

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI *STOP MOTION* PADA MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM KELAS VIII DI
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



**Oleh
IKHWATUL ARIF
17004090**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI *STOP MOTION* PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
KELAS VIII DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Nama : Ikhwatul Arif
NIM/BP : 17004090 / 2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 9 November 2021

Disetujui Oleh:
Pembimbing



Dr. Fetri Yeni J, M.Pd
NIP.196110111986022001

Ketua Jurusan



Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 198301262008122002

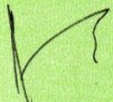
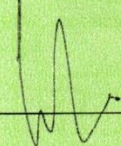
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
 Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
 Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
 Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi
Stop Motion Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan
 Alam Kelas Viii Di Sekolah Menengah Pertama
 Nama : Ikhwatul Arif
 NIM/BP : 17004090/2017
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
 Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 9 November 2021

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Fetri Yeni J, M.Pd NIP. 196110111986022001	
Anggota	: Dr. Abna Hidayati S.Pd., M.Pd NIP. 198301262008122002	
	: Dr.Ulfia Rahmi, M.Pd NIP. 198705242014042003	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ikhwatul Arif
NIM / BP : 17004090 / 2017
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion
Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII Di Sekolah
Menengah Pertama

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini 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.

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

Padang, 9 November 2021

Yang Menyatakan



Ikhwatul Arif
NIM : 17004090

ABSTRAK

Ikhwatul Arif. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama.

Permasalahan dalam pembelajaran yakni guru belum menerapkan media pembelajaran yang menarik dan hanya mengandalkan buku teks sehingga siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* 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 animasi *stop motion* sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria kelayakan materi, media, dan kepraktisan pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VIII 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 Ilmu Pengetahuan Alam pada semester 2 dengan materi 1 kompetensi dasar dan 6 pembahasan. Produk hasil pengembangan dinilai oleh 1 orang ahli materi yakni guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam kelas VIII di SMP Negeri 2 Padang Panjang dan 2 orang ahli media yakni dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Penilaian uji praktikalitas dilakukan oleh 15 orang siswa kelas VIII.A SMP Negeri 2 Padang Panjang. 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 4,825, untuk aspek media berada dikategori “**sangat valid**” dengan nilai yang diperoleh validator I sebesar 4,85 dan validator II sebesar 4,875. Selanjutnya, uji coba kepraktisan produk dilakukan kepada 15 orang siswa kelas VIII.A di SMP Negeri 2 Padang Panjang. untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori “**sangat praktis**” dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,45. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, animasi *stop motion*, ilmu pengetahuan alam, adobe premiere pro.

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 Animasi *Stop Motion* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama”.

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. Fetri Yeni J, M.Pd. selaku pembimbing yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd dan ibu Dra Zuliarni, M.Pd selaku dosen kontributor skripsi yang telah memberikan saran serta arahan

kepadapenulis untuk menyelesaikan skripsi ini

4. Bapak/ Ibu dosen dan staf pengajar yang telah berkenan memberikan bekal ilmu yang berguna dan bermanfaat selama perkuliahan.
5. Ibu Novrianti, M.Pd. dan Bapak Septriyen Anugrah, S.Kom., M.Pd.T yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Dahlia, S.Pd. yang berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Alphabeta Nazar, S.Pd. selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Bapak/ Ibu guru serta siswa-siswi SMP Negeri 2 Padang Panjang yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Kedua orang tua penulis, Ayahanda Zulkifli dan, Ibunda Darneli yang telah mendoakan dan membiayai kebutuhan penulis selama ini, serta kasih sayang dan restu yang tak ternilai harganya bagi penulis. Saudara kandung penulis abang Kiki Fadhlil, Alfajri dan adik Ikhwana Lukman yang telah mendukung, mendoakan dan memberikan motivasi.
10. Terima kasih kepada sahabat sepermainan pada masa perkuliahan yakni balegalega (Fairin, Bima, Teguh, Rafi, Fadhlil, Rizal, Diki, Ojik dan Sapto) yang telah memberikan kenangan berupa foto yang memenuhi memory hp penulis. Rekan-rekan seperjuangan jurusan KTP 2017, senior-senior jurusan KTP yang telah membantu, membimbing, dan mengarahkan dalam mengerjakan skripsi. 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.

