



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI *STOP MOTION* PADA MATA PELAJARAN
SENI BUDAYA KELAS X DI SMK N 11 SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Prodi Teknologi Pendidikan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

oleh

Tri Lestari

1102412032

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

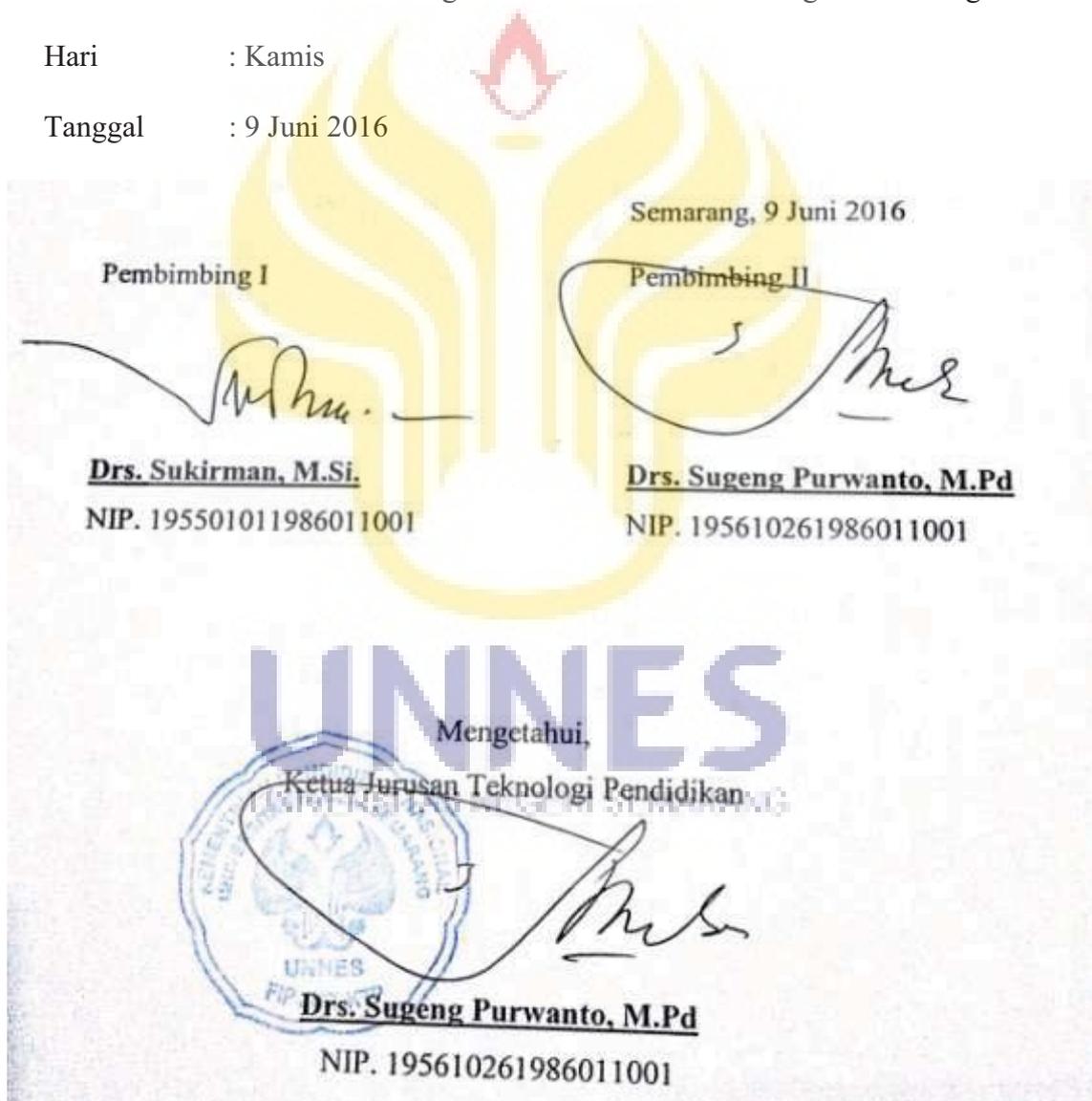
2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X di SMK N 11 Semarang” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari : Kamis

Tanggal : 9 Juni 2016



PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada tanggal 9 Juni 2016

Panitia :

Ketua



Drs. Sungkowo Edy Mulyono, M.Si

NIP.196807042005011001

Sekretaris

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd

NIP. 195610261986011001

Penguji I

Drs. Hardjono, M. Pd

NIP. 195108011979031007

Penguji II/Pembimbing I

Drs. Sukirman, M.Si.

NIP. 195501011986011001

Penguji III/Pembimbing II

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd

NIP. 195610261986011001

PERNYATAAN

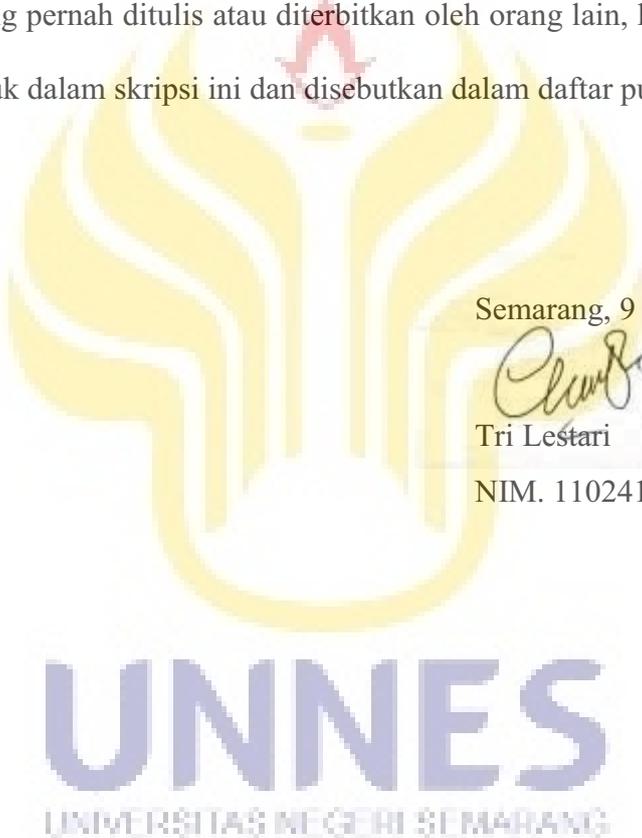
Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 9 Juni 2016



Tri Lestari

NIM. 1102412032



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

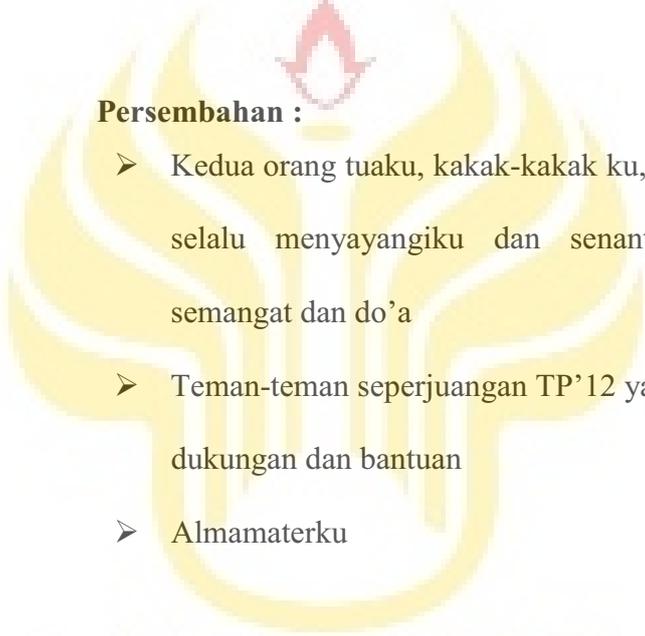
MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- Ketika kamu akan terus berjuang, maka kamu akhirnya akan menemukan cara untuk menang. (Tri Lestari)

Persembahan :

- Kedua orang tuaku, kakak-kakak ku, pakde bude, yang selalu menyayangiku dan senantiasa memberikan semangat dan do'a
- Teman-teman seperjuangan TP'12 yang selalu memberi dukungan dan bantuan
- Almamaterku



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya kepada penulis untuk menyusun skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X di SMK N 11 Semarang” sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

Keberhasilan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studi S1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhrudin M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan rekomendasi penelitian di SMK N 11 Semarang.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M. Pd, Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang sekaligus sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan kepercayaan kepada penyusun untuk melakukan penelitian dan memberi bimbingan, arahan, masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.
4. Drs. Sukirman, M. Si, Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, selalu sabar membantu dan mengarahkan serta memberikan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.

5. Andicha OYN, S.Pd, M.Pd selaku ahli media yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam pembuatan media.
6. Basuki Sulistyono, S.Pd, M.Pd selaku ahli media yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam pembuatan media.
7. Drs.H. Ahmad Ishom, M.Pd selaku kepala sekolah SMK N 11 Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
8. Joko Riyatmoko, S.Pd selaku guru mata pelajaran seni budaya kelas X Multimedia 3 di SMK N 11 Semarang atas bantuan selama penelitian serta siswa-siswi kelas X Multimedia 3 atas partisipasinya dalam penelitian.
9. Bapak dan ibu dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
10. Sahabatku Khoerul Umam Kholis, Aryati Kapilani yang telah membantu dalam penulisan skripsi.
11. Keluarga keduaku Widliati Latifah, Naufan AS, M. Habiburrahman, Adhelina Candra I, Ismail S, Rina PM, Nia Faridawati R, Bondan Gayuh A yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam penulisan skripsi.
12. Teman-teman seperjuangan KTP UNNES angkatan 2012.
13. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Sekecil apapun bantuan yang kalian berikan, semoga Tuhan pemilik semesta alam memberikan balasan yang berlipat.

