

MEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR DENGAN ANIMASI STOPMOTION PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI

Rachmat Agung Nugroho, Wakidi dan Suparman Arif

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704 947, faximile (0721) 704 624

e-mail : noe.agung2201@gmail.com

Hp. 082186450980

The purpose of this research is to investigate how the development of instructional media images with animation stopmotion in Subjects History class XI IPS in SMA Negeri 1 Bukitkemuning the school year of 2015/2016. The method used in this research is the research and development or commonly known as R & D. Research is known that the development process stopmotion animation media in Subjects History class XI IPS in SMA Negeri 1 Bukitkemuning through several stages, among others: (1) The potential and problems; (2) Collecting information; (3) Product design; (4) Validation of the design; (5) The improvement of the design; (6) The test products; (7) Revision products; (8) Trial on usage; (9) Revision products; and (10) Manufacture in bulk. Manufacture of learning through the media pre-production stage, stage of production and post-production stage. After going through various stages it is stated that media with stopmotion animation eligible to be used as a learning medium.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui cara pengembangan media pembelajaran gambar dengan animasi *stopmotion* pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bukitkemuning Tahun Ajaran 2015/2016. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau biasa dikenal R&D. Hasil Penelitian diketahui bahwa proses pengembangan media animasi *stopmotion* pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bukitkemuning melalui beberapa tahap antara lain: (1) Potensi dan masalah; (2) Mengumpulkan informasi; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Perbaikan desain; (6) Uji coba produk; (7) Revisi produk; (8) Uji coba pemakaian; (9) Revisi produk; dan (10) Pembuatan secara massal. Pembuatan media pembelajaran melalui tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi. Setelah melalui berbagai tahapan tersebut dinyatakan bahwa media pembelajaran dengan animasi *stopmotion* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : animasi stopmotion, gambar, media pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakekatnya adalah usaha untuk membimbing dan mengembangkan kepribadian serta kemampuan dasar siswa dalam bentuk pendidikan formal ataupun informal. Lembaga pendidikan formal dan informal adalah salah satu tempat bagi siswa untuk menjadi manusia yang berkualitas yang memiliki bekal ilmu pengetahuan, keterampilan dan keahlian. Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif.

Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dengan proses kegiatan belajar. Sobry Sutikno (2013:3) menjelaskan belajar merupakan proses usaha yang dilakukan seorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dan lingkungannya. Proses belajar dapat dilakukan di lingkungan formal dan non formal. Lingkungan formal terdapat beberapa aspek penilaian untuk mengukur keberhasilan proses belajar. Aspek-aspek tersebut, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (kemampuan) dan psikomotor (keterampilan). Ketiga aspek tersebut didukung oleh beberapa faktor, yaitu intelegensi, minat, bakat dan keadaan sosial ekonomi.

Yudhi Munandi (2008:7-8) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang efektif dan kondusif. Pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran di kelas

saat ini sudah merupakan keharusan bagi seorang pendidik atau guru. Kreatifitas dan kemampuan guru diuji untuk menghasilkan suatu media yang efektif, inovatif dan menyenangkan. Beberapa guru di berbagai sekolah di Indonesia telah memanfaatkan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Bukitkemuning. Menurut penelitian pendahuluan yang telah dilakukan, SMA Negeri 1 Bukitkemuning merupakan sebuah sekolah menengah negeri yang telah berdiri sejak tahun 1978. SMA Negeri 1 Bukitkemuning memiliki 24 kelas yang terdiri dari kelas X, XI, dan XII. Kelas XI dibagi menjadi dua penjurusan, yaitu IPA dan IPS. Peneliti melakukan penelitian ini pada kelas XI yang dibagi menjadi 4, yaitu XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3 dan XI IPS 4.

(Sumber: Dokumentasi tata usaha SMA N 1 Bukitkemuning)

Peran dan keaktifan siswa di SMA N 1 Bukitkemuning masih rendah. Hal ini dikarenakan kurangnya inovasi dan variasi dalam pembelajaran serta kurangnya pemanfaatan media belajar yang berbasis multimedia. Metode yang digunakan masih konvensional dan cenderung monoton. Guru hanya memanfaatkan adanya buku paket atau pengerjaan lembar kerja siswa.

