

PENGEMBANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* PADA  
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
KELAS VIII SMP

SKRIPSI

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



Oleh  
OZZY DWIPUTRA  
NIM.17004096

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2021

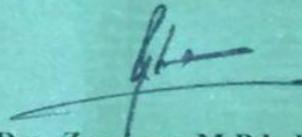
**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**Pengembangan Video *Motion Graphic* pada Mata Pelajaran Ilmu  
Pengetahuan Alam Kelas VIII SMP**

Nama : Ozzy Dwiputra  
NIM/BP : 17004096/2017  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

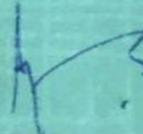
Padang, Desember 2021

**Disetujui Oleh  
Pembimbing**



**Dra. Zuwarni, M.Pd., Ph.D.  
NIP. 1195805171985032001**

**Ketua Jurusan KTP FIP UNP**



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

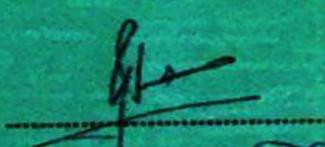
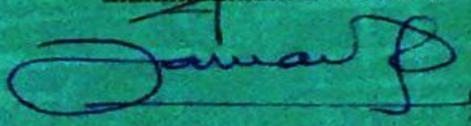
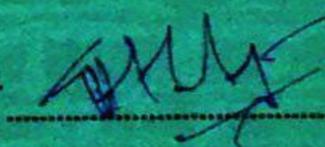
## HALAMAN PENGESAHAN

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 : Pengembangan *Video Motion Graphic* pada Mata Pelajaran Ilmu  
Pengetahuan Alam Kelas VIII SMP  
Nama : Ozzy Dwiputra  
NIM/BP : 17004096/2017  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2021

### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D. NIP. 1195805171985032001	
Anggota	: Dr. Darmansyah, ST., M.Pd. NIP. 195911241986031002	
Anggota	: Meldi Ade Kurnia Yusri, ST., M.Pd.T. NIP. 1984052320081121003	

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Ozzy Dwiputra  
Nim/BP : 17004096/2017  
Jurusan/Prodi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan *Video Motion Graphic* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII 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, 5 Desember 2021

Saya yang menyatakan,



Ozzy Dwiputra  
NIM. 17004096

## ABSTRAK

### **Ozzy Dwiputra. 2021. Pengembangan Video *Motion Graphic* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII SMP.**

Permasalahan dalam pembelajaran dikarenakan guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan hanya menggunakan buku teks sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Pengembangan media video *motion graphic* ini menjadi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan aktifitas dan membangun minat siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media video *motion graphic* sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria dan 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 1 dengan materi 1 kompetensi dasar dan 1 pembahasan. Produk hasil pengembangan dinilai oleh 1 orang ahli materi yakni guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam kelas VIII di SMP Negeri 20 Padang dan 2 orang ahli media yaitu dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Uji praktikalitas dilakukan kepada 12 orang siswa kelas VIII.7 SMP Negeri 20 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 4,69, untuk aspek media berada dikategori “**sangat valid**” dengan nilai yang diperoleh validator I sebesar 5 dan validator II sebesar 4,93. Selanjutnya, uji coba kepraktisan produk dilakukan kepada 12 orang siswa kelas VIII.7 di SMP Negeri 20 Padang. untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori “**sangat praktis**” dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,68. Dengan demikian pengembangan media video *motion graphic* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci : Pengembangan , *Motion Graphic*, Ilmu Pengetahuan Alam.**