Semarang, 9 Juni 2016

Penulis

ABSTRAK

Lestari, Tri (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X di SMK N 11 Semarang. Dosen Pembimbing I: Drs. Sukirman, M.Si. Dosen Pembimbing II: Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion*, Mata Pelajaran Seni Budaya

Proses pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya di SMK N 11 Semarang menunjukkan adanya kesulitan saat guru menyampaikan materi di dalam kelas. Karena kurangnya variasi media menyebabkan siswa merasa bosan saat pelajaran, perhatian siswa kurang terpusat, ada yang berbicara sendiri dengan temannya, ada yang bermain *handphone*, dan ada yang menundukkan kepalanya diatas meja sehingga materi yang disampaikan oleh guru tidak dapat diterima dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi *stop motion* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya dan untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran video animasi *stop motion* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya di SMK N 11 Semarang. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* yang mengacu pada model pengembangan ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Multimedia 3 di SMK N 11 Semarang yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, angket, dokumentasi dan tes. Analisis data dilakukan dengan deskriptif presentase dan uji t satu sampel untuk ketuntasan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah layak dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran video animasi *stop motion* pokok bahasan nilai estetis dalam karya seni rupa 3 dimensi. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi oleh ahli materi yang memperoleh 92% dari aspek materi dan tujuan pembelajaran yang masuk dalam kategori sangat baik. Hasil penilaian ahli media dalam aspek efisiensi memperoleh 87,5%, aspek tampilan program 84%, aspek kualitas teknis dan keefektifan 84,5% yang masuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan dari penilaian siswa dalam aspek tampilan program dan keefektifan memperoleh hasil 94,2% yang juga masuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji efektifitas dengan menggunakan Uji t Satu Sampel didapati hasil bahwa pada $\alpha = 5\%$ dengan $dk=36-1 = 35$ diperoleh $t_{tabel} = 2,030$. Didapat $t_{hitung} = 12,478 > t_{tabel} = 2,030$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis (H_a) diterima. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi *stop motion* layak dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya kelas X di SMK N 11 Semarang. Berdasarkan simpulan tersebut maka dapat disarankan bahwa media pembelajaran video animasi *stop motion* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran seni budaya pokok bahasan nilai estetis karya seni rupa 3 dimensi.

DAFTAR ISI

	Hal.
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang	1
1.2.Rumusan Masalah	6
1.3.Tujuan Penelitian	6

1.4. Manfaat	7
1.5. Penegasan Istilah.....	7
1.6. Sistematika Penulisan Skripsi	9
BAB II.....	10
LANDASAN TEORI.....	10
2.1. TP dan Kawasan Teknologi Pendidikan	10
2.2. Media Pembelajaran.....	15
2.3. Hubungan Media Pembelajaran dengan Teknologi Pendidikan ...	31
2.4. Animasi <i>Stop motion</i>	32
2.5. Hasil Belajar	35
2.6. Mata Pelajaran Seni Budaya	36
2.7. Perangkat Lunak Pendukung.....	39
2.8. Penelitian yang Relevan.....	41
2.9. Kerangka Berfikir.....	42
2.10. Hipotesis.....	43
BAB III	44
METODOLOGI PENELITIAN.....	44
3.1. Pendekatan Penelitian	44
3.2. Prosedur Pengembangan	45
3.2.1. <i>Analyze</i> (Analisis)	46

3.2.2. <i>Design</i> (Perencanaan).....	46
3.2.3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	46
3.2.4. <i>Implementation</i> (Uji Coba/Penerapan).....	47
3.2.5. <i>Evaluation</i> (Penilaian).....	47
3.3. Populasi dan Sampel	48
3.3.1. Populasi Penelitian	48
3.3.2. Sampel dan Teknik <i>Sampling</i>	48
3.4. Variabel Penelitian	49
3.5. Uji Keefektifan Media.....	49
3.6. Metode Pengumpulan Data	50
3.7. Teknik Analisis Data	51
3.8. Hasil Pengujian Instrumen	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	59
4.1. Hasil Penelitian	59
4.2. Deskripsi Hasil Pengembangan.....	65
4.3. Hasil Media Pembelajaran Video Animasi <i>Stop motion</i>	73
4.4. Pembahasan.....	76
4.5. Kendala dan Solusi.....	84
BAB V	86
SIMPULAN DAN SARAN	86

5.1. Simpulan.....	86
5.2. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	91



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Range Persentase dan Kriteria Kualitatif Program	52
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Butir Soal	57
Tabel 3.3 Hasil Uji Daya Pembeda Soal.....	57
Tabel 3.4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	58
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	61
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	62
Tabel 4.3 Hasil Kelayakan Oleh Siswa.....	63
Tabel 4.4 Hasil Revisi Ahli Media.....	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Interface <i>Adobe Premiere</i>	40
Gambar 2.2 Tampilan Interface <i>Cool Edit Pro</i>	41
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	45
Gambar 4.1 Tampilan Pembuka Video Animasi <i>Stop Motion</i>	75
Gambar 4.2 Tampilan Identifikasi Program Video Animasi <i>Stop Motion</i>	75
Gambar 4.3 Tampilan Judul Video Animasi <i>Stop Motion</i>	75
Gambar 4.4 Tampilan Isi Video Animasi <i>Stop Motion</i>	76
Gambar 4.5 Tampilan Isi Video Animasi <i>Stop Motion</i>	76



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kawasan Teknologi Pendidikan 1994	11
Bagan 2.2 Definisi Teknologi Pendidikan 2004	14
Bagan 2.3 Posisi Media Pembelajaran	18
Bagan 2.4 Fungsi Media Pembelajaran.....	19
Bagan 2.5 Hubungan Teknologi Pendidikan dalam Media Pembelajaran.....	31
Bagan 2.6 Kerangka Berfikir	43
Bagan 3.1 Desain eksperimen <i>pretest posttest design</i>	50



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Ijin Observasi	92
Lampiran 2 Surat Permohonan Bantuan Bimbingan Pengembangan Media Pembelajaran	93
Lampiran 3 Surat Ijin Penelitian	94
Lampiran 4 Surat Selesai Melakukan Penelitian	95
Lampiran 5 Daftar Responden	96
Lampiran 6 Kisi-Kisi Angket Untuk Ahli Media	98
Lampiran 7 Angket untuk Ahli Media	99
Lampiran 8 Kisi-Kisi Angket untuk Ahli Materi	102
Lampiran 9 Angket Untuk Ahli Materi.....	103
Lampiran 10 Kisi-Kisi Angket untuk Siswa	106
Lampiran 11 Angket untuk Siswa.....	108
Lampiran 12 Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	111
Lampiran 13 Soal Uji Coba.....	118
Lampiran 14 Kunci Jawaban Soal Uji Coba	124
Lampiran 15 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i>	125
Lampiran 16 Soal <i>Pretest</i>	132
Lampiran 17 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i>	136
Lampiran 18 Kisi-Kisi Soal <i>Posttest</i>	137
Lampiran 19 Soal <i>Posttest</i>	145

Lampiran 20 Kunci Jawaban Soal <i>Posttest</i>	148
Lampiran 21 Uji Kelayakan Produk oleh Ahli Media	149
Lampiran 22 Uji Kelayakan Produk oleh Ahli Materi.....	150
Lampiran 23 Uji Kelayakan Produk oleh Siswa.....	151
Lampiran 24 Uji Validitas Butir Soal	154
Lampiran 25 Perhitungan Validitas Butir Soal	156
Lampiran 26 Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal	158
Lampiran 27 Perhitungan Daya Pembeda Soal.....	160
Lampiran 28 Perhitungan Reliabilitas Soal.....	162
Lampiran 29 Uji Hasil Belajar Siswa.....	163
Lampiran 30 Peta Kompetensi	167
Lampiran 31 Peta Materi.....	168
Lampiran 32 GBIPM (Garis Besar Isi Program Media)	169
Lampiran 33 Naskah Media Pembelajaran	171
Lampiran 34 Dokumentasi	179



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan zaman sudah sangat pesat, salah satu yang berkembang cukup pesat yaitu dalam bidang teknologi. Jika kita tidak dapat mengikuti perkembangan teknologi, maka kita akan tertinggal. Perkembangan teknologi ini juga berimbas pada dunia pendidikan. Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan sangatlah penting bagi kelangsungan hidup manusia. Masyarakat sudah menyadari pentingnya pendidikan, dengan pendidikan yang tinggi maka akan menghasilkan generasi bangsa yang mampu membawa negara untuk semakin maju.

Seperti yang tertuang dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 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, dan bangsa dan negara. Berdasarkan pada pengertian pendidikan menurut UU No. 20 tahun 2003, pemerintah telah berupaya untuk meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia agar lebih baik, hal ini dapat dilihat dari program wajib belajar 9

tahun menjadi 12 tahun, peningkatan sarana prasarana hingga perubahan kurikulum dari waktu ke waktu. Upaya peningkatan tersebut melalui 3 jalur pendidikan yaitu formal, informal dan nonformal.