11. Terima kasih kepada Fioletica Visi Ilahi, S.I.Kom selaku *narrator* spesial bagi penulis yang telah menyumbangkan suara indahnyanya untuk memperindah media penulis serta memberikan motivasi untuk penyelesaian skripsi ini.
12. 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 2021

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Pengembangan.....	7
D. Spesifikasi produk yang diharapkan	8
E. Manfaat Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan keterbatasan pengembangan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Media Pembelajaran	11
B. Media Video	16
C. Animasi Video <i>Stop motion</i>	19
D. <i>Adobe Premiere</i>	27
E. Ilmu Pengetahuan Alam.....	33
F. Kawasan Teknologi Pendidikan	38
G. Validitas dan Praktikalitas	38
H. Penelitian Yang Relevan.....	40
I. Kerangka Konseptual.....	43
BAB III METODE PENGEMBANGAN	45
A. Jenis Penelitian	45
B. Model Pengembangan.....	46
C. Prosedur Pengembangan.....	47

D. Instrumen Pengumpulan Data.....	50
E. Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Penelitian	54
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	67
C. Pembahasan	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	93

Daftar Tabel

Tabel 1. 1 Persentase ketuntasan nilai Penilaian Harian (PH) Mata Pelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 2 Padang Panjang	3
Tabel 3. 1 Range Persentase dan Kriteria Interpretasi Skor.....	52
Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	68
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Ahli Media I.....	70
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Ahli Media II	73
Tabel 4. 4 Rincian Revisi Produk	76
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Praktikalitas	79

Daftar Gambar

Gambar 1. 1 Kerucut Pengalaman	6
Gambar 2. 1 Jendela Kerja Adobe Premiere Pro	29
Gambar 2. 2 <i>Project Window Adobe Premiere Pro</i>	30
Gambar 2. 3 <i>Monitor Window Adobe Premiere Pro</i>	30
Gambar 2. 4 <i>Timeline Window Adobe Premiere Pro</i>	31
Gambar 2. 5 <i>Tools window Adobe Premiere Pro</i>	32
Gambar 2. 6 Bagan Alur Kerangka Berpikir	44
Gambar 3. 1 Bagan Langkah penelitian dan pengembangan	46
Gambar 3. 2 Bagan Prosedur dan pengembangan Modifikasi dari Model Pengembangan Menurut Borg & Gall.....	47
Gambar 4. 1 <i>Interface Canva</i>	57
Gambar 4. 2 <i>Adobe Audition CC</i>	58
Gambar 4. 3 <i>Interface Adobe Premiere Pro CC</i>	58
Gambar 4. 4 Tampilan Awal <i>Canva</i>	59
Gambar 4. 5 Tampilan Menu <i>Canva</i>	59
Gambar 4. 6 Tampilan <i>Layout Canva</i>	60
Gambar 4. 7 Tampilan desain frame by frame.....	60
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Unduh	61
Gambar 4. 9 Proses mengunduh.....	61
Gambar 4. 10 Langkah Membuka <i>Adobe Premiere Pro CC 2015</i>	62
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Utama <i>Adobe Premiere Pro CC 2015</i>	62
Gambar 4. 12 Tampilan Menu <i>File Adobe Premiere Pro CC 2015</i>	63
Gambar 4. 13 Tampilan Menu <i>Import Adobe Premiere Pro CC 2015</i>	63
Gambar 4. 14 Langkah Memindahkan Klip Video Ke Timeline	64
Gambar 4. 15 Tampilan <i>Timeline Adobe Premiere Pro CC 2015</i>	64
Gambar 4. 16 Tampilan <i>Timeline Media Video Animasi Stop Motion</i>	65
Gambar 4. 17 Langkah <i>Export Video</i>	65
Gambar 4. 18 Tampilan Menu <i>Export Adobe Premiere Pro CC 2015</i>	66

