

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO *MOTION GRAPHIC*
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN UNTUK
SISWA KELAS VII SMP**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
INDRA DWI PARMA
NIM. 15004057

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2020**

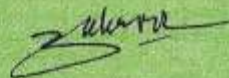
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO *MOTION GRAPHIC* PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
UNTUK SISWA KELAS VII SMP**

Nama : Indra Dwi Parma
NIM/BP : 15004057/2015
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 04 Februari 2020

**Disetujui Oleh:
Pembimbing**



**Dra. Zuliarni, M.Pd
NIP. 19590727 198503 2 001**

Ketua Jurusan



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd
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 Skripsi : Pengembangan Media Video *Motion Graphic* Pada Mata
Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
Untuk Siswa Kelas VII SMP
Nama : Indra Dwi Parma
NIM/BP : 15004057/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 04 Februari 2020

Tim Penguji

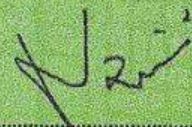
Nama

Tanda Tangan

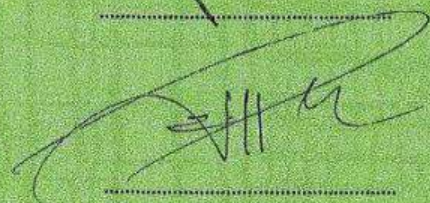
Ketua : Dra. Zuliarni, M.Pd
NIP. 19590727 198503 2 001



Anggota : Nofri Hendri, M.Pd
NIP. 19781129 200312 1 001



Anggota : Drs. Zelhendri Zen, M.Pd., P.hD
NIP. 19590716 198602 1 001



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indra Dwi Parma
NIM/BP : 15004057/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Video *Motion Graphic* Pada Mata
Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
Untuk Siswa Kelas VII 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.

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

Padang, 7 Februari 2020
Yang Menyatakan



Indra Dwi Parma
NIM. 15004057

ABSTRAK

Indra Dwi Parma. 2020. Pengembangan Media Video *Motion Graphic* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Siswa Kelas VII 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. Pengembangan media video *motion graphic* ini dapat menjadi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran untuk membangun ketertarikan dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media video *motion graphic* sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria kelayakan materi, media, dan kepraktisan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VII SMP.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh *Borg and Gall*. Tahap model ini dimodifikasi menjadi 5 langkah, yaitu perencanaan pengembangan produk awal, validasi produk, uji coba terbatas dan produk akhir. Penelitian ini dilakukan dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada semester 1 dengan materi 1 kompetensi dasar dan 2 pembahasan. Produk hasil pengembangan dinilai oleh 1 orang ahli materi yakni guru bidang studi Pendidikan Kewarganegaraan kelas VII di SMP Negeri 2 Padang dan 2 orang ahli media yakni dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Penilaian uji praktikalitas dilakukan oleh 20 orang siswa kelas VII.6 SMP Negeri 2 Padang. Pengujian dilakukan dengan 2 cara yaitu uji validitas dan praktikalitas.

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 4,81 dan validator II sebesar 4,86. Selanjutnya, uji coba kepraktisan produk dilakukan kepada 20 orang siswa kelas VII.6 di SMP Negeri 2 Padang. untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori “**sangat praktis**” dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,69. Dengan demikian pengembangan media video *motion graphic* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan , *motion graphic*, pendidikan kewarganegaraan, *adobe after effect*.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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 Video Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Siswa Kelas VII 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. Ibu Dra. Zuliarni, M.Pd. selaku pembimbing yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak/ Ibu dosen dan staf pengajar yang telah berkenan memberikan bekal ilmu yang berguna dan bermanfaat selama perkuliahan.
4. Ibu Novrianti, M.Pd. dan Bapak Septriyon Anugrah, S.Kom., M.Pd.T yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Afdayanti, S.Pd. yang berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Ibu Dra. Witra Dewi, M.Pd. selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Bapak/ Ibu guru serta siswa-siswi SMP Negeri 2 Padang yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kedua orang tua penulis, Ayahanda Syafaruddin yang telah mendahului penulis dihadapan Allah SWT, Ibunda Salmawati yang telah mendoakan dan membiayai kebutuhan penulis sendirian selama 18 tahun sejak ayahanda wafat meninggalkan dunia ini serta kasih sayang dan restu yang tak ternilai harganya bagi penulis. Saudara kandung penulis Uda Febri Rahman yang telah mendukung, mendoakan dan memberikan motivasi.
9. Terima kasih kepada sahabat sepermainan pada masa perkuliahan yakni anggota *family* (arif pandan, ajo, rafif, aceng, rino, syafri gaek, vinda janguik, ginta gadang, tari ceker, lida kurcapau, amak bunga, dan ica gapuak) yang telah memberikan kenangan berupa foto yang memenuhi harddisk laptop penulis. Rekan-rekan seperjuangan jurusan KTP 2015, senior-senior jurusan KTP yang telah membantu, membimbing, dan mengarahkan dalam mengerjakan skripsi. Crew Pandan Production yang selama ini mengisi waktu kehabisan penulis ke hal yang bermanfaat selama perkuliahan dan memberikan hiburan kepada penonton. Terima kasih untuk kebersamaannya baik suka maupun duka dan telah memberikan kenangan terindah selama masa perkuliahan. Semua pihak yang telah membantu dalam perencanaan, pelaksanaan, penyusunan, dan penyelesaian skripsi.