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan pembelajaran secara sistematis. Ujung tombak terlaksananya proses pembelajaran adalah guru yang berinteraksi secara langsung dengan siswa di dalam kelas. Proses pembelajaran merupakan sebuah proses terlaksananya kurikulum secara sistematis untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru harus mampu mengarahkan siswa untuk meningkatkan kemampuan dirinya baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik agar siswa mengalami proses belajar.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru tidak hanya mengajar, melainkan guru harus mendidik siswanya agar mencapai kompetensi sesuai dengan yang ditentukan. Untuk mencapai proses yang efektif dan efisien, guru perlu menerapkan metode dan media pembelajaran yang mampu menunjang berjalannya proses pembelajaran. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Arsyad (2013:82) bahwa dalam suatu proses pembelajaran, dua unsur yang sangat penting adalah metode pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun

demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang diciptakan oleh guru.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari pemberi pesan menuju penerima pesan. Pemanfaatan media pembelajaran dengan baik diharapkan mampu merangsang perhatian serta minat peserta didik dalam memahami secara lebih jauh konten atau materi yang perlu dikuasai dalam suatu pembelajaran. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran juga berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan atau materi yang telah disampaikan oleh guru. Media pembelajaran tersebut dapat berupa gambar, audio, bagan, video, film, komputer dan lain sebagainya yang dapat disesuaikan dengan konteks pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SMK Negeri 11 Semarang pada bulan Agustus sampai dengan bulan Oktober tahun 2015, proses pembelajaran di sekolah tersebut masih terdapat kesulitan saat menyampaikan materi khususnya pada mata pelajaran seni budaya pokok bahasan nilai estetis dalam karya seni rupa 3 dimensi. Saat pelaksanaan proses pembelajaran di dalam kelas, masih banyak siswa yang tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

Tahap observasi ini juga menemukan fakta bahwa saat guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah tanpa adanya media pembelajaran, karena untuk pokok bahasan ini belum memiliki media pembelajaran. Siswa cenderung tidak fokus dalam pelaksanaan proses

pembelajaran karena siswa merasa bosan yang mengakibatkan perhatian siswa tidak memusat pada materi yang disampaikan oleh guru. Ada siswa yang berbicara sendiri dengan temannya, ada siswa yang bermain *handphone*, ada pula yang hanya duduk diam dengan kepala di atas meja. Hal ini mengakibatkan materi yang disampaikan oleh guru tidak dapat diterima siswa dengan baik. Selain itu dari hasil pengamatan saat observasi, guru kesulitan dalam membuat media pembelajaran sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran guru tidak dapat memberikan contoh visual kepada siswa. Meskipun guru dapat memberikan contoh secara langsung kepada siswa tetapi dengan penyampaian tersebut terkesan monoton dan membosankan.

Mengantisipasi kendala di atas, diperlukan media yang menarik agar dapat merangsang perhatian serta ketertarikan siswa. Adapun media yang akan dibuat yaitu video animasi *stop motion*. Penggunaan media pembelajaran video animasi *stop motion* ini dapat menambah variasi dalam menyampaikan materi di dalam kelas. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah peneliti lakukan, media ini dapat digunakan karena di SMK Negeri 11 Semarang terdapat sarana dan prasarana yang memadai seperti LCD, komputer serta laptop yang akan mempermudah guru untuk mengaplikasikan video animasi *stop motion* di dalam kelas.

Animasi *stop motion* merupakan sebuah teknik animasi yang dapat membuat sebuah gambar atau benda mati agar terlihat seperti bergerak ataupun memiliki cerita. Alasan peneliti memilih video animasi *stop motion* ini sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran seni budaya karena *stop motion* memiliki keunggulan yaitu melalui video ini dapat menyampaikan sebuah materi

bagaimana terjadinya sesuatu dengan penyajian yang menarik yang dapat mempermudah siswa untuk mengerti isi materi. Penggunaan media pembelajaran video animasi *stop motion* ini mampu dijadikan rujukan untuk meningkatkan pemahaman siswa yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Media pembelajaran video animasi *stop motion* ini juga dapat menjadi media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, dengan demikian maka pembelajaran akan lebih menarik dan efektif.

Langkah pembuatannya yaitu dengan menggabungkan frame dari beberapa foto atau gambar yang berbeda untuk menciptakan ilusi gambar bergerak sehingga menghasilkan sebuah kejadian atau cerita yang dapat disampaikan. Selain itu *stop motion* yang disajikan dengan menarik dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Media pembelajaran video animasi *stop motion* membuat kita mendapatkan sebuah gambaran yang menarik dan kreatif yang diharapkan dapat memusatkan perhatian siswa, dapat menimbulkan minat belajar siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Stop motion* ini dapat dibuat oleh guru bahkan siswa, karena dalam pembuatannya tidak diperlukan keahlian khusus dan hanya memerlukan kesabaran serta ketelitian, bahkan penggunaan media ini mudah hanya dengan memutarnya dikomputer/laptop.

Alasan lain mengapa peneliti ingin mengembangkan video animasi *stop motion* karena pada tahun 2013 penelitian yang dilakukan oleh Dani Salisatul Asyhar memberikan simpulan bahwa *compact disc* (CD) pembelajaran *stop*

motion animation yang dikembangkan memenuhi standar penialaian media pembelajaran menurut BSNP dan layak serta efektif digunakan sebagai media pembelajaran materi gerak tumbuhan di kelas VIII SMP.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan mengangkat skripsi tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop motion* pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X di SMK Negeri 11 Semarang”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X di SMK Negeri 11 Semarang?
2. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran video animasi *stop motion* untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X di SMK Negeri 11 Semarang?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi *stop motion* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X di SMK Negeri 11 Semarang.
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran video animasi *stop motion* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X di SMK Negeri 11 Semarang.

1.4. Manfaat

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1.4.1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dapat menambah pilihan media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video animasi *stop motion* agar dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Menarik perhatian siswa serta membantu siswa untuk dapat memahami isi materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video animasi *stop motion* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan efektif.

1.5. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan pengertian, penafsiran judul dalam penelitian ini, perlu ditegaskan istilah-istilah dalam penelitian ini, yaitu:

1.5.1 Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini adalah pembuatan dan penggunaan media pembelajaran video animasi *stop motion* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X di SMK Negeri 11 Semarang.

1.5.2 Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan

untuk menyalurkan pesan atau bahan ajar sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Ibrahim, 2000:4). Contoh dari media pembelajaran antara lain adalah: gambar, bagan, model, film, video, komputer, dan juga game edukasi.

1.5.3 Media *Stop motion*

Animasi *Stop motion* yaitu sebuah teknik animasi dimana seolah-olah dari sebuah potongan-potongan gambar menghasilkan suatu gerakan ataupun cerita. *Stop motion* sendiri dapat menyampaikan sebuah teori dalam pembelajaran melalui ilusi-ilusi yang tercipta sehingga mendapat gambaran apa yang ingin disampaikan.

1.5.4 Mata Pelajaran Seni Budaya

Mata Pelajaran Seni Budaya adalah usaha untuk melestarikan karya seni budaya bangsa dari seluruh nusantara melalui sebuah pemahaman bahwa kebudayaan di Indonesia sangat beragam dan bermakna.

1.6. Sistematika Penulisan Skripsi

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi terbagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian pendahuluan, bagian isi dan bagian akhir.

Bagian pendahuluan berisi halaman judul, persetujuan pembimbing, pengesahan, pernyataan, motto dan persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar bagan, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran.

Bagian isi terdiri dari lima bab, yaitu:

1. Bab I Pendahuluan, yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah dan sistematika penulisan skripsi.
2. Bab II Landasan Teori, yang memuat landasan teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, hipotesis penelitian.
3. Bab III Metode Penelitian, yang terdiri dari jenis dan prosedur penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.
4. Bab IV Hasil dan Pembahasan, berisi tentang uraian hasil penelitian dan pembahasan.
5. Bab V Penutup, memuat Simpulan dan Saran.

Bagian akhir skripsi terdiri dari lampiran-lampiran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. TP dan Kawasan Teknologi Pendidikan

Menurut Miarso (2009:544), teknologi pendidikan merupakan konsep yang kompleks. Ia dikaji dari berbagai segi dan kepentingan. Kecuali itu teknologi pendidikan sebagai suatu bidang kajian ilmiah, senantiasa berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang mendukung dan mempengaruhinya.