Daftar Lampiran

1. Naskah	91
2. Story Board	103
3. Silabus Pendidikan IPA Kelas VIII SMP.....	110
4. Angket Validasi Materi.....	124
5. Angket Validasi Media I.....	127
6. Angket Validasi Media II.....	130
7. Angket Praktikalitas Siswa I.....	133
8. Angket Praktikalitas Siswa Ii.....	136
9. Hasil Uji Praktikalitas	139
10. Surat Izin Penelitian Jurusan.....	141
11. Dokumentasi	142

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sangat mempengaruhi keberhasilan dalam diri peserta didik baik berupa pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku yang terjadi akibat interaksi antara peserta didik dengan pendidik dengan melalui proses ini tujuan pendidikan akan tercapai. Selain itu proses pembelajaran sangat mempengaruhi mutu lulusan yang dihasilkan oleh suatu lembaga pendidikan. Adapun faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran antara lain : kurikulum, tenaga pendidik, proses pembelajaran, sarana dan prasarana, materi pembelajaran, manajemen sekolah, lingkungan sekolah, dan tempat latihan kerja peserta didik. Sebagaimana dinyatakan oleh Suhana (2014: 73) bahwa, “Proses pembelajaran merupakan proses kerja sama antara peserta didik dengan peserta didik, antara peserta didik dengan gurunya, dan antara peserta didik dengan lingkungannya”. Dengan kata lain proses kerja sama antara siswa, guru maupun lingkungan sekolah merupakan unsur penting karena melalui proses ini tujuan pendidikan akan tercapai dalam bentuk perubahan perilaku bagi peserta didik.

Adanya kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya di dunia pendidikan berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar, sehingga dalam proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Di dalam pelaksanaan proses pembelajaran muncul berbagai permasalahan, salah satunya ketika guru menyampaikan materi pembelajaran praktik yang sukar dipahami oleh siswa secara maksimal. Salah satu penyebab hal itu terjadi karena

keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru, padahal pemanfaatan media pembelajaran sangat efektif sebagai penunjang kelancaran pembelajaran, maka dari itu guru dituntut kreatif dalam menyusun strategi pembelajaran. Dalam dunia pendidikan saat ini telah mengalami perkembangan teknologi dan komunikasi secara pesat dengan kata lain masyarakat semakin menyadari serta memanfaatkan teknologi dan komunikasi dalam menunjang terlaksananya proses pembelajaran.

Salah satu perkembangan teknologi dan komunikasi dalam media pembelajaran yaitu video animasi *stop motion*. Video animasi *stop motion* adalah sebuah teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak dengan sendirinya. Obyek dapat bergerak karena mempunyai banyak frame yang dijalankan secara berurutan. *Stop motion* merupakan teknik pembuatan animasi paling sederhana. Animasi pada dasarnya merupakan kumpulan gambar-gambar yang berurutan kemudian gambar-gambar tersebut digerakkan hingga menjadi sebuah video animasi. (Maryanti & Kurniawan, 2018)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 2 Padang Panjang pada tanggal 16 Maret 2021, didapatkan informasi bahwa dalam pembelajaran IPA belum menggunakan media pembelajaran komunikatif dan materi yang disampaikan pada peserta didik bersumber dari buku pegangan siswa. Pada proses kegiatan pembelajaran IPA, faktor media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri keberadaannya. Keberadaan media sangat membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pembelajaran

yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Guru sadar tanpa bantuan media maka bahan ajar sukar untuk dipahami oleh setiap peserta didik, karena tidak semua peserta didik memiliki kemampuan yang sama dalam menerima materi yang disampaikan. Diperoleh data dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih rendah, dengan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan di SMP N Negeri 2 Padang Panjang untuk mata pelajaran IPA adalah 75. Berikut rekapitulasi hasil Penilaian Harian (PH) siswa kelas VIII mata pelajaran IPA pada materi sistem pernapasan di SMP N 2 Padang Panjang.

