa merekam, memberi gambar, animasi, transisi, teks, perekam suara bahkan memberi efek suara (Indriani & Pangaribuan, 2020). Aplikasi ini juga tidak memberatkan penyimpanan dan kinerja smartphone karena hanya berukuran 66 mb (*megabyte*). Selain itu aplikasi ini menyediakan berbagai jenis hamparan, efek transisi, animasi, latar belakang, font tambahan, musik, bahkan memungkinkan pengguna untuk mengganti latar belakang (*chroma key*) agar tampilan video yang dihasilkan lebih menarik.

Fungsi lain dari aplikasi ini adalah untuk memudahkan merekam aktivitas layar, mengeditnya (seperti menambah teks, menyisipkan gambar, memberikan animasi atau transisi), menyimpannya ke disk, mengonversi ke format video tertentu, atau mengonversinya menjadi *flash* video (*FLV*).

Berdasarkan uraian tersebut, penulis akan mengembangkan media video animasi pembelajaran dengan metode demonstrasi sebagai media pembelajaran seni budaya. Diharapkan program yang dikembangkan ini dapat

mengatasi beberapa masalah dipelajaran seni budaya, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan minat peserta didik dalam belajar yang akhirnya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melalui media video animasi pembelajaran ini penulis ingin memberikan sebuah nuansa yang berbeda terhadap pembelajaran sebelumnya di dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, dilakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Seni Budaya Dalam Metode Demonstrasi Kelas VIII di MTs**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik sulit untuk memahami materi saat pembelajaran berlangsung.
2. Kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.
3. Pembelajaran yang berlangsung monoton karena kegiatan peserta didik hanya sebatas mencatat materi pembelajaran yang disampaikan guru.
4. Terbatasnya keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Seni Budaya Dalam Metode Demonstrasi Kelas VIII di MTs. Materi yang di muat pada

media video animasi ini dibatasi satu Kompetensi Dasar (KD) yaitu Keunikan Gerak Tari Tradisional dan beberapa submateri.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan ini adalah:

1. Bagaimana proses dan hasil pengembangan media video animasi pembelajaran Seni Budaya dalam metode demonstrasi kelas VIII di MTs?
2. Bagaimana validitas pengembangan media video animasi pembelajaran Seni Budaya dalam metode demonstrasi kelas VIII di MTs?
3. Bagaimana praktikalitas pengembangan media video animasi pembelajaran Seni Budaya dalam metode demonstrasi kelas VIII di MTs?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan ini adalah:

1. Mengembangkan media video animasi pembelajaran Seni Budaya dalam metode demonstrasi kelas VIII di MTs.
2. Menghasilkan produk media video animasi pembelajaran Seni Budaya dalam metode demonstrasi kelas VIII di MTs yang valid dengan sesuai kreteria kelayakan media.
3. Untuk menguji dan mendeskripsikan hasil pengujian praktikalitas media video animasi pembelajaran Seni Budaya dalam metode demonstrasi di MTs.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah media video animasi untuk materi Keunikan Gerak Tari Tradisional kelas VIII yang berkualitas dan layak untuk digunakan. Adapun spesifikasi yaitu pengembangan media video animasi dalam metode demonstrasi pada materi Keunikan Gerak Tari Tradisional yang didalamnya terdapat kompetensi dasar, tujuan pembelajaran kemudian penjelasan materi yang dirancang menggunakan aplikasi *Kinemaster* yaitu:

1. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi yaitu Keunikan Gerak Tari Tradisional. Adapun pembahasannya terdiri dari:
 - a. Keunikan gerak tari tradisional.
 - b. Jenis penyajian tari.
 - c. Berlatih meragakan gerak tari tradisi dengan hitungan.
 - d. Berlatih meragakan gerak tari tradisi dengan iringan.
2. Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran ini adalah *Kinemaster* dan aplikasi pendukungnya *Adobe Premiere Elements 2022*, *Power Point*.
3. Media pembelajaran ini akan disajikan dalam bentuk video animasi, yang terdiri dari:
 - a. Teks
 - b. Image (gambar diam)
 - c. Animasi (gambar bergerak)
 - d. Audio