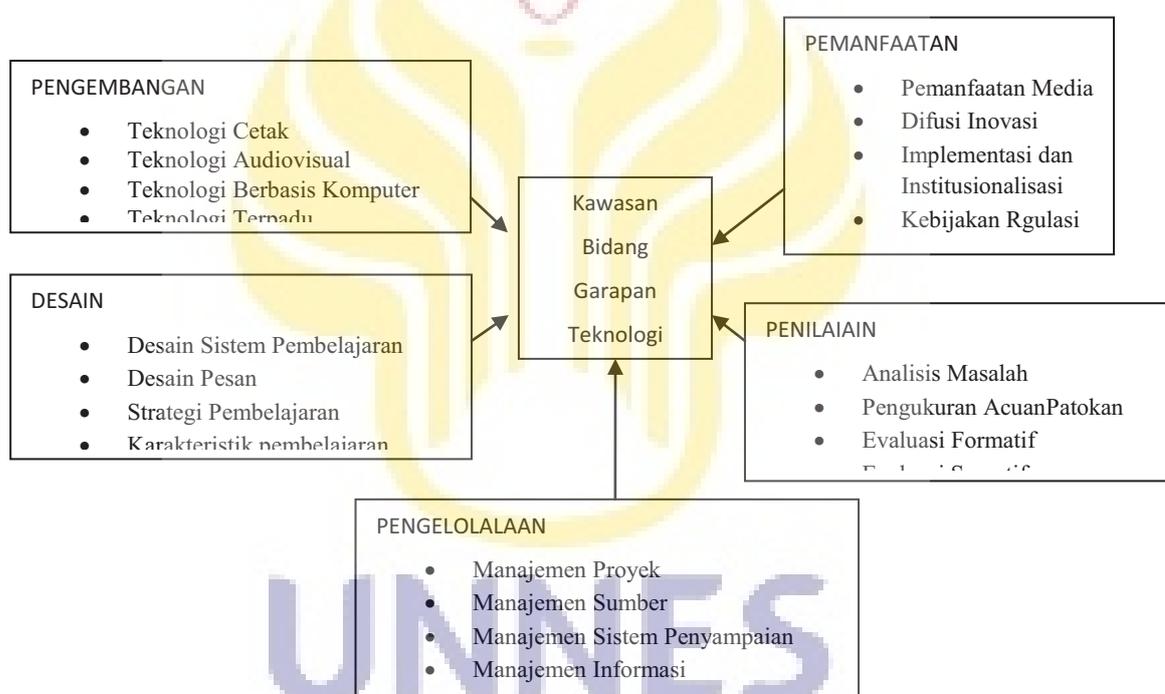
Definisi tahun 1994 mengungkapkan bahwa teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar (AECT 1994). Senada dengan uraian tersebut Januszewski dan Moelanda (2008:1) dalam Arsyad (2013:7), menyatakan bahwa teknologi pendidikan adalah kajian dan praktik etis untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang sesuai.

Berdasarkan dengan definisi teknologi pendidikan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa teknologi pendidikan merupakan bidang kajian yang membantu memfasilitasi proses pembelajaran untuk memecahkan sebuah masalah dalam berjalannya proses pembelajaran.

2.1.1 Kawasan Teknologi Pendidikan 1994

Berdasarkan definisi teknologi pendidikan tahun 1994 di atas, kawasan teknologi pendidikan dibagi menjadi 5 kawasan, yaitu kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan, dan kawasan penilaian. Menurut Seels dan Richey (1994:28) dapat digambarkan sebagai berikut:

Bagan 2.1. Kawasan teknologi pendidikan (Seels dan Richey, 1994:28)



2.1.1.1 Kawasan Desain

Desain merupakan proses untuk menentukan kondisi belajar yang bertujuan untuk menciptakan strategi dan produk. Kawasan desain paling tidak meliputi empat cakupan utama yaitu desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran dan karakteristik pemelajar.

2.1.1.2 Kawasan Pengembangan

Kawasan selanjutnya merupakan kawasan pengembangan. Kawasan pengembangan berakar pada produksi media. Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan meliputi teknologi cetak, teknologi audio-visual, teknologi berbasis komputer dan teknologi terpadu.

2.1.1.3 Kawasan Pemanfaatan

Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Mereka yang terlibat dalam pemanfaatan mempunyai tanggung jawab untuk mencocokkan pembelajaran dengan bahan dan aktivitas yang spesifik, menyiapkan pemelajar agar dapat berinteraksi dengan bahan dan aktivitas yang dipilih, memberikan bimbingan selama kegiatan, memberikan penilaian atas hasil yang dicapai pemelajar, serta memasukkannya ke dalam prosedur organisasi yang berkelanjutan.

2.1.1.4 Kawasan Pengelolaan

Berikutnya merupakan kawasan pengelolaan. Pengelolaan meliputi pengendalian Teknologi Pembelajaran melalui perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian dan supervisi. Kawasan pengelolaan meliputi pengelolaan proyek, pengelolaan sumber, pengelolaan sistem penyampaian dan pengelolaan informasi.

2.1.1.5 Kawasan Penilaian

Kawasan yang terakhir adalah kawasan penilaian. Penilaian adalah proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar. Kawasan penilaian meliputi analisis masalah, pengukuran beracukan patokan, penilaian formatif, penilaian sumatif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa antar kawasan memiliki hubungan yang saling melengkapi satu sama lain. Kelima kawasan teknologi pendidikan tersebut dapat membantu memecahkan masalah belajar manusia baik dalam penelitian maupun teori.

Maka penelitian ini termasuk dalam kawasan pengembangan. Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran video animasi *stop motion* dalam mata pelajaran seni budaya pokok bahasan nilai estetis karya seni rupa tiga dimensi yang kemudian diteliti keefektifannya.

2.1.2 Kawasan Teknologi AECT 2004

Definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT 2004: *Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.* Pengertian tersebut secara garis besar dapat diterjemahkan Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dan sumber daya. Sebagaimana dikemukakan oleh Januzewski & Molenda (2008: 5) dalam Edi

Subkhan (2013: 13), menggambarkan elemen kunci definisi teknologi pendidikan dari AECT (2004) dalam bagan berikut:



Bagan 2.2. Definisi Teknologi Pendidikan, AECT 2004

2.1.2.1 *Study*

Elemen yang pertama yaitu kajian *Study*. *Study* merupakan pemahaman teoritis yang diperlukan dalam praktek teknologi pendidikan untuk konstruksi dan perbaikan pengetahuan melalui penelitian dan refleksi praktek pembelajaran.

2.1.2.2 *Etichal Practice*

Berikutnya elemen kedua yaitu *Etichal Practice* (etika praktek). *Etichal Practice* mengacu pada standar etika praktis sebagaimana yang didefinisikan oleh Komite Etika AECT tentang apa saja yang harus dilakukan oleh praktisi Teknologi Pendidikan.

2.1.2.3 *Fasilitating*

Elemen yang ketiga yaitu *Fasilitating* (fasilitasi). Fasilitasi dalam teknologi pendidikan adalah perubahan akibat adanya pergeseran paradigma

pembelajaran yang memberikan peran dan tanggung jawab lebih besar kepada peserta didik sehingga peran teknologi pendidikan berubah menjadi pemfasilitasi.

2.1.2.4 Learning

Elemen yang keempat yaitu *Learning* (pembelajaran). Pembelajaran selain berkenaan dengan ingatan juga berkenaan dengan pemahaman. Tugas pembelajaran dapat dikategorikan berdasarkan pada berbagai taksonomi.

Penjelasan yang disebutkan di atas di atas merupakan penjabaran dari masing-masing elemen kunci definisi teknologi pendidikan menurut AECT tahun 2004. Fungsi-fungsi dalam definisi teknologi pendidikan yang dikeluarkan tahun 2004 ini meliputi: penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan. Fungsi-fungsi tersebut sangat penting dalam aktivitas desain dan pengembangan bahan serta program pembelajaran yang merupakan aktivitas inti dalam bidang teknologi pendidikan.

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa (Sadiman, 2010:32). Sedangkan menurut Arsyad (2013:171), media adalah berbagai macam kombinasi grafik, suara, teks, video, dan animasi.

Pengertian lain juga diungkapkan oleh Ibrahim, dkk (2000:4) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar

untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Begitu pula dengan Sukiman, (2012:29) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala hal untuk menyalurkan informasi dalam konten pembelajaran agar terjalin sebuah komunikasi untuk merangsang minat belajar siswa untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

2.2.1 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi guru dan siswa jika media pembelajaran ini dipilih, dikembangkan serta digunakan secara tepat dan baik. Secara umum media pembelajaran bermanfaat untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik. Perhatian siswa lebih terpusat sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat memperjelas isi materi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pendapat ini juga didukung oleh pernyataan dari Musfiqon (2012:187) bahwa media yang dikembangkan dapat menyajikan animasi di dalamnya, sehingga media akan lebih menarik dan membuat materi yang abstrak dapat divisualisasikan. Milkova (2015:76) juga berpendapat bahwa penggunaan media memberikan penjelasan yang baik melalui visualisasi materi pelajaran, maka materi yang disampaikan akan lebih jelas dan dapat dimengerti.

Hal tersebut juga diungkapkan oleh Sugiyono (2013:415) bahwa indikator keefektifan metode mengajar baru adalah kecepatan pemahaman murid pada pelajaran lebih tinggi, murid bertambah kreatif, dan hasil belajar meningkat. Diperkuat juga dengan teori dari Arsyad (2013:26) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.

Manfaat media pembelajaran menurut Sudjana & Rifai (1992:2) adalah sebagai berikut:

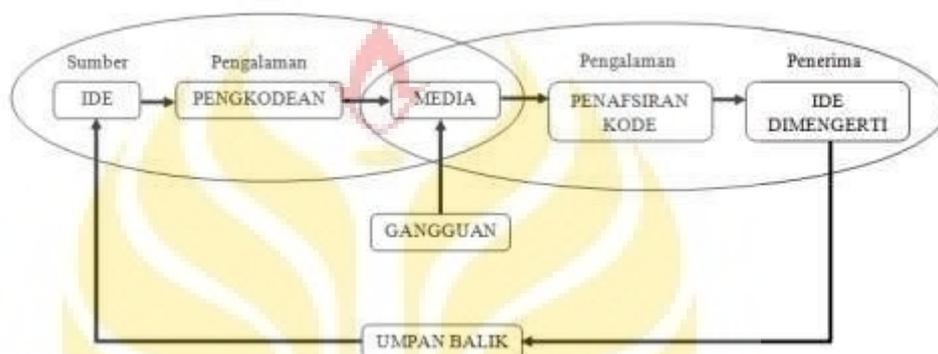
1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

2.2.2 Posisi Media dalam Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem, karena di dalamnya mengandung komponen-komponen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi untuk

mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yang berarti bahwa media termasuk dalam sistem pembelajaran.

Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi dapat diperjelas dengan gambar berikut (Daryanto, 2013:7).

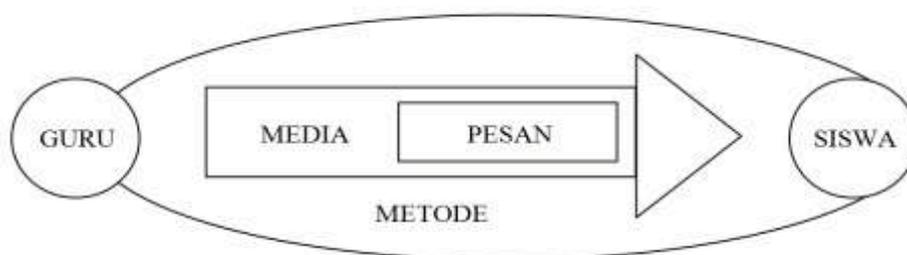


Bagan 2.3 Posisi Media Pembelajaran

2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur pesan informasi dari pemberi informasi menuju ke penerima. Bukan hanya sebagai alat, tetapi media pembelajaran juga diharapkan dapat memusatkan perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Fungsi media pembelajaran dapat diperjelas dengan bagan sebagai berikut (Daryanto, 2013:8):



Bagan 2.4 Fungsi Media Pembelajaran

2.2.4 Kriteria Pemilihan Media

Hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media yaitu materi pembelajaran yang terkandung di dalamnya harus sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat. Ini dapat diartikan materi yang tersaji sudah jelas dan tepat sesuai dengan apa yang diajarkan oleh guru mata pelajaran (Daryanto 2013:56). Daryanto (2013:53) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran harus bersifat mandiri dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna biasa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Menurut Hamalik (1994:15) media pembelajaran harus meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pembelajaran lebih mantap. Selain itu Kustiono (2010:12) juga mengungkapkan, meskipun tujuan dan isi dari media sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi pembelajaran, alokasi waktu, sumber, prosedur penilaiannya juga perlu diperhatikan.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2009: 4-5), ada beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran antara lain:

1. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran; artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
3. Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh atau setidaknya mudah dibuat oleh guru pada saat akan mengajar.
4. Keterampilan guru dalam menggunakannya; apapun jenis media yang diperlukan, syarat utamanya adalah guru harus dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.
5. Tersedianya waktu untuk menggunakannya; hal ini bertujuan agar media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
6. Sesuai dengan taraf berpikir siswa; memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.

2.2.5 Kelebihan Kemampuan Media dan Hambatan Komunikasi dalam Proses Pembelajaran

2.2.5.1 Kelebihan kemampuan media

Menurut S. Gerlach dan P. Ely (dalam Ibrahim, dkk 2000:6-7) terdapat tiga kelebihan kemampuan media, yaitu:

1. Kemampuan fiksatif, artinya memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan kemudian menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian.

Dengan kemampuan ini suatu obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

2. Kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya dirubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat juga diulang-ulang penyajiannya.
3. Kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak. Misalnya siaran TV atau Radio.

2.2.5.2 Hambatan Komunikasi dalam Proses Pembelajaran

Menurut Ibrahim, dkk (200:7), dalam proses pembelajaran terkadang ada suatu kendala atau hambatan komunikasi, seperti:

1. Verbalisme, artinya siswa dapat menyebutkan kata tetapi tidak mengetahui artinya. Hal ini terjadi karena biasanya guru mengajar hanya dengan cara member penjelasan secara lisan (ceramah), siswa cenderung hanya menirukan apa yang dikatakan guru.
2. Salah tafsir, artinya dengan istilah atau kata yang sama diartikan berbeda oleh siswa. Hal ini terjadi karena biasanya guru hanya menjelaskan secara lisan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain misalnya gambar, bagan, model dan sebagainya.
3. Perhatian tidak terpusat, hal ini dapat terjadi karena beberapa hal antara lain : karena gangguan fisik (siswa sakit), ada hal lain yang lebih menarik perhatian

siswa dari pada pelajaran, siswa melamun, cara mengajar guru membosankan, cara menyajikan bahan pelajaran tanpa variasi (monoton), kurang adanya pengawasan dan bimbingan guru.

4. Tidak terjadi pembentukan tanggapan atau pemahaman yang utuh dan berarti, kurang memiliki kebermaknaan logis dan psikologis. Apa yang diamati atau dilihat, dialami secara terpisah. Tidak terjadi proses berpikir yang logis mulai dari kesadaran hingga timbulnya konsep. Menggambarkan atau melukiskan sesuatu.

Berdasarkan kelebihan media serta terjadinya hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran, maka dapat ditarik simpulan bahwa dengan adanya media dapat berperan dalam menghindari hambatan dalam proses pembelajaran.

2.2.6 Pengenalan Macam-Macam Media

Media pembelajaran kini sudah semakin beragam, hal ini merupakan dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi. Awalnya kita hanya menjumpai sebuah media pembelajaran berupa gambar, bagan, dan sebagainya, namun sekarang kita dapat menjumpai media pembelajaran dalam bentuk film, slide, video dan komputer.

Menurut Arsyad (2013:31) berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu :

1. Teknologi cetak, adalah cara-cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi.

2. Teknologi audio-visual, adalah cara mengasilkan atau penyampaian materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.
3. Teknologi berbasis komputer, adalah merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dalam menggunakan sumber-sumber yang berbasisi mikro prosesor. Perbedaan media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi yang dihasilkan lainnya adalah karena informasi atau materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual.
4. Teknologi gabungan, adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa pemakaian bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Sedangkan menurut Sheel and Richey dalam Kustiono (2010:12) media diklasifikasikan menjadi 5 kelompok yaitu:

1. Media visual yang terdiri atas media: (a) cetak, (b) grafis, (c) objek, (d) model, mock-up.
2. Media Audio (Media Dengar), Antara lain: piringan audio, tape recorder
3. Media Audio-Visual (Media pandang-dengar), antara lain:soundslide, video, tv, film
4. Media Berbasi Komputer, yakni peralatan produksi media secara *computerized*

5. Media Terpadu (media terintegrasi, seperti: internet), merupakan bentuk kombinasi berbagai jenis media dalam bentuk multimedia, misalnya: CAI, CBM, dsb.

Pendapat lain mengenai macam-macam media atau klasifikasi media juga diungkapkan oleh Ardiani (2009) dikutip dari: (<http://edu-articles.com/mengenal-mediapembelajaran/>) bahwa “Media diklasifikasikan menjadi media visual, media audio, dan media audio-visual :

1. Media Visual

Media visual dibagi menjadi 2, yaitu :

- a. Media Yang Tidak Diproyeksikan

- 1) Media realita adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek. Kelebihan dari media realita ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Misal untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, dan organ tanaman.
- 2) Model adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti realia. Misal untuk mempelajari sistem gerak, pencernaan, pernafasan, peredaran darah, sistem ekskresi, dan syaraf pada hewan.
- 3) Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep

yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Jenis-jenis media grafis adalah: gambar/ foto, sketsa diagram/ skema: gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol untuk menggambarkan struktur dari obyek tertentu secara garis besar. Misal untuk mempelajari organisasi kehidupan dari sel sampai organisme.

- 4) Gambar/ chart: menyajikan ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna siswa. Selain itu Gambar mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari penyajian. Dalam Gambar sering dijumpai bentuk grafis lain, seperti: gambar, diagram, berbasis, atau lambang verbal.
- 5) Grafik: gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif. Misal untuk mempelajari pertumbuhan.

b. Media Proyeksi

- 1) Transparansi OHP merupakan alat bantu mengajar tatap muka sejati, sebab tata letak ruang kelas tetap seperti biasa, guru dapat bertatap muka dengan siswa (tanpa harus membelakangi siswa). Perangkat media transparansi meliputi perangkat lunak (Overhead transparency/OHT) dan perangkat keras (Overhead projector/OHP).
- 2) Film bingkai/slide adalah film transparan yang umumnya berukuran 35 mm dan diberi bingkai 2X2 inci. Dalam satu paket berisi beberapa film bingkai yang terpisah satu sama lain. Manfaat film bingkai hampir sama dengan transparansi OHP, hanya kualitas visual yang dihasilkan lebih bagus.

Sedangkan kelemahannya adalah biaya produksi dan peralatan lebih mahal serta kurang praktis. Untuk menyajikan dibutuhkan proyektor slide.

2. Media Audio

Media visual dibagi menjadi 2, yaitu :

a. Radio

Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa-peristiwa penting dan baru, masalah-masalah kehidupan dan sebagainya. Radio dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif.

b. Kaset-Audio

Kaset-audio adalah kaset pita yang sering digunakan di sekolah. Keuntungannya adalah merupakan media yang ekonomis karena biaya pengadaan dan perawatan murah.