## 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 Video Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas VIII SMP”*.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D. selaku pembimbing yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak/ Ibu dosen dan *staff* pengajar yang telah berkenan memberikan bekal ilmu yang berguna dan bermanfaat selama perkuliahan.
4. Ibu Winanda Amilia, S.Pd., M.Pd.T. dan Bapak Septriyon Anugrah, S.Kom., M.Pd.T yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Ibu Nurhayani, S.Pd. yang berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Yunidar, M.Pd. selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Bapak/ Ibu guru serta siswa-siswi SMP Negeri 20 Padang yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kedua orang tua penulis, Ayahanda Aliul Amsir, Ibunda Syamsuryati yang telah mendoakan dan membiayai kebutuhan penulis dari kecil sampai saat sekarang, dan selalu menjadi penyemangat saat penulis merasa putus asa. Saudara kandung penulis Della Utami Virgo yang telah mendukung, mendoakan dan memberikan motivasi.
9. Terima kasih kepada sahabat sepermainan pada masa perkuliahan yakni Balega-lega Squad (fadhlan, bima kitiang, iis, rafi, dicky, borip, masjal, sapto) yg telah bersedia dibikin susah saat masa perkuliahan dengan menginap di kos maupun kontrakan kepada penulis, dan dengan jalan-jalan keliling sumbarnya setiap setelah selesai melaksanakan UAS di setiap akhir semester, dan juga untuk seluruh kawan-kawan teknologi pendidikan angkatan 2017 (17 enjoy) dan senior-senior jurusan KTP yang telah membantu, membimbing, dan mengarahkan penulis dalam mengerjakan skripsi.
10. Terima kasih kepada Atikah Rahmi yang telah menemani penulisan pada saat penelitian dan membantu mengambilkan foto pelaksanaan penelitian dan juga selalu memberi motivasi tambahan kepada penulis.

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 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan Pengembangan .....	7
E. Spesifikasi Produk.....	8
F. Pentingnya Pengembangan .....	9
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	9
H. Manfaat Pengembangan .....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Pengembangan .....	12
B. Media Video.....	12
C. <i>Motion Graphic</i> .....	16
D. Ilmu Pengetahuan Alam .....	19
E. <i>Adobe After Effect</i> .....	22
F. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	30
G. Validitas dan Praktikalitas.....	31
H. Penelitian yang Relevan .....	34
I. Kerangka Berfikir.....	35
BAB III METODE PENGEMBANGAN .....	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Model Pengembangan .....	38
C. Prosedur Pengembangan .....	39
D. Instrumen Penilaian Data .....	41

E. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Penyajian Data Ujicoba.....	47
B. Analisis Data .....	65
C. Pembahasan.....	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	82
A. Kesimpulan .....	82
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA .....	84
LAMPIRAN.....	87

## DAFTAR TABEL

Table 1. Penentuan Skor Skala Likert.....	43
Table 2. Range Persentase dan Kriteria Interpretasi Skor.....	45
Table 3. Hasil Penilaian Ahli Materi .....	65
Table 4. Hasil Penilaian Ahli Media 1 .....	68
Table 5. Hasil Penilaian Ahli Media II .....	71
Table 6. Rincian Revisi Produk .....	74
Table 7. Hasil Penilaian Praktikalitas .....	75

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Awal Media.....	8
Gambar 2. Jendela Kerja <i>Adobe After Effect</i> .....	25
Gambar 3. Kumpulan <i>Tools</i> yang ada pada <i>software Adobe After Effect</i> .....	27
Gambar 4. Bagan Kerangka Berfikir .....	37
Gambar 5 <i>Interface Adobe Illustrator CC</i> .....	51
Gambar 6. <i>Interface Adobe Premier Pro CC</i> .....	51
Gambar 7. Tampilan Awal <i>Adobe AfterEffect CC</i> .....	52
Gambar 8. Tampilan Menu <i>File</i> .....	53
Gambar 9. Tampilan Menu <i>Import</i> .....	53
Gambar 10. Tampilan <i>Menu Composition</i> .....	54
Gambar 11. Tampilan <i>Composition Setting</i> .....	54
Gambar 12. Tampilan Kolom <i>Layer</i> .....	55
Gambar 13. Tampilan Menu <i>Layer</i> .....	56
Gambar 14. Langkah Membuat <i>Keyframe</i> .....	57
Gambar 15. Langkah <i>Rendering</i> .....	58
Gambar 16. Tampilan Menu <i>Render</i> .....	58
Gambar 17. Langkah Membuka <i>Adobe Premier Pro CC 2021</i> .....	59
Gambar 18. Tampilan Menu Utama <i>Adobe Premier Pro CC 2021</i> .....	59
Gambar 19. Tampilan Menu <i>file Adobe Premier Pro CC 2021</i> .....	60
Gambar 20. Tampilan Menu <i>Import Adobe Premier Pro CC 2021</i> .....	60
Gambar 21. Langkah Memindahkan Klip Video ke <i>Timeline</i> .....	61
Gambar 22. Tampilan <i>Timeline Adobe Premier Pro CC 2021</i> .....	61
Gambar 23. Tampilan <i>Timeline Media Video Motion Graphic</i> .....	62
Gambar 24. Langkah <i>Export Video</i> .....	63
Gambar 25. Tampilan Menu <i>Export Adobe Premier Pro CC 2021</i> .....	63
Gambar 26. Validasi Materi dengan Ibu Nurhayani S.Pd .....	109
Gambar 27. Validasi Ahli Media I tahap I dengan Ibu Winanda Amilia S.Pd., M.Pd.T. ....	109
Gambar 28. Validasi Ahli Media II Tahap I dengan Bapak Septriyana Anugrah, S.Kom., M.Pd.T. ....	110