Meskipun dalam kegiatan belajar sejarah di kelas XI IPS penggunaan media belajar masih sangat minim, namun pada pelajaran lain sudah menggunakan media dalam proses pembelajarannya. Hal ini mengakibatkan siswa dapat membedakan keduanya serta ketertarikan siswa tentang sejarah menjadi berkurang. Berdasarkan keterangan siswa, penggunaan media

pembelajaran dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan karena materi diterima langsung oleh indera pendengaran dan penglihatan dengan sajian yang menarik.

Pembelajaran di kelas XI IPS SMA N 1 Bukitkemuning, selama ini guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah. Guru hanya memanfaatkan penggunaan buku paket sebagai bahan referensi serta pengerjaan lembar kerja siswa sebagai bahan tugas siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan media video berupa film dokumenter atau dengan pengembangan media video lainnya yang menggabungkan teknik-teknik seperti *stopmotion*.

Dengan media video akan menampilkan gambar dan suara secara bersamaan. Hal ini senada dengan pendapat siswa yang menyatakan bahwa proses pembelajaran selama ini sudah cukup baik. Namun, terkadang siswa merasa bosan dengan kurangnya inovasi dan variasi belajar. Seharusnya guru dapat menggunakan berbagai media untuk menarik perhatian siswa. Pembuatan media multimedia membutuhkan keahlian yang membuat guru menjadi sedikit enggan dalam membuatnya. Selain hal tersebut, beberapa guru memiliki waktu yang terbatas dalam membuat media pembelajaran serta keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah. Untuk mengatasinya adalah guru diharapkan untuk belajar lebih banyak lagi dalam menambah keterampilannya untuk membuat media pembelajaran.

Salah satu cara untuk meningkatkan mutu siswa adalah dengan terciptanya suasana belajar yang lebih efektif. Suasana efektif

dapat tercipta dengan memanfaatkan media pembelajaran. Pengembangan media perlu dilakukan agar media memiliki tampilan yang baru dan dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Menurut Rayandra Asyhar (2012:94) Pengembangan media pembelajaran sangat penting artinya untuk mengatasi kekurangan dan keterbatasan persediaan media yang ada. Pengembangan yang akan dilakukan adalah terhadap animasi *stopmotion*. Menurut Patmore (Iwan Binanto, 2010:223) *stopmotion* merupakan suatu teknik animasi yang membuat objek seakan-akan bergerak dikarenakan mempunyai banyak frame yang dijalankan secara berurutan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti mengambil judul “Pengembangan media pembelajaran gambar dengan animasi *stopmotion* pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI IPS di SMA N 1 Bukitkemuning Tahun Pelajaran 2015/2016”.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Nusa Putra (2011: 133) menjelaskan model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Penelitian pengembangan ini menggunakan model prosedural karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai yaitu untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan dimana

untuk mencapai tujuan tersebut harus melalui langkah-langkah tertentu yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu.

Model *prosedural* adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan menurut Sugiyono (2013: 289), langkah-langkah dalam penelitian R&D meliputi:

1. Potensi dan masalah;
R&D dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Pada langkah pertama ini peneliti melakukan observasi ke sekolah, sebagai tempat penelitian yaitu SMA Negeri 1 Bukitkemuning. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada potensi dan masalah yang timbul khususnya pada kelas XI IPS.
2. Mengumpulkan informasi;
Peneliti mengumpulkan data-data yang terkumpul, yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan.
3. Desain produk;
Peneliti mulai membuat media pembelajaran gambar dengan animasi *stopmotion*. Sebelum pembuatan adapun persiapan yang dilakukan yaitu menyiapkan bahan yang diperlukan untuk pembuatan media pembelajaran.
4. Validasi desain;
Setelah media dibuat, peneliti melakukan penilaian sebagai cara untuk memvalidasi media apakah layak atau tidaknya media yang digunakan, dilihat dari aspek materi dan desain,

yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

5. Perbaiki desain;
Setelah dilakukan penilaian dari ahli media, kemudian media tersebut diperbaiki atau direvisi.
6. Uji coba produk;
Melakukan uji lapangan terbatas. Peneliti menguji coba produk pada subjek penelitian yaitu siswa kelas XI IPS 2 di SMA N 1 Bukitkemuning, namun hanya mengambil setengah dari sampel yang telah ditentukan. Pada langkah ini digunakan angket dan wawancara sebagai pengumpulan data tentang media. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan pada media.
7. Revisi produk;
Ini dilakukan setelah dilakukan uji coba produk, dan analisis data yang terkumpul. Kemudian media diperbaiki.
8. Uji coba pemakaian;
Pada pengujian ini sampel tidak dibatasi yang meliputi seluruh siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Bukitkemuning.
9. Revisi produk;
Pada revisi ini apabila terdapat kekurangan pada media, maka media direvisi kembali agar lebih baik lagi.
10. Pembuatan secara massal;
Sebelum melakukan pembuatan massal, peneliti terlebih dahulu melakukan uji kelayakan terhadap media pembelajaran yang telah dibuat, penilaian dilakukan oleh siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Bukitkemuning, dan menggunakan angket.

Variabel penelitian pada dasarnya segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari

sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua macam variabel yaitu variabel *independen* dan variabel *dependent*. Variabel *independent* merupakan variabel yang sifatnya mempengaruhi, sedangkan variabel *dependent* merupakan variabel yang dipengaruhi. Judul yang diangkat oleh peneliti adalah “Media Pembelajaran Animasi *Stopmotion* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bukitkemuning Tahun Pelajaran 2015/2016”, sehingga dalam penelitian ini yang menjadi variabel *independent* adalah media pembelajaran animasi *stopmotion*, sedangkan variabel yang akan dipengaruhi yaitu pengadaan media pembelajaran pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bukitkemuning.

Sugiyono (2013: 80) menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam lain. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA N 1 Bukitkemuning.

Tabel 1. Anggota Populasi kelas XI IPS

No.	Kelas	Jumlah
1.	XI IPS 1	31
2.	XI IPS 2	30
3.	XI IPS 3	27
4.	XI IPS 4	30
Jumlah		118

(sumber: Dokumentasi Tata Usaha SMA N 1 Bukitkemuning)

Dari tabel di atas, diketahui yang menjadi populasi adalah siswa kelas XI IPS SMA N 1 Bukitkemuning Tahun Pelajaran 2015/2016 yang terdiri dari empat kelas, yaitu kelas XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3 dan XI IPS 4 dengan jumlah siswa sebanyak 118 orang siswa.

Sugiyono (2013: 81) menjelaskan, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pada penelitian ini penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan *Purposive Sampling*. Teknik pengambilan sampel ini sering digunakan di dalam penelitian. Pengertian *purposive sampling* menurut Sugiyono (2013:218) yaitu : ”*purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu.

Pertimbangan yang peneliti lakukan untuk menentukan sampel dibagi atas pertimbangan akademis dan pertimbangan non akademis. Pertimbangan tersebut meliputi kemampuan akademis siswa, karakter siswa, posisi atau letak siswa, komposisi siswa laki-laki dan perempuan, serta rekomendasi guru bidang studi. Merujuk pada pertimbangan di atas, maka sampel yang akan diambil adalah siswa anggota kelas XI IPS 2.

Tabel 2. Anggota Sampel Penelitian Kelas XI IPS 2

No.	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	XI IPS 2	14	16	30
Jumlah		14	16	30

(Sumber : Dokumentasi Tata Usaha SMA N 1 Bukitkemuning)

Pembuatan animasi *stopmotion* diperlukan alat-alat untuk menunjang dalam proses pembuatan.