3. Media Audio-Visual

Media visual dibagi menjadi 2, yaitu :

a. Media video

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film. Yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, biasa dikemas dalam bentuk VCD.

b. Media Komputer

Media ini memiliki semua kelebihan yang dimiliki oleh media lain. Selain mampu menampilkan teks, gerak, suara dan gambar, komputer juga

dapat digunakan secara interaktif, bukan hanya searah. Bahkan komputer yang disambung dengan internet dapat memberikan keleluasaan belajar menembus ruang dan waktu.

Dari macam-macam media pembelajaran yang telah diuraikan di atas, maka peneliti menarik simpulan bahwa pengklasifikasian media yang diungkapkan oleh para tokoh tersebut secara garis besar memiliki pengelompokan yaitu kelompok media audio, media visual, dan media audio-visual.

2.2.7 Langkah Pengembangan Media

Media yang akan dikembangkan adalah video animasi *stop motion*, yang termasuk dalam media audio-visual. Secara garis besar langkah pengembangan media terbagi dalam tiga tahap yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tahapan yang pertama yaitu tahap pra produksi. Tahapan ini berawal dari munculnya ide gagasan untuk produksi hingga tahap pembuatan naskah. Selanjutnya adalah tahap produksi, dalam tahap ini naskah yang telah kita buat kemudian diolah sehingga menjadi bentuk audio-visual, dalam penelitian ini yaitu video *stop motion*. Tahapan yang terakhir yaitu tahap pra produksi yang mencakup kegiatan validasi, uji coba serta revisi sesuai dengan kebutuhan.

Menurut Ibrahim, dkk (2000:122-125) langkah-langkah dalam tiap tahapan pengembangan media pembelajaran yaitu:

1. Tahap Pra Produksi

Dalam tahap pra produksi untuk pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Merumuskan ide. Memunculkan ide atau gagasan untuk pengembangan media pembelajaran tentunya karena ada permasalahan. Permasalahan pembelajaran adalah adanya kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap pebelajar yang diharapkan, dengan kemampuan, keterampilan dan sikap terhadap pebelajar yang dimiliki sekarang.
- b. Menentukan karakteristik pebelajar/siswa. Agar media yang akan dibuat benar-benar sesuai dengan kemampuan pebelajar, maka perlu diteliti kemudian ditentukan kemampuan prasyarat yang dimiliki pebelajar terkait dengan bahan pembelajaran yang akan dipelajari. Penelitian ini dapat dilakukan dengan tes atau pra duga guru berdasarkan pengalaman pebelajar selama bergaul dengan pebelajar.
- c. Merumuskan tujuan pembelajaran. Berdasarkan ide serta kebutuhan dan karakteristik pebelajar, kemudian dirumuskan tujuan pembelajaran secara jelas. Rumusan tujuan pembelajaran biasanya dibedakan antara rumusan tujuan umum dan tujuan khusus. Dengan kejelasan tujuan pembelajaran akan mempermudah penentuan media pembelajaran yang akan dibuat.
- d. Menentukan kerangka isi bahan pembelajaran. Setelah dirumuskan tujuan khusus pembelajaran, maka perlu ditentukan kerangka isi bahan pembelajaran yang diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut.
- e. Menuliskan *treatment*. Sebelum naskah ditulis biasanya dituliskan dulu *treatment*. *Treatment* adalah uraian berbentuk *esay* yang menggambarkan urutan atau alur penyajian visual program media yang akan diproduksi secara garis besar. Penulisan sudah menggunakan bahasa visual, artinya isi

pesan yang akan disajikan diwujudkan dalam bentuk visual yang akan ditayangkan (diamati oleh pebelajar).

- f. Menulis naskah (skrip) sesuai dengan *treatment* yang telah ditentukan, dilanjutkan menuliskan secara rinci visualisasi isi pesan, dilengkapi dengan menuliskan suara yang akan mengiringi.

Naskah adalah jembatan yang menghubungkan antara ide (isi pesan) agar menjadi tayangkan audio-visual, atau penghubung antara pemilih ide (penulis naskah) dengan produser (pengubah naskah menjadi tayangan audio-visual). Oleh karena itu, dalam teknik penulisan naskah ini disesuaikan dengan jenis medianya. Untuk media video terkait dengan teknik *shooting* atau rekaman kamera video.

2. Tahap Produksi

Garis besar dalam langkah-langkah tahap pra produksi untuk pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Mengkaji naskah secara cermat, dengan memikirkan kemungkinan terlaksananya pengambilan gambar dengan *lancer* (diperhitungkan faktor penunjang dan penghambatnya). Jika memang perlu produser dapat mengubah merevisi naskah.
- b. Menentukan tenaga pelaksana produksi dan pembagian tugas yang jelas.
- c. Menyiapkan bahan dan peralatan produksi yang diperlukan.
- d. Mencari dan menentukan lokasi dan obyek pengambilan gambar sesuai dengan isi naskah.

- e. Membuat jadwal kegiatan produksi dilengkapi dengan ketentuan penanggungjawab serta bahan dan peralatan yang diperlukan.
- f. Mengadakan persiapan produksi (pengambilan gambar), dengan latihan dan gladi resik. Makin matang persiapan, kegiatan pengambilan gambar makin lancar dan makin efisien (hemat).
- g. Melaksanakan kegiatan pengambilan gambar sesuai jenis media video animasi *stop motion* yang akan diproduksi, dalam hal ini mengadakan kegiatan memotret dan *shooting* atau rekaman video.

3. Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi ini merupakan tahap kerja yang terakhir dari bahan yang telah diproduksi. Penyelesaian pekerjaan disesuaikan dengan produksi media video animasi *stop motion*, mencakup kegiatan sebagai berikut:

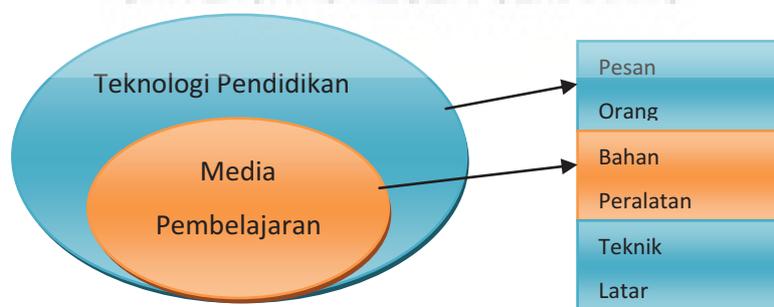
- a. Mengkaji naskah secara cermat, dengan memikirkan kemungkinan terlaksananya pengambilan gambar dengan lancar (diperhitungkan faktor penunjang dan penghambatnya). Jika memang perlu produser dapat mengubah merevisi naskah.
- b. Menentukan tenaga pelaksana produksi dan pembagian tugas yang jelas.
- c. Menyiapkan bahan dan peralatan produksi yang diperlukan.
- d. Mencari dan menentukan lokasi dan obyek pengambilan gambar sesuai dengan isi naskah.
- e. Membuat jadwal kegiatan produksi dilengkapi dengan ketentuan penanggungjawab serta bahan dan peralatan yang diperlukan.

- f. Mengadakan persiapan produksi (pengambilan gambar), dengan latihan dan gladi resik. Makin matang persiapan, kegiatan pengambilan gambar makin lancer dan makin efisien (hemat).
- g. Melaksanakan kegiatan pengambilan gambar sesuai jenis media pembelajaran video animasi *stop motion* yang akan diproduksi, dalam hal ini mengadakan kegiatan memotret dan *shooting* atau rekaman video.

2.3 Hubungan Media Pembelajaran dengan Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan adalah kajian dan praktik etis untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang sesuai (Januszewski dan Moelanda, 2008:1 dalam Arsyad, 2013:7).

Menurut Sukiman (2012:25) hubungan antara media dengan teknologi pendidikan tidak dapat di lepaskan. Penggunaan media dalam kegiatan pendidikan pembelajaran merupakan bagian dari teknologi pendidikan. Jika di gambarkan dalam sebuah skema hubungan antara media pendidikan/pembelajaran dengan teknologi pendidikan akan tampak sebagai berikut:



Bagan 2.5 Hubungan teknologi pendidikan dalam media pembelajaran menurut Sukiman (2012:25)

Menurut uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peran teknologi pendidikan sangatlah penting yaitu sebagai pemecah masalah belajar pada manusia. Jadi media pembelajaran termasuk dalam teknologi pendidikan dimana penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa dalam belajar, membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

2.4 Animasi *Stop motion*

2.4.1 Pengertian Animasi *Stop Motion*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak dilayar menjadi bergerak. Kata animasi berasal dari Bahasa latin, *anima* yang berarti “hidup” atau *animare* yang berarti “ meniupkan hidup ke dalam”. Kemudian istilah tersebut dialihbahasakan ke dalam Bahasa Inggris menjadi *animate* yang berarti memberi hidup, atau *animation* yang berarti ilusi dari gerakan, atau hidup. Istilah *animation* tersebut dialihbahasakan ke dalam Bahasa Indonesia menjadi animasi (Ranang, dkk 2010:9).

