

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MENGGUNAKAN APLIKASI
ADOBE FLASH CS 3 PADA PEMBELAJARAN
IPA KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**Muhammad Ozi
1105432 / 2011**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

PERSETUJUAN SKRIPSI

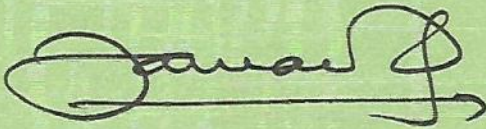
**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MENGGUNAKAN APLIKASI
ADOBE FLASH CS 3 PADA PEMBELAJARAN IPA
DI KELAS VIII SMP**

Nama : Muhammad Ozi
NIM/BP : 1105432 / 2011
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2017

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



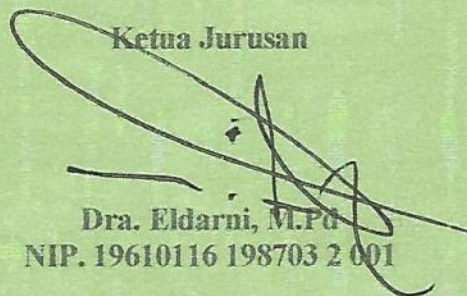
Dr. Darmansyah, S.T. M.Pd
NIP. 19591124 198603 1 002

Pembimbing II



Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002

Ketua Jurusan



Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

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 Video Menggunakan Aplikasi Adobe
Flash CS 3 Pada Pembelajaran IPA di Kelas VIII SMP

Nama : Muhammad Ozi

NIM/BP : 1105432 / 2011

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

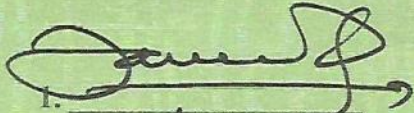
Fakultas : Ilmu Pendidikan

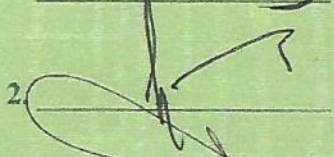
Padang, Agustus 2017

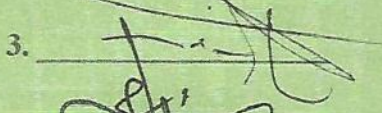
Tim Penguji


Tanda Tangan

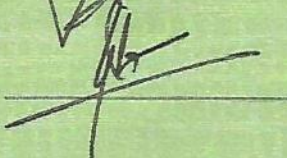
1. Ketua : Dr. Darmansyah, S.T. M.Pd
2. Sekretaris : Dr. Abna Hidayati, M.Pd
3. Anggota : Dra. Eldarni, M.Pd
4. Anggota : Dra. Ida Murni Saan, M.Pd
5. Anggota : Dra. Zuwirna, M.Pd

1. 

2. 

3. 

4. 

5. 

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa:

1. karya tulis berupa skripsi dengan judul **Pengembangan Media Video Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 3 Pada Pembelajaran IPA di Kelas VIII SMP** adalah benar dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di universitas manapun atau perguruan tinggi lainnya;
2. karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya tanpa bantuan dari pihak lain kecuali arahan pembimbing;
3. di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali secara jelas dicantumkan dalam kepustakaan;
4. pernyataan ini saya tulis dengan sesungguhnya dan apabila pada kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar sarjana yang telah saya peroleh karena karya tulis ini serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padang, Agustus 2017

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Ozi

1105432 / 2011

ABSTRAK

MUHAMMAD OZI (2017): Pengembangan Media Video Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 3 Pada Pembelajaran IPA Kelas VIII di SMP

Pengembangan media video animasi ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa, dimana siswa cenderung tidak aktif dan kurang termotivasi di dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media video animasi menggunakan aplikasi *Adobe Flash Cs 3* pada mata pelajaran IPA Kelas VIII yang valid dan praktis.