Iwan Binanto (2010:237) menjelaskan alat penunjang dalam pembuatan animasi *stopmotion* antara lain kamera, *tripot*, lampu penerang, objek dan perangkat komputer, selanjutnya adalah pembuatan atau pengumpulan bahan yang diperlukan dalam membuat animasi *stopmotion*. Setiap pembuatan sebuah media terdapat berbagai bahan yang akan menjadi satu kesatuan. Adapun bahan-bahan tersebut antara lain:

1. Materi
2. Suara dan musik (audio)
3. Gambar Latar dan penunjang lainnya (Visual)

Iwan Binanto (2010:240) membagi tahapan pembuatan animasi *stopmotion* menjadi tiga tahapan. Tahapan tersebut yaitu: Tahap Pra Produksi; Tahap Produksi dan Tahap Pasca Produksi.

1. Pra Produksi
 - Naskah
 - Pembuatan Karakter
 - *Storyboard*
2. Produksi
 - *Modeling*
 - *Shooting* (Pengambilan gambar)
3. Pasca Produksi
 - *Compositing*
 - *Editing*
 - *Rendering*

Metode yang digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian ini adalah angket, dokumentasi, dan observasi. Angket digunakan untuk mengetahui pendapat responden atau siswa terhadap media pembelajaran animasi *stopmotion*. Observasi digunakan untuk melihat kebutuhan yang diperlukan di lapangan.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena maupun sosial. Secara spesifik semua fenomena ini

disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2013:148). Instrumen dikembangkan dengan menggunakan Skala Likert dengan 4 skala. Skor terendah diberi angka 1 dan skor tertinggi diberi skor 4 (Sugiyono, 2013:312). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat evaluasi produk yang diberikan kepada ahli media, dan siswa SMA Negeri 1 Bukitkemuning kelas XI IPS 2.

Tabel.3 Kisi-kisi instrumen kelayakan media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor yang diharapkan
1	Efek Strategi Pembelajaran	Media pembelajaran yang dikembangkan membantu siswa dalam memahami materi	12
		Media mudah digunakan	
		Media pembelajaran dapat mempengaruhi pembelajaran siswa	
2	Komunikasi	Program Pembelajaran mudah dioperasikan	12
		Kejelasan Petunjuk Penggunaan	
		Kesesuaian EYD dan bahasa yang baku	
3	Desain Teknis	Kesesuaian penggunaan huruf kapital dan kecil	20

		Pemilihan warna	
		Pemberian gambar	
		Penggunaan efek ilustrasi	
		Penggunaan efek suara	

Sumber : Suharsimi Arikunto (1996:155)

Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Dengan cara ini diharapkan dapat mempermudah memahami data untuk proses selanjutnya yaitu memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran animasi *stopmotion*.

Tabel 4. Kategori Skala Likert

Penilaian	Nilai
Sangat layak	4
Layak	3
Kurang layak	2
Tidak layak	1

Sumber : Suharsimi Arikunto (1996:156)

Data yang terkumpul diproses dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase (Arikunto, 1996: 244), atau dapat ditulis dengan rumus sebagai berikut.

$$kelayakan (\%) = \frac{hasil\ skor}{total\ skor} \times 100\%$$

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk persentase, langkah selanjutnya mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator. Kesesuaian aspek dalam pengembangan bahan ajar dan media

pembelajaran dapat menggunakan tabel berikut:

Tabel 5. Tabel skala persentase

Persentase Pencapaian	Interpretasi
76 – 100 %	Layak
56 – 75 %	Cukup layak
40 – 55 %	Kurang layak
0 – 39 %	Tidak layak

Sumber : Suharsimi Arikunto (1996:156)

Angket siswa berisikan pendapat siswa mengenai media pembelajaran. Data pendapat siswa sebagai sasaran media digunakan untuk melakukan revisi atau perbaikan terhadap media. Serta untuk mengukur kelayakan media pembelajaran menurut para siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Pengembangan media pembelajaran merupakan sebuah inovasi terhadap media pembelajaran yang sudah ada. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran dengan teknik animasi *stopmotion* pada Mata Pelajaran Pendidikan Sejarah yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Namun, dalam pengembangan media pembelajaran diperlukan waktu, tenaga dan pikiran serta keahlian khusus.