10. Terima kasih kepada Sintia Apria Putri, Amd.Gz selaku *narrator* spesial bagi penulis yang telah menyumbangkan suara indahnyanya untuk memperindah media penulis serta memberikan motivasi untuk penyelesaian skripsi ini.
11. 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, Desember 2019

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR..... | ii |
| DAFTAR ISI..... | v |
| DAFTAR TABEL | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | viii |
| DAFTAR LAMPIRAN | x |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 7 |
| C. Tujuan Pengembangan | 7 |
| D. Spesifikasi Produk..... | 7 |
| E. Pentingnya Pengembangan | 9 |
| F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan | 9 |
| G. Manfaat Pengembangan | 10 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Media Video..... | 11 |
| B. <i>Motion Graphic</i> | 15 |
| C. Pendidikan Kewarganegaraan | 17 |
| D. <i>Adobe After Effect</i> | 20 |
| E. Kawasan Teknologi Pendidikan..... | 25 |
| F. Validitas dan Praktikalitas..... | 25 |
| G. Kajian yang Relevan | 28 |
| BAB III METODE PENGEMBANGAN | |
| A. Jenis Penelitian..... | 29 |
| B. Model Pengembangan | 30 |
| C. Prosedur Pengembangan | 31 |
| D. Instrumen Pengumpulan Data | 34 |
| E. Teknik Analisis Data..... | 36 |
| BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Hasil Penelitian | 39 |
| B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba..... | 55 |
| C. Pembahasan..... | 66 |

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan71
B. Saran.....72

DAFTAR PUSTAKA73

LAMPIRAN.....75

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|--|----------------|
| 1. Penentuan Skala <i>Likert</i> | 36 |
| 2. Range Persentase dan Kriteria Interpretasi Skor | 38 |
| 3. Hasil Penilaian Ahli Materi | 56 |
| 4. Hasil Penilaian Ahli Media I | 58 |
| 5. Hasil Penilaian Ahli Media II..... | 61 |
| 6. Rincian Revisi Produk..... | 63 |
| 7. Hasil Penilaian Praktikalitas..... | 65 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|----------------|
| 1. Jendela Kerja <i>Adobe After Effect CC</i> | 22 |
| 2. Kumpulan Tools yang Ada Pada <i>Software Adobe After Effect CC</i> | 23 |
| 3. Langkah Penelitian dan Pengembangan | 31 |
| 4. Bagan Prosedur dan Pengembangan Modifikasi dari Model <i>Borg and Gall</i> . | 31 |
| 5. <i>Interface Adobe After Effect CC</i> | 43 |
| 6. <i>Interface Adobe Illustrator</i> | 43 |
| 7. <i>Interface Adobe Premiere Pro CC 2015</i> | 44 |
| 8. Tampilan Awal <i>Adobe After Effect CC</i> | 45 |
| 9. Tampilan Menu <i>File</i> | 45 |
| 10. Tampilan Menu <i>Import</i> | 46 |
| 11. Tampilan Menu <i>Composition</i> | 46 |
| 12. Tampilan <i>Composition Settings</i> | 47 |
| 13. Tampilan Kolom <i>Layer</i> | 47 |
| 14. Tampilan Menu <i>Layer</i> | 48 |
| 15. Langkah Membuat <i>Keyframe</i> | 49 |
| 16. Langkah <i>Rendering</i> | 49 |
| 17. Tampilan Menu <i>Render</i> | 50 |
| 18. Langkah Membuka <i>Adobe Premiere Pro CC 2015</i> | 50 |
| 19. Tampilan Menu Utama <i>Adobe Premiere Pro CC 2015</i> | 51 |
| 20. Tampilan Menu <i>File Adobe Premiere Pro CC 2015</i> | 51 |
| 21. Tampilan Menu <i>Import Adobe Premiere Pro CC 2015</i> | 52 |
| 22. Langkah Memindahkan Klip Video Ke <i>Timeline</i> | 52 |
| 23. Tampilan <i>Timeline Adobe Premiere Pro CC 2015</i> | 53 |
| 24. Tampilan <i>Timeline Media Video Motion Graphic</i> | 53 |
| 25. Langkah <i>Import Video</i> | 54 |
| 26. Tampilan Menu <i>Import Adobe Premiere Pro CC 2015</i> | 54 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|---|----------------|
| 1. Naskah..... | 75 |
| 2. Story Board | 83 |
| 3. Silabus Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VII | 88 |
| 4. Angket Validasi Ahli Materi..... | 98 |
| 5. Angket Validasi Ahli Media I..... | 101 |
| 6. Angket Validasi Ahli Media II | 104 |
| 7. Angket Praktikalitas Siswa I..... | 107 |
| 8. Angket Praktikalitas Siswa II..... | 110 |
| 9. Hasil Uji Praktikalitas | 113 |
| 10. Surat Izin Penelitian Jurusan..... | 115 |
| 11. Surat Penelitian Dinas Pendidikan Kota | 116 |
| 12. Dokumentasi | 117 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan satu hal penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga dan masyarakat bangsa. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh tingkat keberhasilan pendidikan yang dapat dicapai apabila suatu bangsa memiliki usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan bangsa itu sendiri.