Salah satu jenis animasi yaitu animasi *stop motion*. Animasi *stop motion* merupakan salah satu teknik animasi yang menciptakan suatu ilusi gerakan sehingga mampu menghasilkan sebuah gerakan bahkan cerita. Animasi object atau *stop motion* adalah gerakan atau manipulasi objek 3 dan 2 dimensional yang direkam, dipotret secara frame-per-frame. Teknik *stop motion* pada prinsipnya

sama dengan animasi lainnya yaitu menggunakan frame-per-frame dalam pembuatannya. Perbedaan pembuatan teknik ini adalah proses adegan frame-per-frame dengan teknik animasi objek dibuat dengan memotret frame-per-frame tersebut, sehingga tidak heran apabila di dalam teknik ini memerlukan jepretan kamera yang banyak (Rahmah, 2014: 130). Maka dari itu *stop motion* ini dapat menyampaikan sebuah materi.

2.4.2 Jenis-jenis Animasi *Stop Motion*

Stop motion sering disebut dengan *Claymation* karena dalam perkembangannya jenis animasi ini sering menggunakan tanah liat (*clay*) sebagai objek yang digerakkan (Ranang, dkk 2010:44-45). Tetapi sekarang ini terdapat berbagai jenis animasi *stop motion*. *International Design School* menjelaskan bahwa terdapat 7 jenis animasi *stop motion*, yaitu:

1. Animasi *Cut out*

Jenis animasi *stop motion* ini menggunakan potongan gambar yang sesuai bentuk yang diinginkan.

2. Animasi *Clay*

Jenis animasi *stop motion* ini menggunakan *clay* atau tanah liat atau bahan-bahan elastis yang bisa dibentuk, sebagai objek yang gerakan.

3. Animasi Wayang/Boneka

Jenis animasi *stop motion* ini biasanya melibatkan tokoh boneka atau wayang atau figur lainnya yang merupakan penyederhanaan dari bentuk alam yang ada.

4. Animasi *Pixilation*

Jenis animasi *stop motion* ini menggunakan aktor hidup, dimana aktor hidup ini berperilaku selayaknya boneka.

5. Animasi Grafis

Variasi dari animasi *stop motion* ini adalah variasi yang lebih konseptual daripada animasi *cel tradisional* bidang datar dan animasi *stop motion* dengan jenis cut out. Tapi secara teknis jenis animasi *stop motion* tersebut menggunakan foto atau gambar sebagai objek animasi.

6. Animasi Objek

Jenis animasi *stop motion* ini menggunakan benda-benda seperti boneka, kaleng, atau balok, dimana benda-benda tersebut yang digunakan tidak seperti tanah liat yang mudah dibentuk dan lunak.

7. Animasi Siluet

Jenis ini adalah animasi yang digunting dan dirangkai sebagai bayangan (hitam) gambar gelap. Teknik ini di pelopori oleh Lotte German Reiniger. Sekarang ini animasi siluet kadang digunakan sebagai karya seni.

2.4.3 Kelebihan dan Kelemahan Animasi Stop Motion

Felisitas (2012) menyatakan bahwa terdapat kelebihan dan kekurangan dari animasi *stop motion*. Kelebihan animasi *stop motion* adalah: (1) bisa dibuat oleh siapa saja, (2) tidak memerlukan bahan yang mewah untuk membuatnya, (3) minimal hanya butuh dua peralatan yaitu kamera dan *tripod*. Sedangkan kelemahan dari video animasi *stop motion* adalah: (1) proses pengerjaan lama, (2) konsep harus matang, (3) diperlukan ketelitian dan pengerjaan yang tekun, (4) keterbatasan gerakan objek.

2.5 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Horwart Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita (Sudjana, 2009:22).

Menurut teori dari Benyamin Bloom, klasifikasi hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Perinciannya adalah sebagai berikut:

1. Ranah kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

2. Ranah afektif

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

3. Ranah psikomotoris

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran (Sudjana, 2009:22-23).

2.6 Mata Pelajaran Seni Budaya

Mata pelajaran seni budaya untuk kelas X merupakan salah satu usaha untuk melestarikan karya seni budaya bangsa dari seluruh nusantara melalui sebuah pemahaman bahwa kebudayaan di Indonesia sangat beragam dan bermakna.

Seperti yang diungkapkan oleh Hadi (2015) dalam blognya <http://www.satujam.com/pengertian-seni-budaya/> bahwa pengertian seni budaya menurut Harry Sulastianto adalah suatu keahlian mengeluarkan ide-ide serta pemikiran indah, termasuk mewujudkan kemampuan dan imajinasi pandangan akan suasana, benda atau karya yang bisa menimbulkan rasa indah sehingga menciptakan peradaban yang lebih maju.

Penelitian ini berfokus pada pokok bahasan nilai estetis karya seni rupa tiga dimensi karena dalam mempelajari seni tidak dapat terlepas dari persoalan estetika atau keindahan. Soetedja, dkk (2014:28) menyebutkan bahwa perkembangan konsep dan bentuk karya seni menyebabkan pembicaraan tentang estetika tidak lagi semata-mata merujuk pada karya seni yang sedap dipandang mata. Menghadapi karya seni yang dikategorikan tidak indah, maka tidak seharusnya langsung memberikan penilaian buruk, tidak pantas, dan sebagainya. Estetika dapat mengarahkan untuk melihat latar belakang dibalik penciptaan sebuah karya seni, mencari nilai keindahan dan kebaikan yang tersembunyi dalam karya tersebut.

Nilai estetis pada sebuah karya seni rupa dapat bersifat objektif dan subjektif. Objektif berarti bahwa keindahan dalam karya seni tersebut dapat dilihat secara kasat mata melalui komposisi yang baik, perpaduan warna yang sesuai dan sebagainya. Sedangkan subjektif berarti bahwa jika kita tertari pada sebuah karya serta merasa senang saat melihat karya tersebut tetapi teman kita tidak tertarik pada karya tersebut dan lebih tertarik pada karya yang lainnya. Perbedaan inilah yang membuktikan bahwa keindahan dapat bersifat subjektif.

Pokok bahasan nilai estetis karya seni rupa tiga dimensi ini diharapkan siswa mampu mengidentifikasi unsur estetis dalam karya seni rupa tiga dimensi, mendeskripsikan nilai estetis dalam karya seni rupa tiga dimensi serta membandingkan nilai estetis dalam karya seni rupa tiga dimensi.

Bangun (2001:7) mengungkapkan bahwa berdasarkan pandangan subjektif dan pandangan objektif, keindahan dapat dilihat dari 2 unsur yaitu:

1. Unsur Visual

Unsur visual yaitu unsur yang dapat dipahami secara visual seperti garis, bentuk, tekstur, nada (gelap terang), dan warna. Sesungguhnya keindahan sebuah karya seni rupa tersusun dari komposisi yang baik, perpaduan warna yang sesuai, penempatan objek yang membentuk kesatuan, dan sebagainya.

2. Unsur psikis (psikologi)

Unsur psikis (psikologi) yaitu unsur yang tidak dapat dipahami secara visual, tetapi hanya dapat dirasakan saja seperti emosi, pikiran, pandangan, gagasan dan karakter

Selain melihat keindahan seni rupa dari unsur visual dan psikis, keindahan juga dapat dilihat dari prinsip estetika yang terkandung dalam sebuah karya seni rupa. Menurut Indradi (2007), sebagai nilai estetika, prinsip estetika yang terkandung dalam sebuah karya tidak harus berurutan dan lengkap, penampilan prinsip estetika tiap creator berbeda sesuai dengan pertimbangan pribadinya. Prinsip estetika tersebut sebagai berikut:

1. Keseimbangan

Keseimbangan yang dalam bahasa Inggrisnya *balance* merupakan prinsip dalam seni untuk menciptakan karya agar menjamin tampilnya nilai-nilai

keselarasan dan keserasian yang mendukung prinsip kesatuan dengan menggunakan unsur-unsur seni.

2. Irama

Irama dalam penciptaan karya seni digunakan untuk menekankan keseimbangan yang mendukung gerak (*movement*) atau arah (*direction*) dengan menggunakan unsur-unsur seni.

3. Proporsi

Proporsi adalah prinsip dalam penciptaan karya untuk menekankan hubungan satu bagian dengan bagian lain dalam usaha memperoleh kesatuan melalui penggunaan unsur-unsur seni.

4. Aksentuasi

Aksentuasi/ Dominasi (Emphasis) merupakan prinsip dalam penciptaan karya yang mengikat unsur-unsur seni dalam kesatuan. Prinsip aksentuasi menampilkan pusat perhatian dari seluruh kesatuan karya.

5. Kesatuan

Dalam berkarya prinsip utama yang harus dipenuhi ialah prinsip kesatuan, untuk itu dalam merancang secara sempurna perlu dipikirkan keutuhan dan kesatuan antara semua unsur senirupa disamping keutuhan antara unsur seni dan gagasan (*idea*) sebagai landasan mencipta.

2.7 Perangkat Lunak Pendukung

1. Adobe Premiere Pro CS4

Peneliti telah memilih salah satu *software* untuk mengedit video yaitu *Adobe Premiere Pro CS4*. Proses produksi video *stop motion* ini karena untuk menciptakan gerakan ilusi serta aksens-aksens yang ditimbulkan dari video *stop motion* tersebut membutuhkan perangkat lunak mengedit video. Guntur (2012) dalam blognya <https://gunturmultimedia.wordpress.com/> menyebutkan bahwa *Adobe Premiere Pro* adalah sebuah program penyunting video. Ia adalah bagian dari *Adobe Creative Suite*, sebuah rangkaian dari desain grafis, video editing, dan pengembangan aplikasi web yang dibuat oleh *Adobe Systems*. *Premiere Pro* mendukung banyak kartu video editing dan plug-in untuk percepatan proses, tambahan mendukung format file, dan video / audio efek. *Premiere Pro CS4* adalah versi pertama yang akan dioptimalkan untuk 64-bit sistem operasi meskipun tidak natively 64-bit.