Penggunaan media dinilai penting karena menciptakan daya tarik siswa terhadap materi yang akan disampaikan. Mata Pelajaran Sejarah dinilai sangat membosankan bagi siswa, untuk itu diperlukan media yang inovatif untuk membantu guru dalam menjelaskan berbagai materi sejarah. Berdasarkan

hasil observasi kelas dan konsultasi dengan guru Mata Pelajaran Sejarah, diperoleh materi untuk pembuatan media animasi *stopmotion* yaitu tentang Perang Dunia II.

Pengumpulan data yang diperoleh dalam perancangan dan pembuatan media pembelajaran animasi *stopmotion* antara lain; bahan materi, jumlah siswa, RPP dan buku penunjang pengembangan media animasi *stopmotion*.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka dan angket yang diberikan kepada ahli media serta siswa sebagai pengujian atas media animasi *stopmotion* pada materi tentang Perang Dunia II.

Desain Produk

Tahapan yang pertama dilakukan adalah merangkum materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran yang dilakukan adalah membuat skenario atau narasi yang akan direkam dan kemudian digunakan sebagai penjelasan dalam animasi yang berjalan. Materi yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran animasi *stopmotion* adalah Perang Dunia II.

1. Pra Produksi

- a) Membuat Karakter
- b) Membuat *Storyboard*

2. Produksi

- a) *Modeling*
- b) *Shooting*

3. Pasca Produksi

- a) *Compositing*
- b) *Editing*

Analisis perancangan media pembelajaran ini dibagi dalam dua tahap, yaitu tahap analisis spesifikasi teknis dan tahap analisis kerja program. Tahap analisis spesifikasi teknis dilakukan untuk mengetahui persyaratan minimal sebuah Laptop atau *Personal Computer* (PC) untuk dapat menjalankan media

pembelajaran animasi *stopmotion*. Media pembelajaran animasi *stopmotion* dapat bekerja dengan menggunakan sistem operasi *Windows XP*, *Windows Vista*, *Windows 7* dan *Windows 8*, untuk dapat menampilkan dan mengoperasikan pada layar monitor dengan tampilan yang baik maka disarankan menggunakan prosessor dengan kecepatan di atas 1GHz dan memori 1 GB.

Software atau program yang digunakan pembuatan media animasi *stopmotion* adalah *windows movie maker*. Untuk mendukung proses pembuatan media maka dibutuhkan program *Nero7* untuk dokumentasi atau penyimpanan di CD. Perangkat keras yang digunakan untuk menjalankan media pembelajaran berbasis komputer ini adalah sebuah unit komputer atau laptop yang dilengkapi dengan *CD-Room RW* untuk keperluan membaca dan *burning* media pembelajaran kedalam format CD, monitor SVGA atau LCD, *keyboard*, *mouse*, dan *speaker* sebagai pengeras suara.

Tahap analisis kerja program dilakukan untuk mengetahui kerja dari media pembelajaran animasi *stopmotion* yang telah dibuat. Kerja media pembelajaran interaktif dibuat untuk mempermudah dalam mempelajari materi Perang Dunia II ataupun materi-materi yang lainnya. Dari analisis kerja media didapatkan media pembelajaran ini dapat dioperasikan dengan menggunakan *aplikasi* pemutar video, seperti *GOM player*, *Media Player Classic* atau *VLC media player*.

Pengujian media pembelajaran animasi *stopmotion* dilakukan dengan melakukan uji kelayakan media oleh ahli media yaitu Dosen. Pengujian oleh ahli media dilakukan

pada tanggal 8 September 2015. Data yang ada dan saran yang telah diberikan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki tampilan dan desain media pembelajaran.