Menurut Triwiyanto (2014: 23) menyatakan bahwa:
“Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non formal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuan-kemampuan individu, agar di kemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat”

Melalui pendidikan, kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan sehingga memiliki kemampuan dan keterampilan untuk membawa bangsa ke arah yang lebih baik. Saat ini, perkembangan pada bidang pendidikan sangat diperlukan agar dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Pendidikan yang berkualitas diharapkan dapat mendukung terciptanya generasi muda yang produktif yang nantinya mampu membangun diri sendiri dan masyarakat. Penyelenggaraan pendidikan 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 dan menjadi salah satu faktor penentu

keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. 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. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan juga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang menarik minat dan perhatian siswa.

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”. Jadi, menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku, teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seseorang siswa merupakan media. Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan. Begitu juga ketika media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, informasi yang disampaikan guru sebagai penyampai pesan di kelas dapat diterima dengan jelas oleh siswa sebagai penerima pesan di kelas. Pemanfaatan media yang baik serta memadai diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

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 hasil observasi dan wawancara penulis dengan guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas VII SMP Negeri 2 Padang pada 19 Februari 2019, ditemukan beberapa masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu guru tidak menerapkan media yang menarik oleh siswa hanya menerapkan media presentasi yang kebanyakan berisi teks-teks untuk dibaca dan tidak menampilkan gambar-gambar yang perlu pada materi yang dijelaskan tersebut, maka membuat suasana belajar menjadi tidak menarik untuk diikuti dengan keadaan seperti itu maka pembelajaran menjadi monoton, sehingga membuat siswa menjadi bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dan menyebabkan konsentrasi siswa hanya bertahan selama 1 jam mata pelajaran, sementara mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memiliki waktu 3 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.

Berdasarkan masalah yang ditemukan penulis media pembelajaran sangat memiliki peranan yang besar dalam proses pembelajaran dan dapat membantu guru dalam mengatasi permasalahan yang terjadi. Fungsi dari media pembelajaran yaitu untuk memperjelas dan mempermudah siswa dalam menangkap pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan peserta didik, serta untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk dari media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada saat ini adalah media pembelajaran berbasis digital.

Media pembelajaran berbasis digital salah satunya adalah media video, “Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital” (Eldarni, dkk, 2014: 2). Melihat permasalahan yang terjadi pada siswa SMP Negeri 2 Padang tersebut yang mana media yang diperlukan haruslah menarik perhatian siswa, dengan itu maka media video *motion graphic* sangat cocok diterapkan pada siswa tersebut.