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan. Model yang digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Borg dan Gall, produk dikembangkan melalui 5 tahap yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba, dan (5) Produk Akhir. Alat pengumpul data adalah angket. Data di analisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk. Model penelitian pengembangan adalah model prosedural dengan subjek penelitian 4 orang responden, yang terdiri dari dua orang validator ahli media dan satu orang validator guru kelas VIII yang telah memiliki pengalaman mengajar selama lebih kurang 9 tahun yakni 2 orang dosen UNP dan 2 orang Guru Kelas VIII SMP N 4 Bukittinggi. Sampel penelitian adalah 38 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Bukittinggi yang mengikuti *pretest* dan *posttest* untuk mencari efektifitas media video animasi dengan melihat perbedaan signifikan antara keduanya. Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui validitas, praktikalitas dan efektifitas produk.

Hasil uji validitas produk untuk aspek media berada pada kategori “**Sangat Baik**” dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,1 dan untuk aspek materi berada pada kategori “**Sangat Baik**” dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,82. Uji efektivitas yang telah dilakukan terdapat perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk ini efektif dan dapat digunakan. Uji efektifitas diperoleh $t_{hitung} = 30,76$ sedangkan t_{tabel} dengan $df = N - 1 = 38 - 1 = 37$ pada taraf signifikan $0,05 = 2,026$. Maka dapat diketahui nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($30,76 > 2,026$). Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai belajar siswa Pre-test dengan rata-rata nilai belajar siswa Pos-test. Maka, dapat disimpulkan bahwa produk video animasi ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : Pengembangan, Media Video, Adobe Flash Cs3. Pembelajaran IPA

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya serta kemudahan-kemudahan yang diberikanNya, sehingga penulis telah berhasil menyelesaikan proposal penelitian ini. Adapun judul Skripsi penulis yaitu “Pengembangan Media Video Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 3 Pada Pembelajaran IPA Kelas VIII di SMP “.

Pada pembuatan Skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, arahan, masukan dan motivasi dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr.Darmansyah, ST,M.Pd selaku Pensehat Akademik (PA) sekaligus Pembimbing I yang selalu memotivasi dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku pembimbing II yang senantiasa membimbing, memotivasi dan selalu sabar membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak/ Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan/ti yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
4. Bapak-bapak dosen dan Bapak/ Ibu guru yang telah berkenan menjadi validator dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Teristimewa untuk kedua Orang Tua, kakak, adik dan keluarga tercinta yang telah memberikan dorongan, semangat, do'a dan pengorbanan materi dan non materi sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan penulisan skripsi ini.
6. Sahabat dan teman-teman jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang senasib dan sepejuangan dengan penulis.
7. Sahabat Jangkrik yang selalu support dan memberi masukan kepada saya untuk selalu semangat dan gigih dalam membuat skripsi ini, untuk sahabat saya Riri Permata S yang selalu ada di saat saya membutuhkannya ,dan untuk Rani (Minaj) yang selalu sabar membimbing dan membantu saya dalam pembuatan skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu.

Penulis menyadari dengan segala kekurangan dan keterbatasan dari penulis, skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Untuk itu penulis mohon maaf terhadap kekurangan tersebut dan penulis juga berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukannya. Amin ya rabbal 'alamin.

Padang, Agustus 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Spesifik Produk yang diharapkan.....	6
G. Pentingnya Pengembangan	8
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
I. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Landasan Teori.....	11
1. Pengertian Pembelajaran.....	11
2. Komponen Pembelajaran	12
a. Tujuan Pembelajaran.....	13
b. Materi Pembelajaran	13
3. Media Pembelajaran.....	15
a. Defenisi Media Pembelajaran	15
b. Jenis – Jenis Media	17

c. Manfaat Media	18
4. Media Animasi	18
a. Defenisi Animasi.....	18
b. Keunggulan Animasi.....	19
c. Media Animasi	20
d. Animasi Flash	21
e. Manfaat Animasi Flash	21
5. Pembelajaran IPA.....	22
a. Defenisi IPA.....	22
b. Tujuan IPA	24
c. Standar Kompetensi IPA.....	25
d. Materi IPA	25
B. Kajian Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Konseptual	28
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Prosedur Pengembangan	31
C. Uji Coba Produk Media Animasi	37
D. Instrumen Pengumpulan Data	37
E. Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Pengembangan	45
1. Hasil Perancangan	45
2. Pengembangan Produk Awal.....	47
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	58