4. Media video animasi ini disajikan dalam format MP4 yang dapat disimpan di *Handpone, PC, Flasdisk* maupun di *upload* ke *Youtube*.
5. Penyajian media video animasi yang dikembangkan terdiri dari:
 - a. Pada tampilan pembuka terdapat salam pembuka dan judul “Selamat Datang Divideo Animasi Pembelajaran Seni Budaya”.
 - b. Pada tampilan selanjutnya, terdapat profil pengembang terkait identitas seperti nama, nim, jurusan, dan tempat pengembang menempuh pendidikan.
 - c. Halaman selanjutnya berisikan KD dan tujuan pembelajaran.
 - d. Halaman materi berisikan materi-materi yang akan dibahas.
 - e. Halaman kesimpulan berisikan tentang kesimpulan dari materi yang disajikan yaitu keunikan gerak tari tradisonal.
 - f. Halaman penutup berisikan kalimat penutupan dari video animasi.
6. Media video animasi yang dikembangkan berdurasi 16.51 menit.
7. Video yang disajikan kepada peserta didik disandingkan dengan menggunakan metode demonstrasi.

G. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi siswa, sebagai sumber belajar yang bisa meningkatkan motivasi dan minat serta menambah pengalaman belajar siswa.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan, pertimbangan dan suatu hal baru yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

4. Bagi penulis, menambah wawasan dan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada program studi Teknologi Pendidikan, jenjang S1 di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media video animasi pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Pengembangan media video animasi pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Hal itu merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru.

1. Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan media video animasi pembelajaran Seni Budaya dalam demonstrasi ini diasumsikan dapat:

1. Memenuhi kebutuhan peserta didik dan guru dalam pembelajaran.
2. Memberikan kemudahan peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi seni budaya.
3. Meningkatkan minat belajar peserta didik.
4. Memberikan inovasi dalam pendidikan khususnya mengenai sumber belajar pada mata pelajaran seni budaya.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media video animasi pembelajaran Seni Budaya ini memiliki keterbatasan, diantaranya, keterbatasan peneliti seperti kemampuan dalam kegiatan *design* yang masih standar, waktu dan kendala fasilitas produksi kurang memadai.

I. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media video animasi pembelajaran Seni Budaya ini dilakukan dalam upaya memecahkan masalah pembelajaran dan mengatasi keterbatasan penggunaan media didalam belajar. Dengan adanya media pembelajaran yang dibuat ini diharapkan bisa menyelesaikan permasalahan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya, mempermudah proses belajar, dan memperjelas materi sehingga lebih mudah dipahami. Media pembelajaran berbasis multimedia yang menarik berupa kumpulan teks, gambar, animasi, video dan audio yang menambah daya tarik peserta didik terhadap media tersebut.

J. Definisi Operasional

Untuk memperoleh kesamaan persepsi tentang istilah yang digunakan dan untuk membatasi ruang lingkup permasalahan sesuai dengan tujuan penelitian ini peneliti memberikan beberapa definisi operasional sebagai berikut:

1. Video animasi adalah suatu media pembelajaran yang terdiri dari gambar bergerak yang disusun secara beraturan dan dirancang untuk pembelajaran seni budaya kelas VIII MTS.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik, sehingga terciptanya proses belajar untuk menambah informasi pada diri peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

3. Metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada peserta didik tentang materi yang sedang diajarkan dengan menggunakan bantuan media video animasi dengan tujuan untuk memperlihatkan proses terjadinya suatu peristiwa di dalam pembelajaran seni budaya.
4. Seni budaya merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi untuk menghasilkan suatu produk berupa benda nyata yang bermanfaat langsung bagi kehidupan peserta didik.