Menurut Iffah Sa’adah, Suwito Eko Prmono, dan R. Suharso (2017: 28) “Media video *motion graphic* adalah video yang digunakan dalam iklan layanan masyarakat, karena sifatnya yang sangat komunikatif. Selain itu, video *motion graphic* juga tidak hanya berisi mengenai simbol dan grafik, tetapi dapat digabungkan dengan

penggunaan audio, narasi, musik, tipografi, video, serta foto dan gambar, sehingga video yang dihasilkan terlihat menarik”.

Media video *motion graphic* sangat membantu mengatasi permasalahan yang terjadi pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (*Citizenship*) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 yang menjadi sandaran yuridis pemberlakuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tingkat sekolah yang berdasar pada Peraturan Pemerintahan No. 19 Tahun 2005 bersumber pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan sesuatu yang wajib dalam kurikulum pendidikan nasional untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dikembangkan media pembelajaran video *motion graphic* untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar yang ada di SMP Negeri 2 Padang. Media video *motion graphic* dapat digunakan pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMP Negeri 2 Padang karena terdapat sarana dan prasarana yang memadai seperti LCD proyektor, laptop atau komputer serta kemudahan bagi guru dalam mengoperasikan media video *motion graphic*.

Media video *motion graphic* dibuat menggunakan *software Adobe After Effect Pro*. *Adobe After Effect Pro* salah satu *software* yang dapat membuat dan menggerakkan gambar menjadi animasi dan juga bisa memasukan media seperti video, gambar, suara, dan sebagainya ini didesain dengan hal yang menarik dan simpel serta didukung dengan warna-warna yang menarik perhatian siswa dan disertakan di dalamnya unsur-unsur edukatif.

Media video *motion graphic* cocok untuk anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) karena sifatnya yang menarik serta gambar yang dibentuk dari animasi dapat membantu siswa malas dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali (fungsi kompesantoris). Dengan adanya media video *motion graphic* maka materi pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan menjadi tidak membosankan dan bisa menarik perhatian siswa, apalagi pada materi tentang perumusan UUD negara Republik Indonesia tahun 1945, karena pada materi ini terdapat tokoh-tokoh, sejarah, dan alur peristiwa lampau yang harus digambarkan dalam media video *motion graphic* dengan ilustrasi dan warna yang menarik, daripada menggunakan video dokumenter yang banyak beredar di internet yang kesannya kaku dan tidak menarik bagi siswa sekolah menengah pertama.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Video *Motion Graphic* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Siswa Kelas VII SMP”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditarik beberapa rumusan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah bentuk pengembangan media video *motion graphic* yang valid untuk mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan yang berkualitas dan sesuai dengan kelayakan media?
2. Bagaimana pengembangan media video *motion graphic* yang praktis untuk mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan yang berkualitas dan sesuai dengan kelayakan uji coba?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media video *motion graphic* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk siswa kelas VII SMP yang valid dan sesuai dengan kelayakan media.
2. Menghasilkan media video *motion graphic* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk siswa kelas VII SMP yang praktis dan sesuai dengan kelayakan uji coba.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan salah satu sumber belajar berupa media video animasi yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media video *motion graphic* ini akan dibuat sendiri oleh penulis dengan menggunakan salah satu

software yaitu *Adobe After Effect Pro*. Spesifikasi produk dalam pengembangan media video *motion graphic* ini adalah sebagai berikut:

1. Media video *motion graphic* ini disusun sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa pada kelas VII di Sekolah Menengah Pertama.
2. Media ini berisikan materi perumusan UUD negara Republik Indonesia tahun 1945 pada semester satu.
3. Media video *motion graphic* ini membahas 1 KD materi pembelajaran.
4. Media video *motion graphic* ini bisa digunakan secara individu maupun kelompok.
5. Untuk mendukung media video *motion graphic* ini menjadi lebih menarik dimasukan efek animasi.
6. Media video *motion graphic* ini menampilkan ilustrasi tokoh-tokoh dan materi yang dijelaskan membuat media ini menjadi lebih menarik.
7. Pengembangan media video *motion graphic* ini menggunakan aplikasi *Adobe After Effect*.
8. Aplikasi/*software* pendukung dalam pembuatan media animasi *motion graphic* ini adalah *Adobe Premiere Pro*, *Adobe Illustrator*, dan *Adobe Audition*.
9. Media video *motion graphic* ini dipublish dengan format mp4.
10. Media video *motion graphic* ini dibuka dengan aplikasi pemutar video.
11. Media video *motion graphic* ini dikemas dalam DVD-R dan diupload ke situs web berbagi video (*youtube*).