1. Deskripsi Data Validasi	58
2. Deskripsi Data Hasil Uji Coba Terbatas	63
3. Deskripsi Efektivitas	64
C. Revisi Produk	67
D. Pembahasan	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR RUJUKAN	80

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. SK dan KD Mata Pelajaran IPA Kelas VIII	34
2. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media	39
3. Kisi-kisi Respon Siswa	41
4. Kriteria Interpretasi Skor	44
5. Hasil Penilaian Materi.....	59
6. Rata-rata Penilaian Ahli Materi	60
7. Hasil Penilaian Media.....	61
8. Rata-rata Penilaian Ahli Media.....	62
9. Hasil Penilaian Kepraktisan Produk	64
10. Persiapan Pengujian Efektifitas	65
11. Uraian Revisi Produk.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Prosedur Pengembangan Menurut Borg & Gall.....	33
2. Tampilan Awal <i>Sparkol</i>	48
3. Menu Perintah Memulai Kerja.....	49
4. Membuat dan Menarik Gambar Tangan.	49
5. Membuat Mata dan Badan	50
6. Memilih Menu Render.	50
7. Menyimpan File di Lokasi	51
8. Lembaran Kerja Baru Adobe Flash	51
9. Membuat Gambar	52
10. Membuat Layer berbeda	52
11. Teknik Stop Mention	53
12. Menyimpan Flash Document	53
13. Format File yang akan di Simpan	54
14. Menu Awal Sony Vegas Pro.....	55
15. File Window Project	55
16. Penyusunan File File	56
17. Menu Insert Text Media.....	56
18. Hasil Kerja Sementara	57
19. Render Video	57
20. Menyimpan dan Memilih Format Video	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Flowchart	82
2. Storyboard	83
3. Lembar Penilaian Uji Validitas Materi	87
4. Lembar Penilaian Uji Validitas Media	90
5. Angket Uji Coba Siswa.....	97
6. Hasil skor rata-rata Uji Praktikalitas	99
7. Silabus Semester I kelas V	101
8. RPP Semester I kelas V	104
9. Kisi kisi Soal	107
10. Soal Test.....	109
11. Nilai siswa.....	112
12. Surat Penugasan	113
13. Surat Izin Penelitian untuk UPTD	114
14. Surat Izin Penelitian untuk Sekolah	115
15. Surat Keterangan Selesai Penelitian	116
16. Dokumentasi Penelitian	117

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi dan kompetensi seseorang baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor, sehingga menjadi individu yang produktif yang dapat melakukan pembangunan diberbagai aspek baik membangun dirinya, maupun masyarakat, bangsa dan negaranya.

Pendidikan harus berbanding lurus dengan perkembangan teknologi, karena perkembangan teknologi yang sangat pesat telah memberikan dampak yang sangat luas terhadap aspek kehidupan manusia baik dibidang ekonomi, politik, social, budaya, dan termasuk dalam bidang pendidikan.

Usaha memajukan kehidupan manusia tersebut, proses pendidikan menjadi sasaran utama yang perlu dikelola secara sistematis dan dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan pada masa yang sekarang dan masa yang akan datang. Pengelolaan tersebut tidak akan bias tercapai tanpa adanya usaha dan strategi yang jelas dalam meningkatkan kemampuan seoptimal mungkin melalui proses pendidikan yang dilaksanakan secara bertahap dan memerlukan perencanaan yang matang dalam mewujudkan tujuan tujuan yang telah ditetapkan. Sebagaimana dijelaskan dalam Undang- undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional mengatakan 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 “.

Dari undang-undang tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana, merupakan proses yang bertujuan pendidik untuk mendidik peserta didik sehingga sesuatu yang dilakukan peserta didik diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncana.