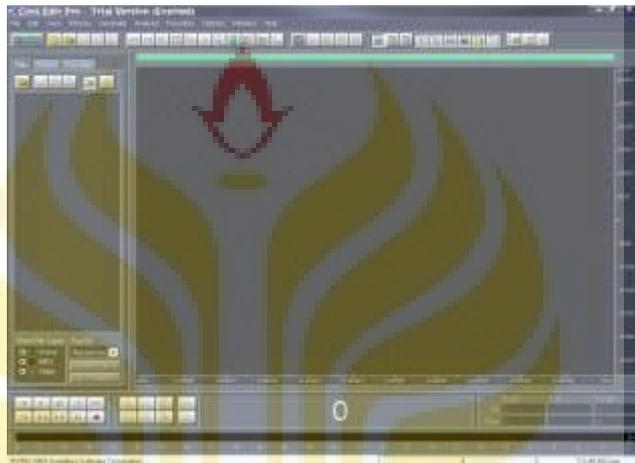


Gambar 2.1 Tampilan Interface Adobe Premiere

2. *Cool Edit Pro*

Selain perangkat lunak untuk mengedit video, ada satu *software* yang tidak kalah pentingnya yaitu *software* untuk mengedit efek suara. Efek suara atau biasa

disebut dengan *sound effect* juga sangat penting dalam pembuatan video *stop motion* ini. Peneliti memilih *Cool Edit Pro* untuk *software* untuk mengedit efek suara. Nantinya *software* ini akan digunakan untuk memadukan audio sesuai dengan kehendak. Harapannya perangkat lunak ini dapat mendukung suara yang didapatkan dari perangkat pengedit video.



Gambar 2.2 Tampilan Interface Cool Edit Pro

3. *Adobe Photoshop*

Perangkat lunak yang tidak kalah pentingnya dalam penelitian ini adalah aplikasi *adobe photoshop*. *Adobe photosop* dalam penelitian ini digunakan untuk membuat gambar serta untuk mengedit foto agar terlihat lebih menarik.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.8 Penelitian yang Relevan

1. Jurnal *The Student Researcher* Vol.2 No.2 Mei 2013 halaman 109-120 yang ditulis oleh Suzie Pugh yang berjudul *Stop motion Animation as an Innovative Approach to Engagement and Collaboration in the Classroom*, menunjukkan bahwa animasi *stop motion* dapat mempengaruhi kreatifitas

belajar siswa. Selain itu indikator lain juga menunjukkan bahwa animasi *stop motion* merupakan alat belajar yang layak, inovatif, dan menarik untuk pembelajaran.

2. Skripsi Dani Salisatul Asyhar, Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang tahun 2013, yang berjudul *Penggunaan Compact Disc (Cd) Pembelajaran Stop motion Animation* sebagai Media Pembelajaran Materi Gerak pada Tumbuhan Di SMP 2 Bukateja. Penelitian tersebut membahas tentang kelayakan dan efektifitas media pembelajaran animasi *stop motion* untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa *compact disc* (CD) pembelajaran *stop motion animation* yang dikembangkan memenuhi standar penilaian media pembelajaran menurut BSNP dan layak serta efektif digunakan sebagai media pembelajaran materi gerak tumbuhan di kelas VIII SMP.

2.9 Kerangka Berfikir

Penyampaian materi pada mata pelajaran Seni Budaya masih belum optimal karena dalam pelaksanaannya menggunakan metode ceramah yang bersifat satu arah dan tidak menggunakan media pembelajaran sehingga belum bisa memvisualisasikan materi pelajaran dengan baik. Peneliti berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi *stop motion* dengan tampilan yang menarik untuk memusatkan perhatian siswa serta disesuaikan dengan ilmu pengetahuan dan lebih jelas menyampaikan materi dalam mata pelajaran Seni Budaya pokok bahasan nilai estetis karya seni rupa 3 dimensi.

Bagan kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Bagan 2.6 Kerangka Berfikir

2.10 Hipotesis

Berdasarkan landasan teori di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho: Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya setelah menerapkan media pembelajaran video animasi *stop motion* pada siswa kelas X SMK Negeri 11 Semarang.

Ha: Ada perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya setelah menerapkan media pembelajaran video animasi *stop motion* pada siswa kelas X SMK Negeri 11 Semarang.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

5.1.1 Pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*) layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat diukur dari hasil validasi ahli materi mendapat presentase 92% yang masuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan hasil validasi ahli media mendapat presentase 87,5% dari aspek efisiensi, 84% dari aspek tampilan program, dan 84,5% dari aspek kualitas teknis dan keefektifan. Hasil penilaian dari ketiga aspek tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan menurut penilaian siswa mendapat presentase 94,2% dalam aspek tampilan program dan keefektifan yang berarti masuk dalam kategori sangat baik

5.1.2 Keefektifan media pembelajaran video animasi *stop motion* dalam proses pembelajaran terbukti efektif. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* siswa yang memperoleh t_{hitung} sebesar 12,478 dengan t_{tabel} untuk jumlah responden 36 siswa adalah 2,030 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada

perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi *stop motion* sehingga hasil belajar siswa meningkat.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas maka dapat disarankan:

- 5.2.1 Perlunya penggunaan media dalam proses pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran seperti perhatian siswa tidak terpusat, kelas kurang kondusif, dan kurangnya alat peraga. Sehingga proses pembelajaran berjalan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- 5.2.2 Guru pada mata pelajaran seni budaya dapat memanfaatkan media pembelajaran video animasi *stop motion* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam pokok bahasan nilai estetis karya seni rupa 3 dimensi untuk meningkatkan kemampuan siswa, karena dalam penelitian ini media pembelajaran video animasi *stop motion* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan sebelum siswa menggunakan media.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Maman, dan Muhidin. 2007. *Analisis Korelasi, Regresi, Dan Jalur Penelitian*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Arikunto dan Jabar. 2004. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Ashar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyar, Dani. 2013. *Penggunaan Compact Disc (CD) Pembelajaran Stop Motion Animation sebagai Media Pembelajaran Materi Gerak pada Tumbuhan di SMP 2 Bukateja*. Semarang: Skripsi UNNES. Tidak diterbitkan.
- Bangun, Sem C. 2001. *Kritik Seni Rupa*. Bandung: ITB Bandung.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ibrahim, dkk. 2000. *Media Pembelajaran Bahan Sajian Program Pendidikan Akta Mengajar*. Malang : Depdiknas, Universitas Negeri Malang, FIP.
- Jenis-jenis Animasi *Stop motion* di <http://www.idseducation.com/articles/7-jenis-animasi-stop-motion/> diakses pada tanggal 15 Januari 2016 pukul 14.00 WIB.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Offline Versi 1.3
- Kustiono. 2010. *Media pembelajaran*. Semarang: Unnes Press.
- Mengenal Media Pembelajaran di <http://edu-articles.com/mengenal-mediapembelajaran/> diakses pada tanggal 15 Januari 2016 pukul 14.05 WIB.
- Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Milkova, Eva. 2015. *Multimedia Application for Educational Purposes: Development of Algorithmic Thinking*. *Jurnal Apllied Computing and Informatics*. Vol 11 Pages 76-88 2015. [diakses 30 Februari 2016].
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Pengenalan Adobe Premiere pro di <https://gunturmultimedia.wordpress.com/2012/02/11/pengertian-adobe-premierem-pro/> diakses pada tanggal 15 Januari 2016 pukul 14.00 WIB.
- Pengertian Seni Budaya Secara Umum & Menurut Para Ahli di <https://www.satujam.com/pengertian-seni-budaya/> diakses pada tanggal 20 Januari 2016 pukul 09.00 WIB.
- Prinsip Estetik di <https://www.in-dsign.blogspot.com/2007/08/prinsip-estetik/> diakses pada tanggal 21 Januari 2016 pukul 11.00 WIB.
- Pugh, Suzie.2013.*Stop Motion Animation as an Innovative Approach to Engagement and Collaboration in the Classroom. Jurnal The Student Researcher* Vol.2 No.2 Mei 2013 Pages 109-120. [diakses pada 15 Maret 2016].
- Rahmah, Ristagama.2013. *PENCIPTAAN KARYA ANIMASI STOP MOTION “KOBARAN SEMANGAT BUNG TOMO”*. Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 2 Nomor 2 Tahun 2014, 129-136. [diakses pada 15 Maret 2016].
- Ranang, dkk.2010. *Animasi Kartun dari Analog sampai Digital*. Jakarta : Indeks.
- Sadiman AS, Rahardjo R, Haryono A & Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Seels, B dan RC Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Soetedja, Zackaria.2014.*Seni Budaya untuk SMK/MAK (BSE)*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknan
- Stop Motion Animation di <https://www.ilmugrafis.com/stop-motion-animation/> diakses pada tanggal 20 Januari 2016 pukul 09.00 WIB.
- Subkhan, Edi. 2013. *Pengantar Teknologi Pendidikan Perspektif Paradigmatik dan Multidimensional*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjana dan Ahmad Rifa’i. 1992. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R &D*. Bandung: Alfabeta.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional). Jakarta: Sinar Grafika.