Gambar 29. Validasi Ahli Media I tahap II dengan Ibu Winanda Amilia S.Pd., M.Pd.T. ....	110
Gambar 30. Validasi Ahli Media II Tahap II dengan Bapak Septriyana Anugrah, S.Kom., M.Pd.T. ....	111
Gambar 31. Kegiatan Saat Menayangkan Media.....	111
Gambar 32. Kegiatan Saat Siswa Mengisi Angket .....	112

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Angket Validasi Materi .....	88
Lampiran 2 Angket Validasi Media (Validator 1) .....	91
Lampiran 3 Angket Validasi Media (Validator 2) .....	94
Lampiran 4 Angket Praktikalitas .....	97
Lampiran 5 Hasil Angket Praktikaltas Seluruh Siswa .....	100
Lampiran 6 Surat permohonan izin penelitian .....	101
Lampiran 7 Surat izin Penelitian.....	102
Lampiran 8 IPA Kelas VIII SMP .....	103
Lampiran 9 Dokumentasi.....	109

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 20 adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar. Pada interaksi tersebut pendidik memberikan bantuan agar peserta didik dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan karakter dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Pane dan Dasopang (2017: 334) Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat *continuu*, fungsional, positif, aktif, dan terarah.

Pembelajaran melibatkan beberapa komponen yang tidak dapat dipisahkan dan harus berjalan secara teratur, saling ketergantungan dan berkesinambungan. Proses pembelajaran adalah kegiatan terpenting dalam pendidikan, karna berhasil atau tidaknya pendidikan bergantung pada proses pembelajaran itu sendiri. Komponen pembelajaran saling berinteraksi saat berlangsungnya proses pembelajaran. Komponen-komponen pokok pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, peserta didik, tenaga

kependidikan, kurikulum, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Selama proses pembelajaran tersebut berlangsung tidak akan terlepas dari komponen-komponen tersebut.

Perkembangan teknologi berpengaruh besar terhadap pendidikan. Teknologi mempermudah pencarian informasi dan berbagi informasi terkait pembelajaran. Teknologi juga membantu pendidik dalam mengembangkan model dan gaya pembelajaran, serta dapat menjadi media untuk membantu proses pembelajaran. Menurut Pribadi (2017: 4) penciptaan teknologi sesuai dengan esensinya, dilakukan untuk memudahkan dan membantu kegiatan hidup manusia. Walaupun mampu memberikan kontribusi yang positif, dampak dari penciptaan sebuah teknologi sering pula memberi warna negatif terhadap kehidupan manusia.