Perkembangan Teknologi dan Komunikasi yang semakin pesat menuntut perubahan pada berbagai bidang kehidupan. Salah satu diantaranya adalah bidang Pendidikan. Perubahan pada bidang pendidikan diperlukan untuk meningkatkan pendidikan. Dunia pendidikan yang bermutu diharapkan dapat mendukung generasi muda produktif yang nantinya mampu membangun diri sendiri dan bersama-sama membangun masyarakat seluruhnya.

Memasuki era Teknologi Informasi dan Komunikasi sekarang ini sangat dirasakan kebutuhan dan pentingnya penggunaan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran. Melalui Teknologi komputer kita dapat meningkatkan mutu pendidikan yaitu dengan cara membuka lebar-lebar terhadap akses ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dalam rangka pendidikan yang berkualitas dan menyenangkan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak besar pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya bidang pendidikan atau pembelajaran.

Pada proses pembelajaran komputer telah dilibatkan sebagai sarana pembelajaran. Menurut Arsyad (2009) media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang menyampaikan pesan atau informasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.

Menurut (Sudjana dan Rivai, 2007:1) keberhasilan pendidikan dapat ditentukan oleh berbagai faktor yang saling terkait satu dengan yang lainnya. Faktor tersebut mencakup tujuan, bahan ajar, metodologi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Dalam komponen metodologi yang mencakup dua aspek paling menonjol yaitu metode dan media pembelajaran. Dari berbagai faktor ini akhirnya akan bermuara pada tujuan akhir proses pembelajaran yakni kelancaran proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti yang dilakukan di SMP Negeri 4 Bukittinggi bahwa guru yang mengajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan alam (IPA) cenderung menyampaikan materi yang umumnya selalu diajarkan dengan metode ceramah LKS dan berupa buku paket saja sebagai sumber belajar sehingga pembelajaran kurang menarik bagi siswa dan menunjukkan bahwa siswa kurang semangat dalam menerima pelajaran dan menimbulkan kejenuhan siswa ketika proses belajar mengajar di dalam kelas. Hal-hal tersebut yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Ditambah lagi belum adanya guru yang menggunakan media animasi dalam proses pembelajaran di kelas dan masih belum maksimal untuk menarik perhatian belajar siswa. Padahal disekolah tersebut mempunyai fasilitas yang

menunjang seperti computer dan infokus yang bisa digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pertimbangan instruksional, untuk karakteristik materi pelajaran yang menunjukkan suatu proses, akan sulit dipahami oleh peserta didik jika hanya menggunakan simbol-simbol verbal dan media pembelajaran yang sederhana. Penggunaan media pembelajaran yang seadanya tanpa memperhatikan pertimbangan pembelajaran akan sangat berpengaruh pada keberhasilan proses pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu kita sebagai guru perlu memberikan media animasi kepada siswa sebagai bahan pelajaran yang dapat dimengerti siswa demi terlaksananya pembelajaran yang efektif.

Selain itu sebagai mahasiswa jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan harus mampu memberikan peranan yang penting bagi kemajuan pendidikan di Indonesia. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan salah satunya berfungsi menghasilkan tenaga ahli yang memiliki kemampuan akademik dan professional dalam bidang perencanaan, pengembangan, dan pengelolaan kurikulum dan teknologi pendidikan. Mahasiswa kurikulum dan teknologi pendidikan harus mampu membuat dan menggunakan media pembelajaran semenarik mungkin dalam PBM sehingga media yang digunakan dapat diintegrasikan dengan beragam mata pelajaran yang ada, maka peneliti perlu melakukan penelitian yang berjudul ***“Pengembangan Media Video Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 3 Pada Pembelajaran IPA Kelas VIII SMP”***

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas terdapat beberapa masalah yang muncul dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pencapaian hasil belajar.
2. Masih kurangnya perhatian guru dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan pertimbangan instruksional.
3. Guru masih menggunakan metode konvensional sehingga siswa cenderung mudah bosan didalam pembelajaran, maka dibutuhkan media pembelajaran berupa media pembelajaran animasi.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan pada aspek-aspek:

1. Bagaimana uji kelayakan media dan ketetapan materi yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi?
2. Bagaimana uji pratikalitas media animasi yang dikembangkan berdasarkan penilaian siswa?
3. Bagaimana uji efektifitas dari video pembelajaran media animasi pada mata pelajaran IPA?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam proposal ini adalah:

1. Menghasilkan video pembelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia.
2. Mengetahui uji praktikalitas media dan materi yang dikembangkan berdasarkan penilaian siswa.
3. Mengetahui validitas media video animasi pada mata pelajaran IPA melalui uji coba kepada beberapa ahli media, ahli materi dan siswa.