Hasil validasi dan penilaian ahli media dalam hal ini dosen ahli media pembelajaran disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Penilaian Ahli media pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor yang diharapkan
1	Efek Strategi Pembelajaran	Media pembelajaran yang dikembangkan membantu siswa dalam memahami materi	11
		Media mudah digunakan	
		Media pembelajaran dapat mempengaruhi pembelajaran siswa	
2	Komunikasi	Program Pembelajaran mudah dioperasikan	11
		Kejelasan Petunjuk Penggunaan	
		Kesesuaian EYD dan bahasa yang baku	
3	Desain Teknis	Kesesuaian penggunaan	20

	n huruf kapital dan kecil	
	Pemilihan warna	
	Pemberian gambar	
	Penggunaan efek ilustrasi	
	Penggunaan efek suara	

Sumber : Suharsimi Arikunto (1996;155)

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media, didapatkan hasil sebagai berikut:

- 1) Aspek Efek Strategi Pembelajaran didapatkan hasil pengujian dengan skor 11, dimana skor yang diharapkan pada aspek ini adalah 12 dengan persentase kelayakan 100%. Persentase kelayakan didapat dengan rumus:

$$kelayakan = \frac{hasil\ skor}{total\ skor} \times 100\%$$

$$\frac{11}{12} \times 100\% = 91,6\%$$

- 2) Aspek Efek Strategi Pembelajaran didapatkan hasil pengujian dengan skor 11, dimana skor yang diharapkan pada aspek ini adalah 12 dengan persentase kelayakan 100%. Persentase kelayakan didapat dengan rumus:

$$kelayakan = \frac{hasil\ skor}{total\ skor} \times 100\%$$

$$\frac{11}{12} \times 100\% = 91,6\%$$

- 3) Aspek Efek Strategi Pembelajaran didapatkan hasil pengujian dengan skor 20, dimana skor yang diharapkan pada aspek ini adalah 20 dengan

persentase kelayakan 100%.
 Persentase kelayakan didapat dengan rumus:

$$\text{kelayakan} = \frac{\text{hasil skor}}{\text{total skor}} \times 100\%$$

$$\frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$$

Tabel 7. Kelayakan media pembelajaran oleh ahli

No	Aspek Penilaian	Skor Observasi	Skor yang diharapkan	Jumlah
1	Efek Strategi Pembelajaran	11	12	91,6 %
2	Komunikasi	11	12	91,6 %
3	Desain Teknis	20	20	100 %
Jumlah		42	44	
Rata- Rata				94,4 %

Sumber: Hasil uji kelayakan ahli media

Berdasarkan tabel 7 di atas, rata-rata total penilaian yang didapat dari ahli media didapat sebesar 94,4%. Sesuai dengan skala persentase pada tabel 5, maka hasil tersebut masuk dalam kategori **LAYAK** digunakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran animasi *stopmotion* yang telah selesai kemudian dilakukan validasi oleh ahli media. Berbagai aspek dilakukan revisi untuk menghasilkan media yang sempurna. Menurut evaluasi ahli media, media pembelajaran yang dibuat masih memiliki kekurangan dan harus diperbaiki, yaitu:

- Waktu durasi terlalu lama
- Penambahan efek suara
- Penambahan lagu kebangsaan
- Penambahan tulisan di awal dan akhir media animasi

Uji coba produk dilakukan untuk mengukur sejauh mana pengaruh penggunaan media animasi *stopmotion* dalam pembelajaran sejarah. Uji coba produk dilakukan kepada siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Bukitkemuning dengan menggunakan angket. Angket tersebut berisikan tentang penilaian media yang menggunakan 4 macam penilaian yaitu 1) Tidak Layak; 2) Kurang Layak; 3) Layak; 4) Sangat Layak, serta kritik dan saran dengan menggunakan essay. Pengujian media dilakukan pada tanggal 29 November 2015.

Berdasarkan hasil uji coba produk yaitu media pembelajaran animasi *stopmotion* dengan para siswa, dari jumlah keseluruhan adalah 30 siswa, hanya hadir sebanyak 28 siswa yang mengikuti pengujian dan penerapan media pembelajaran.