Tabel 1. 1 Persentase ketuntasan nilai Penilaian Harian (PH) Mata Pelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 2 Padang Panjang

Kelas	Jumlah siswa	Siswa Mencapai KKM (≥ 75)		Siswa Tidak Mencapai KKM (≤ 75)	
		Jumlah siswa	Persentase (%)	Jumlah siswa	Persentase (%)
VIII.A	32	14	43,75 %	18	56,25 %
VIII.B	32	13	40,62 %	19	59,38 %
VIII.C	32	15	46,87 %	17	53,13 %
VIII.D	30	12	40 %	17	60 %
VIII.E	30	13	43,33 %	19	56,77 %
JUMLAH	156	67	42,94 %	89	57,05 %

(Sumber: Daftar nilai guru mata pelajaran IPA kelas VIII semester II tahun pelajaran 2020/2021 SMP Negeri 2 Padang Panjang)

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPA masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari 57,05% siswa masih berada dibawah KKM yang belum memahami materi tentang sistem pernapasan. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk memahami dengan jelas.

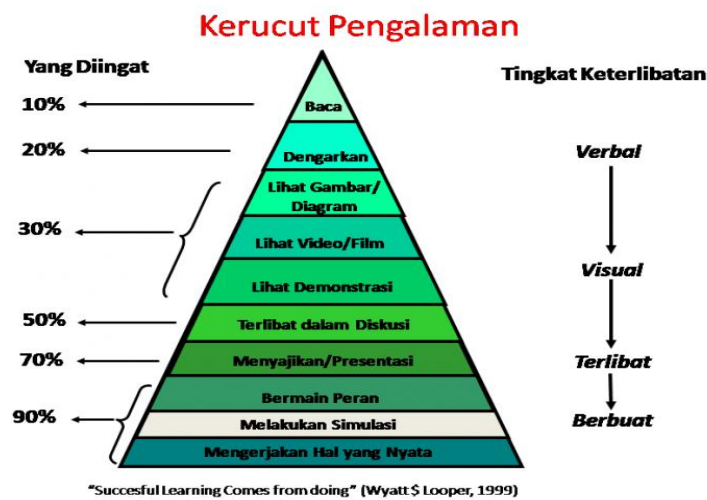
Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional ditandai dengan proses belajar mengajar ceramah oleh guru dan diiringi oleh penjelasan. Siswa diajarkan mengenai materi tentang sistem pernapasan, materi pembelajaran yang disampaikan guru antara lain organ pernapasan, mekanisme pernapasan, gangguan pada sistem pernapasan dan upaya menjaga kesehatan sistem pernapasan. Namun untuk materi pembelajaran sistem pernapasan guru belum memberikan materi sepenuhnya mengenai mekanisme pernapasan.

Referensi yang diberikan mengenai materi pembelajaran masih kurang lengkap dan siswa cenderung mencari referensi melalui internet maupun buku, oleh karena itu model pembelajaran ini dirasa kurang efektif digunakan dalam proses pembelajaran khususnya seiring perkembangan zaman untuk itu penjelasan mengenai materi harus lebih diperdalam lagi dengan bantuan media pendukung yang khusus menjelaskan mekanisme pernapasan. Sehingga, tidak hanya perlu mempersiapkan materi pembelajaran yang tepat namun juga merancang media pembelajaran yang lebih komunikatif berkaitan dengan penciptaan karya karena sekarang siswa dituntut harus mampu menciptakan karya sesuai konsep yang kreatif sehingga tercipta karya yang baru. Akan tetapi model pembelajaran tersebut akan lebih baik apabila dikombinasi model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran lain.