E. Spesifik Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah terciptanya sebuah produk berupa media pembelajaran video animasi untuk mata pelajaran IPA yang berkualitas, menarik, dan layak digunakan pada saat pembelajaran dan meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa dalam belajar. Media pembelajaran animasi yang dibuat oleh penulis akan dibuat sendiri dengan menggunakan program *Adobe Flash Cs 3*.

Adapun spesifikasi produk media pembelajaran animasi IPA adalah sebagai berikut :

1. Dari aspek isi media pembelajaran video animasi tentang sistem peredaran darah yang disusun berdasarkan analisis kurikulum dan kebutuhan siswa di SMP Negeri 4 Bukittinggi.

2. Dari aspek pembelajaran media pembelajaran video animasi berisikan materi tentang pembelajaran biologi mengenai sistem peredaran darah pada manusia.
3. Dari aspek media, media pembelajaran animasi memiliki karakteristik sebagai berikut :
 - a. Media pembelajaran video animasi dikerjakan sendiri oleh peneliti dengan bantuan beberapa orang dalam media video animasi.
 - b. Media pembelajaran animasi dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Flash Cs 3*.
 - c. Pada tampilan produk nantinya akan ada beberapa bagian, yaitu :
 - 1) Pada bagian awal akan muncul logo UNP dan HMJ
 - 2) Tampilan SK, KD dan Tujuan pembelajaran
 - 3) Tampilan mempersembahkan pada video animasi pembelajaran
 - 4) Video akan di buka oleh narator mengenai pembelajaran biologi yaitu tentang sistem peredaran darah pada manusia
 - 5) Selanjutnya akan masuk tayangan video mengenai sistem peredaran darah.
 - 6) Dan pada bagian akhir akan ada frame ucapan terima kasih.

Semua hal di atas adalah gambaran singkat mengenai spesifikasi produk media pembelajaran animasi yang akan dikembangkan oleh penulis dalam penelitian.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media video animasi dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 3 dalam pembelajaran IPA ini dilakukan sebagai upaya untuk memecahkan beragam permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran IPA serta untuk mengatasi kurangnya sumber belajar dan dapat membantu dan mempermudah proses pembelajaran serta dapat meningkatkan minat belajar siswa

Dalam konteks mata pelajaran IPA akan mengembangkan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang akan dipelajari siswa, dengan demikian siswa akan didorong untuk memahami proses-proses pembelajaran tersebut. Pengembangan media video animasi adalah upaya untuk memecahkan berbagai persoalan dalam pencapaian tujuan pembelajaran serta untuk meningkatkan kreativitas siswa pada saat proses belajar mengajar. Pengembangan media animasi ini dianggap paling cocok untuk pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA agar siswa lebih tertarik lagi belajar dengan adanya alat bantu media video animasi tersebut. Media pembelajaran berupa animasi bisa dijadikan sebagai media yang cocok dalam pencapaian tujuan dari pembelajaran di sekolah karena mengandung unsur audio & visual dan dapat disajikan lebih menarik dalam pemanfaatannya.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan dari media pembelajaran animasi adalah salah satu langkah inovatif yang dibuat oleh guru dalam pembelajaran. Karena media animasi

menyajikan suatu materi lebih menarik dan menyenangkan, pengembangan media video animasi dapat membantu dan mempermudah dan memperjelas materi pelajaran.

Pengembangan media animasi Flash dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash Cs 3 memecahkan beragam permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran IPA, ini dilakukan sebagai upaya untuk pencapaian tujuan pembelajaran agar lebih menyenangkan. Langkah baiknya media pembelajaran digunakan di seluruh mata pelajaran dan seluruh proses pembelajaran agar membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan maksimal.