Revisi produk dilakukan setelah dilakukannya pengujian media pembelajaran animasi *stopmotion* oleh siswa. Saran dan komentar para siswa didapatkan oleh angket yang disebar saat pengujian dilakukan. Berdasarkan hasil pengujian, media pembelajaran animasi *stopmotion* yang dibuat dinilai sudah cukup baik. Namun, masih memiliki kekurangan diberbagai hal. Adapun kekurangan-kekurangan tersebut antara lain:

- kualitas gambar masih kurang jelas
- tulisan tidak terlihat jelas
- suara narator kurang terdengar dengan jelas.

Berdasarkan saran dan komentar yang diperoleh dari siswa, kemudian peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran animasi *stopmotion*. Revisi yang dilakukan antara lain:

- a. memperbaiki kualitas gambar.
Foto yang digunakan saat pengujian oleh siswa adalah hasil kamera *handphone*. Foto ini setelah dilakukan pengeditan dengan *movie makker* dan diubah menjadi animasi tidak terlihat dengan jelas, sehingga perubahan yang dilakukan adalah mengambil gambar foto dengan kamera berkualitas tinggi seperti kamera DSLR.
- b. Memperbaiki tulisan pada media pembelajaran
Tulisan di dalam media awalnya menggunakan tulisan. Namun setelah media diuji semua tulisan di media diganti dan dibuat saat pengeditan dengan *movie makker*.
- c. Peneliti melakukan rekaman kembali narasi suara pada media pembelajaran animasi *stopmotion*, dengan menyesuaikan perbaikan yang dilakukan.

Setelah media pembelajaran animasi *stopmotion* mendapatkan validasi oleh ahli media, melakukan pengujian kelayakan media, uji coba produk dan revisi. Selanjutnya media pembelajaran animasi *stopmotion* diterapkan dalam pembelajaran sejarah pada materi Perang Dunia II. Penerapan ini dilakukan kepada seluruh siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Bukitkemuning.

Berdasarkan hasil revisi desain dan revisi produk yang dilakukan terhadap media pembelajaran animasi *stopmotion* didapatkan hasil akhir sebagai berikut:

- a) Waktu durasi media pembelajaran animasi *Stopmotion* menjadi 3 menit 07 detik.
- b) Pada media animasi ditambahkan efek suara seperti

letusan bom, tembakan dan suasana perang.

- c) Pada media animasi ditambahkan efek lagu kebangsaan Jerman, Italia dan Jepang serta di akhir media ditambahkan lagu kebangsaan Inggris.
- d) Menambahkan efek tulisan di awal dan akhir media pembelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan dalam membuat media pembelajaran dengan animasi *stopmotion* menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D) memiliki tahapan-tahapan yang meliputi: (1) Potensi dan masalah; (2) Mengumpulkan informasi; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Perbaikan desain; (6) Uji coba produk; (7) Revisi produk; (8) Uji coba pemakaian; (9) Revisi produk; dan (10) Pembuatan secara massal. Tahapan pembuatan produk berupa media pembelajaran dengan animasi *stopmotion* meliputi tiga tahap, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi.

1. Tahap pra produksi; Tahap ini meliputi pembuatan naskah, pembuatan karakter dan pembuatan *storyboard*
2. Tahap produksi
Tahap ini meliputi *modeling* dan *shooting*
3. Tahap pasca produksi
Tahap ini *compositing* atau rekontruksi, editing dan *redering* atau pengaturan efek dll.

Berdasarkan proses pembuatan media yang dilakukan, produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran animasi *stopmotion*. Media pembelajaran ini ditampilkan

dengan alur yang dinamis dan dibantu dengan efek ilustrasi dan efek suara yang membantu tampilan media pembelajaran menjadi lebih menarik minat siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran dengan animasi *stopmotion* telah melalui validasi oleh ahli media dengan persentase kelayakan sebesar 94,4%. Melihat hal tersebut, maka media pembelajaran dengan animasi *stopmotion* memenuhi syarat untuk dijadikan media pembelajaran sejarah pada materi Perang Dunia II.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Refrensi Jakarta
- Binanto Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangan*. Yogyakarta : Andi.
- Munandi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada.
- Putra, Nusa. 2011. *Research and Development*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutikno, Sobry. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok : Holistca.