Penggunaan metode ceramah dapat menjadi pembuka awal pertemuan yang disampaikan kepada peserta didik, sebelum mengkombinasikan dengan metode pembelajaran lain yang akan digunakan. Ada beberapa fakta dalam pembelajaran

bahwa guru memang belum mengembangkan media pembelajaran komunikatif berbasis multimedia dalam kegiatan pembelajarannya yang bisa menjadi kombinasi model pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, peserta didik diberikan beberapa contoh gambar referensi dari internet mengenai organ pernapasan, mekanisme pernapasan dan gangguan pada sistem pernapasan dengan cara guru memperlihatkan gambar melalui alat presentasi proyektor. Tetapi siswa masih kesulitan bagaimana membuat konsep gambar karena referensi yang ada di internet masih umum dan kurang bervariasi.

Media audio visual merupakan gabungan antara media audio (pendengaran) dan media visual (penglihatan). Menurut Sanjaya (2015: 172) menyatakan bahwa “media audio visual yaitu jenis media yang mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya”. Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati, dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa.



Gambar 1. 1 Kerucut Pengalaman

Menurut kerucut pengalaman seperti gambar diatas, 30% pengalaman belajar dapat diingat dari media video. Dari sini dapat dilihat bahwa media video lebih unggul dalam proses mengingat dibanding dengan membaca dan mendengarkan. Pemikiran Edgar Dale tentang Kerucut Pengalaman (Cone of Experience) merupakan upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan komunikasi audio visual. Kerucut Pengalaman Dale telah menyatukan teori pendidikan John Dewey (salah satu tokoh aliran progresivisme) dengan gagasan – gagasan dalam bidang psikologi yang tengah populer pada masa itu.

Sedangkan animasi *stop motion* merupakan salah satu teknik animasi yang dapat membuat objek-obyek menjadi menarik dengan pengambilan objek digerakan secara bertahap pada setiap *frame* kemudian difoto sehingga menciptakan ilusi pergerakan yang dimainkan secara berurutan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian

dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran video *stop motion* yang dimanfaatkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama ?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *stop motion* yang dimanfaatkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi siswa Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama ?
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran *stop motion* yang dimanfaatkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama ?

C. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran video *stop motion* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama.
2. Menghasilkan media pembelajaran video *stop motion* yang valid pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama.
3. Menghasilkan media pembelajaran video *stop motion* yang praktis pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama.

D. Spesifikasi produk yang diharapkan

Adapun produk pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran video dengan materi sistem pernapasan untuk pembelajaran IPA kelas VIII SMP N 2 Padang Panjang. Produk yang dihasilkan dikemas dalam video berupa animasi *stop motion* untuk menunjang proses pembelajaran. Spesifikasi produk dalam pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* ini adalah sebagai berikut :

1. Media video *stop motion* ini disusun sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa pada kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama.
2. Media ini berisikan materi sistem pernapasan pada semester dua.
3. Media video *stop motion* ini membahas 1 KD materi pembelajaran.
4. Media video *stop motion* ini bisa digunakan secara individu maupun kelompok.
5. Untuk mendukung media video *stop motion* ini menjadi lebih menarik dimasukan efek animasi.
6. Media video *stop motion* ini menampilkan ilustrasi sistem pernapasan dan materi yang dijelaskan membuat media ini menjadi lebih menarik.
7. Pengembangan media video *stop motion* ini menggunakan aplikasi *Adobe premiere pro*.
8. Media video *stop motion* ini di publish dengan format mp4.
9. Media video *stop motion* ini dibuka dengan aplikasi pemutar video.
10. Media video *stop motion* ini dikemas dalam DVD-R dan di upload ke situs web berbagi video (*youtube*).

E. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

- a. Mampu menjadi bahan refleksi terhadap penentuan materi ajar dan media yang akan disampaikan dalam pembelajaran di tingkat SMP khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
- b. Mampu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai media pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini dijadikan siswa sebagai referensi sesuai dengan proses penciptaan karya, sehingga dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dijadikan guru sebagai alat bantu untuk mengajar mata pelajaran IPA dan sebagai media pembelajaran sehingga dapat merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi mengenai prosedur pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion*.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti lain.

F. Asumsi dan keterbatasan pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran video animasi video *stop motion*

tentang sistem pernapasan ini dapat menjadi tambahan referensi bagi pendidik dan peserta didik karena minimnya bahan ajar yang ada di sekolah untuk menunjang terlaksananya proses pembelajaran.

- b. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai bahan ajar yang mendukung pemahaman peserta didik mengenai sistem pernapasan manusia.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran video animasi video *stop motion* dengan materi sistem pernapasan pada penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasan tersebut terkait dengan waktu, kemampuan dan materi yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran dan pengembangan ini dilakukan dalam skala kecil.

G. Definisi Istilah

Agar dalam penelitian ini tidak menimbulkan makna yang ambigu, maka perlu diberikan definisi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.
2. Video animasi *Stop motion* adalah teknik memanipulasi gerakan video dari gabungan gambar yang membentuk seolah-olah kumpulan gambar tersebut seperti video bergerak. Gambar yang bergerak tersebut digerakan dalam durasi yang cepat.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Proses pengembangan media video animasi *stop motion* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VIII semester II di SMP Negeri 2 Padang Panjang 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 Ilmu Pengetahuan Alam memperoleh rata-rata dari validator sebesar 4,825. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa media video animasi *stop motion* 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 4,85 dan validator II sebesar 4,875. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa media video animasi *stop motion* sudah dikategorikan “**sangat baik atau sangat valid**”. Penilaian validator media tersebut menunjukan bahwa media video animasi *stop motion* yang dikembangkan layak diuji cobakan kepada siswa.

4. Hasil penilaian dari praktikalitas oleh 15 orang siswa kelas VIII.A memperoleh rata-rata sebesar 4,45. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa media video animasi *stop motion* sudah dikategorikan “**sangat baik atau sangat praktis**”. Dengan begitu media video animasi *stop motion* 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 animasi *stop motion* yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VIII SMP.
2. Bagi siswa kelas VIII diharapkan media video animasi *stop motion* yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar.
3. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan meningkatkan pengetahuannya tentang pembuatan media animasi *stop motion* sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media yang serupa pada materi berikutnya atau pada mata pelajaran lainnya.
4. Bagi kepala sekolah diharapkan dapat mendorong dan memotivasi guru dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran yang efektif pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Achsan. 2010, 01 15. *Standar Penyusunan Program*. Dipetik 12 24, 2017, dari <http://Nustaff/site.gunadram.ac.id>
- Adi, Arista Prasetyo. 2017. *Bikin Video Apapun Tanpa Ribet*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Aly, Abdullah dan Eny Rahma. 2008. *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arif, Praherdhino, & Adi. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Materi Gaya untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 329–335. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/10155>
- 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.
- Asyhar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Binus. (2019). Tips Dalam Menyiapkan Konten Video Pembelajaran. <https://binus.ac.id/knowledge/2019/11/tips-dalam-menyiapkan-konten-video-pembelajaran/>
- Darmawan, Deni. 2014. *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Depdiknas. (2007). *Panduan Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu*. Jakarta: Puskur, Balitbang Depdiknas.
- Dewi, Salma Prawiradilaga. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Dwi Sandyka, I Made Putrama, D. G. H. D. (2020). *Kombinasi Animasi Stop Motion , 2 Dimensi Dan Infografis Dalam*. 9(5), 1–8.
- Eldarni (dkk). 2014. *Media Video*. Padang : UNP Press Padang.
- Emzir. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Hendratman, Hendi. 2017. *The Magic Of Adobe Premiere Pro*. Bandung: Informatika Bandung.