Keterbatasan materi pada video animasi ini hanya pada materi sistem peredaran darah pada manusia saja dan faktor lain yang mempengaruhi pengembangan media video animasi ini seperti kemampuan, waktu, biaya, maka penulis membatasi pembahasan dan pengembangan dalam penelitian ini pada kelas VIII SMP.

H. Manfaat Penelitian

Dengan pengembangan media pembelajaran video ini, penulis mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat

1. Bagi Guru, khususnya guru di SMP Negeri 4 Bukittinggi agar bisa menjadi motivasi untuk mengembangkan media-media pembelajaran berbasis komputer lainnya di sekolah.
2. Bagi Siswa, dapat dijadikan sumber belajar yang meningkatkan minat belajar dan hasil belajar.

3. Bagi Mahasiswa, sebagai sarana pengaplikasian ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan di jurusan Kurikulum dan Teknologi pendidikan (KTP) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP) dan salah satu persyaratan menyelesaikan studi S1 di jurusan KTP FIP UNP.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Produk media video animasi pada mata pelajaran IPA kelas VIII menggunakan aplikasi Adobe Flash CS3 dan Sony Vegas Pro memiliki kelayakan setelah dilakukan uji kelayakan oleh ahli materi.
2. Produk media animasi video pada mata pelajaran IPA kelas VIII menggunakan Adobe Flash CS3 merupakan media pembelajara Biologi kelas VIII SMP pada semester I yang dapat dimanfaatkan di kelas dalam pembelajaran materi Sistem Peredaran Darah pada Manusia.
3. Hasil deskripsi data penilaian oleh validator dari aspek materi dan aspek media menunjukkan bahwa produk pembelajaran *video animasi* dengan **validitas materi** sebesar **4,82** kategori “**sangat baik atau sangat lengkap**”, **validitas media** sebesar **4,1** kategori “**sangat baik atau sangat lengkap**”.
4. Deskripsi data uji coba praktikalitas menunjukkan bahwa produk yang dilengkapi dengan aspek kepraktisan dengan variabel kriteria media video pembelajaran tentang tampilan, penyajian, dan kemanfaatan berdasarkan pandangan siswa memperoleh persentase sebesar **4,32** dengan kriteria “**sangat praktis**”.

5. Dalam uji efektivitas dalam t satu sampel didapat hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$. Ini berarti media video animasi pembelajaran berpengaruh terhadap mata pelajaran IPA kelas VIII SMP N 4 Bukittinggi.
6. Produksi media video animas pembelajaran pada mata pelajara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk siswa kelas VIII SMP N 4 Bukittinggi telah selesai dilakukan. Produk media video animasi pembelajaran ini dapat digunakan oleh siswa sebagai salah satu sumber belajar untuk kelancaran pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran-saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi para pengguna produk media video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk media pembelajaran serta referensi untuk pengembangan berikutnya.
2. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan meningkatkan pengetahuannya tentang penggunaan *sparkol*, *adobe flash*, *coreldraw x8* dan *sony vegas pro 13* sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media video animasi pada mata pelajaran yang lain.
3. Tahap pengembangan ini belum sempurna terkait pada batasan penelitian yang dilakukan belum sampai pada tahapan penyebaran atau diseminasi dan implementasi, sehingga penelitian ini disarankan agar dapat dikembangkan lagi dalam penelitian berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Angkowo, Robertus dan Akosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Arsyad, Azhar. 2001. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada Rineka Cipta.
- _____. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada Rineka Cipta.
- _____. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada Rineka Cipta.
- _____. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada Rineka Cipta.
- _____. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Emzir. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2003 *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hisyam, Zaini dkk. 2004. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.
- Ibrahim dan Nana Syaodih. 1993. *Perencanaan Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Iskandar, Srini. 2001. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Bandung: CV Maulana.
- Mayer, R.E, 2009. *Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Republik Indonesia, 2003 *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.