Media adalah salah satu komponen pembelajaran, yang mana sama pentingnya dengan komponen yang lain. Dengan media, tenaga pendidik dapat lebih mudah untuk menyampaikan pembelajaran. Dengan media, peserta didik akan lebih tertarik dan membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar. Sebuah hasil penelitian *Encyclopedia of Educational Research* mengatakan bahwa pembelajaran dengan media dapat memberi nilai/manfaat antara lain : mengurangi verbalisme, menarik perhatian dan minat siswa, mendorong siswa untuk bertanya, materi yang dipelajari siswa dapat lebih menetap dan tidak mudah dilupakan. Selain itu, menumbuhkan kegiatan

berusaha sendiri bagi siswa karena mendapat pengalaman yang nyata dalam belajar, juga menjadi salah satu alasan perlunya diterapkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di ruang kelas.

Suatu objek yang bergerak dengan suara yang sesuai dengan isi gambar beberapa jenis media seperti media audio (suara), visual (gambar), dan audio visual (gambar dan suara). Media audio visual mempunyai kemampuan yang lebih baik karena memiliki dua jenis media yaitu audio (suara) dan visual (gambar) yang mana akan sangat membantu peserta didik dalam proses belajar. Peserta didik bisa mendengarkan penjelasan sekaligus melihat gambar yang dimaksud sehingga peserta didik akan lebih cepat mengerti dengan pembelajaran tersebut.

Menurut Yuanta (2020) video merupakan gambar yang bergerak dan disertai oleh suara. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual dan dapat menggambarkan tersebut. Menurut Nies dan Walker (2010) video pembelajaran dapat menjadi sarana belajar yang efektif bagi siswa. Pembelajaran yang berkualitas akan memperoleh hasil belajar siswa yang maksimal. Melalui menonton video yang sesuai dengan pembelajaran, siswa dapat memperluas kemampuan visualisasi siswa.

Berdasarkan wawancara dengan guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas VIII dan beberapa peserta didik di SMPN 20 Padang pada tanggal 24 dan 31 Mei 2021, terdapat beberapa fenomena yang

terjadi dalam proses pembelajaran di antaranya guru mata pelajaran belum mampu membuat media yang menarik dalam proses pembelajaran dan hanya menggunakan buku cetak yang di bagikan kepada peserta didik, peserta didik berpendapat bahwa media yang digunakan guru sangat membosankan dan tidak dapat membangkitkan semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar.

Fenomena yang serupa ditemukan oleh Efendi dalam penelitiannya (2020: 98) pada saat guru menyampaikan materi dengan cara konvensional hanya menggunakan media buku, siswa akan cepat merasa bosan, kurang termotivasi, dan tidak fokus pada pelajaran, sehingga menyebabkan siswa tidak mampu memahami isi pembelajaran yang telah disampaikan, hal tersebut kemudian berdampak pada kurang maksimalnya hasil belajar siswa tersebut. Rendahnya hasil belajar ini berdasarkan dari nilai siswa pada PR dan ulangan harian di bawah KKM

Berdasarkan fenomena yang ditemukan, media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran dan dapat membantu guru dalam mengatasi permasalahan yang terjadi. Fungsi dari media pembelajaran yaitu untuk membantu siswa menangkap pesan-pesan yang disampaikan pada saat belajar dengan baik dan jelas serta aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan pesatnya kemajuan teknologi seperti sekarang ini, tentunya media yang dibutuhkan adalah media berbasis teknologi. Dari

fenomena yang di atas media yang cocok dan menarik menurut penulis adalah media video *motion graphic*.

Menurut Setiawan (2014: 3) *Motion graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik.

Menurut Lankow (2002:74) keistimewaan *motion graphic* adalah kemampuannya untuk menarik pengguna atau *audience* dengan cara yang berbeda daripada infografis statis atau infografis interaktif, pengguna atau *audience* dapat melihat dengan mendapatkan informasi yang disajikan secara linier dan tidak perlu secara aktif memilih informasi mana yang akan mereka simak seperti infografis statis.

Video *motion graphic* sangat cocok untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada Mata Pelajaran IPA karena berbentuk animasi yang akan membuat siswa tertarik, karena gambar-gambar yang biasanya dilihat di buku cetak dalam pelajaran akan disajikan dalam bentuk animasi. Dengan ketertarikan siswa tersebut dapat juga menambah motivasi siswa dalam belajar serta mengurangi kemalasan siswa dalam belajar.