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media video *motion graphic* yang menggunakan *software Adobe After Effect* ini berupaya untuk peningkatan kualitas pembelajaran bagi siswa dan meningkatkan minat belajar siswa, dengan melalui media ini dapat membantu guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat memicu siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media video *motion graphic* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMP kelas VII. Media video *motion graphic* ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar peserta didik tidak bosan dengan pelajaran yang dijelaskan oleh guru dan juga peserta didik bisa mengulang kembali pelajarannya di rumah.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam pengembangannya seperti waktu, kemampuan, biaya dan tidak 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.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan masukan atau acuan bagi pendidik dan sekolah untuk memilih menerapkan media video *motion graphic* sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dan efisien serta memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar.

2. Manfaat praktis

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

- a. Bagi guru, sebagai masukan untuk guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis IT diantaranya media video *motion graphic* ini memberikan informasi mengenai media pembelajaran dan dapat menambah pengetahuan guru bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang dibutuhkan pada zaman sekarang ini.
- b. Bagi siswa, diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan guru.
- c. Bagi sekolah, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran khususnya pada media video *motion graphic*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media video *motion graphic* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VII semester I di SMP Negeri 2 Padang diawali dengan perencanaan, pengembangan produk awal, validasi produk, uji coba terbatas dan menghasilkan produk akhir.
2. Hasil penilaian dari validasi materi oleh guru bidang studi Pendidikan Kewarganegaraan memperoleh rata-rata dari validator sebesar 4,88. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa media video *motion graphic* sudah dikategorikan “**sangat baik atau sangat valid**”. Penilaian ahli materi tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak diuji cobakan kepada siswa.
3. Hasil penilaian dari validasi media oleh 2 (dua) orang dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan memperoleh rata-rata dari validator I sebesar 4,81 dan validator II sebesar 4,86. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa media video *motion graphic* sudah dikriteriakan “**sangat baik atau sangat valid**”. Penilaian ahli media tersebut menunjukkan bahwa media video *motion graphic* yang dikembangkan layak diuji cobakan kepada siswa.
4. Hasil penilaian dari praktikalitas oleh 20 orang siswa kelas VII.6 memperoleh rata-rata sebesar 4,69. Dari nilai tersebut dapat

disimpulkan bahwa media video *motion graphic* sudah dikriteriakan “**sangat baik atau sangat praktis**”. Dengan begitu media video *motion graphic* yang dikembangkan layak digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran bagi guru dan sumber belajar bagi siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi para pendidik diharapkan dapat menggunakan produk media video *motion graphic* yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VII SMP.
2. Bagi siswa kelas VII diharapkan media video *motion graphic* yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar.
3. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan meningkatkan pengetahuannya tentang pembuatan media *motion graphic* sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media yang serupa pada materi berikutnya atau pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- _____. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Bahan Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Amin, Misbachul. 2014. “Penjelasan Fungsi Tools Panel di After Effect”, <https://www.ilmugrafis.com/after-effect.php?page=penjelasanfungsi-tools-panel-di-after-effect>, diakses pada tanggal 11 Mei 2019.**
- Chendy Jeane Beatrix. 2015. *Desain Motion Graphics Pahlawan Nasional Dr. Gerungan Saul Samuel Jacob Ratulangi*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Seni dan Desain. Universitas Multimedia Nusantara: Tangerang.
- Deff, Dafi. 2017. “Apa itu after effects dan panduan after effects untuk pemula”, <https://www.dafideff.com/2017/03/apa-itu-after-effects-dan-panduan-after-effects-untuk-pemula.html>, diakses pada tanggal 11 Januari 2020.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dewi, Salma Prawiradilaga. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Eldarni (dkk). 2014. *Media Video*. Padang : UNP Press Padang.
- Emzir. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- International Design School. 2014. “Belajar dasar adobe after effect”, <https://idseducation.com/articles/belajar-dasar-dasar-adobe-after-effect/>, diakses pada tanggal 11 Mei 2019.
- Irvandi. 2017. “12 kelebihan dan kekurangan adobe after effect terbaru”, <https://dosenit.com/software/video-editing/kelebihan-dan-kekurangan-adobe-after-effect>, diakses pada tanggal 11 Januari 2020
- Kustandi, Cecep & Sucipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Riduwan. (2012). *Pengukuran Variabel-Variabel Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.