Video *motion graphic* dibuat dengan menggunakan *software Adobe After Effect Pro*. *Adobe After Effect Pro* adalah salah satu *software* yang dapat

membuat dan menggerakkan gambar menjadi animasi dan juga bisa memasukkan media seperti video, gambar, suara, dan sebagainya ini didesain dengan hal yang menarik dan sederhana serta didukung dengan warna-warna yang menarik perhatian siswa. Dengan adanya media video *motion graphic* maka materi pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam akan menjadi lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, apalagi pada materi sistem gerak pada manusia karena pada materi ini terdapat gambar bentuk-bentuk tulang, sendi dan otot dengan bentuk ilustrasi yang menarik.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Video *Motion Graphic* pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP**”

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari beberapa uraian yang di temukan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Guru belum mampu membuat media pembelajaran yang lebih menarik.
2. Menurut peserta didik, media yang di gunakan guru tidak dapat membangkitkan semangat dan motivasi dalam proses pembelajaran.
3. Media video *motion graphic* belum pernah di gunakan di SMP N 20 Padang.

### **C. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimanakah video *motion graphic* yang valid untuk dijadikan media pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII SMP?
2. Bagaimana video *motion graphic* yang praktis untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sesuai dengan kelayakan uji coba?

### **D. Tujuan Pengembangan**

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

1. Menghasilkan media video *motion graphic* yang layak untuk untuk Mata Pelajaran IPA kelas VIII SMP sesuai dengan kelayakan media.
2. Menghasilkan media video *motion graphic* pada Mata Pelajaran IPA untuk siswa kelas VIII SMP yang praktis dan sesuai dengan kelayakan uji coba.

## E. Spesifikasi Produk



Gambar 1. Tampilan Awal Media

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan salah satu media pembelajaran berupa video animasi yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media video *motion graphic* ini akan dibuat langsung oleh penulis dengan menggunakan *software Adobe After Effect Pro*. Spesifikasi produk dalam pengembangan video *motion graphic* ini adalah sebagai berikut:

1. Video *motion graphic* ini dirancang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa pada kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama.
2. Media ini berisikan materi sistem gerak pada manusia pada semester satu
3. Video *motion graphic* ini membahas 1 KD materi pembelajaran.

4. Video *motion graphic* ini bisa digunakan secara individu maupun kelompok.
5. Untuk membuat video *motion graphic* ini menjadi lebih menarik dimasukkan efek animasi.
6. Video *motion graphic* ini menampilkan ilustrasi dari materi yang dijelaskan membuat media ini menjadi lebih menarik.
7. Pengembangan video *motion graphic* ini menggunakan aplikasi *Adobe After Effect*.
8. *Aplikasi/software* pendukung dalam pembuatan media animasi *motion graphic* ini adalah *Adobe Premiere Pro* dan *Adobe Illustrator*.
9. Video *motion graphic* ini di *publish* dengan format mp4.
10. Video *motion graphic* ini dibuka dengan aplikasi pemutar video.

#### **F. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan video pembelajaran ini dengan upaya meningkatkan kualitas pembelajaran serta minat belajar siswa, serta dengan menggunakan media ini dapat membantu guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan memicu siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

#### **G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

##### 1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan video *motion graphic* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMP kelas VIII. Video *motion graphic* ini juga

dapat meningkatkan motivasi belajar siswa agar siswa tidak bosan dengan pelajaran yang dijelaskan oleh guru dan juga siswa 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.

## H. Manfaat Pengembangan

### 1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai acuan bagi guru dan sekolah untuk memilih menerapkan video *motion graphic* sebagai alat bantu/media pembelajaran yang efektif dan efisien serta memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

### 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 di antaranya video *motion graphic* ini

memberikan informasi mengenai media pembelajaran dan dapat menambah pengetahuan guru bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang dibutuhkan dengan mengikuti perkembangan zaman seperti pada saat ini.

- b. Bagi siswa, diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar serta aktif dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan guru.
- c. Bagi sekolah, diharapkan hasil dari penelitian ini untuk dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran khususnya pada media video *motion graphic*.