

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI *STOP MOTION* PADA KOMPETENSI DASAR MENDISTRIBUSIKAN SURAT/DOKUMEN KELAS XI AP SMK KETINTANG SURABAYA

Rizky Meycilia Eka Putri

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: meyciliap@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengembangan Media dan Kelayakan Video *Stop Motion* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI AP SMK Ketintang Surabaya pada Kompetensi Dasar Mendistribusikan Surat/Dokumen. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4-D, yang meliputi tahapan yaitu pendefinisian, perencanaan, pengembangan, dan penyebaran. Penilaian kualitas hasil pengembangan media ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Subyek penelitian adalah 20 siswa kelas XI AP 5 SMK Ketintang Surabaya. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar validasi media dan lembar angket respon siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* layak digunakan pada Kompetensi Dasar Mendistribusikan Surat/Dokumen kelas XI AP SMK Ketintang Surabaya; 2) kelayakan media dari ahli materi memperoleh persentase 91,65% dengan kategori sangat layak dan dari ahli media diperoleh persentase 94,29% dengan kategori sangat layak.

Kata Kunci: Media pembelajaran, animasi *stop motion* dan model pengembangan 4-D

Abstract

Learning media is a tool used by teacher to convey the lessons for their students. This research aims to find out the Development of Stop Motion Video as media learning for students of XI AP class at SMK Ketintang Surabaya in Distribute Letter/Document Basic Competence. This research used Research and Development method and 4D development model, they are: *define, design, develop, and disseminate*. The quality assessment of learning media development result is done by material expert and media expert. The subjects are 20 students of class XI AP 5 SMK Ketintang Surabaya. The research instrument used in this research are media validation sheet and student response questionnaire. The result of this research show that: 1) Development Stop Motion Animation Video Media Learning is feasible to use at Distribute Letter/Document Basic Competence for class XI AP SMK Ketintang Surabaya, 2) Eligibility media of material expert obtained a percentage 91,65% with very decent category and media expert obtained a percentage 94,29% with very decent category.

Keywords: Learning media, stop motion animation, 4D development model

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), salah satu jenjang pendidikan di Indonesia yang kedudukannya sama dengan Sekolah Menengah Atas. Perbedaan mendasar dari SMK dan SMA sendiri yaitu terletak pada tujuan dalam mencetuskan lulusannya, seperti yang tertera pada Undang – undang Nomor 20 tahun 2003 yang menyebutkan bahwa tujuan SMK yaitu untuk menyiapkan peserta didik agar menjadikannya manusia produktif, mampu bekerja mandiri, serta mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya. Untuk mencapai tujuan tersebut, instansi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) selalu berusaha memaksimalkan proses belajar mengajar,

salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran.

Salah satu jenis media pembelajaran yang membuat siswa menjadi tertarik perhatiannya serta dapat membantu siswa agar mudah dalam memahami isi dari materi adalah yang berbentuk pandang dengar (audio visual) yang juga didukung oleh pendapat dari Asyhar (2012:27) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa serta mampu memvisualisasikan materi sehingga memudahkan pemahaman peserta didik. Selain menarik perhatian siswa, pemilihan media pembelajaran audio visual dikarenakan oleh perkembangan IPTEK yang juga terus mengalami peningkatan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan, SMK Ketintang Surabaya memiliki

fasilitas yang cukup lengkap dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Terdapat *LCD projector* dan *sound system* di setiap ruang kelas yang dapat digunakan oleh para guru untuk mendukung penyampaian materi. Namun keberadaan fasilitas audio visual ini kurang dapat dimaksimalkan penggunaannya oleh para guru khususnya pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan yang menjadi mata pelajaran utama bagi siswa di Sekolah Menengah Kejuruan.

Kompetensi dasar tersebut memuat materi Penanganan Surat Masuk/Keluar yang dalam kegiatan pembelajarannya 50% berupa teori dan 50% berupa praktek, sehingga sebelum siswa melakukan kegiatan praktek, siswa diharuskan mampu menguasai materi penanganan surat terlebih dahulu. Maka dari itu perlu adanya visualisasi terhadap materi yang disampaikan kepada siswa. Jadi video dipilih sebagai media pembelajaran karena selain lebih menarik dan menyenangkan, video dapat memvisualisasikan kegiatan pendistribusian surat/dokumen sehingga materi dapat lebih mudah dipahami. Video ini dibuat dengan aplikasi *windows movie maker* menggunakan teknik pembuatan video animasi dengan jenis *stop motion*.

Teknik pembuatan video *stop motion* ini didukung oleh penelitian dari Kim dan Soon (2006) dalam jurnalnya yang menyebutkan bahwa inti dari pembuatan video tersebut terletak pada pengaturan waktu dan tempo. Sehingga peneliti harus memperhatikan dengan seksama pengaturan waktu dan tempo ketika membuat video *stop motion* ini. Sedangkan keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media animasi *stop motion* juga didukung dengan banyaknya penelitian terdahulu yang mengemukakan bahwa dengan adanya media berbentuk video animasi *stop motion* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, seperti yang ada pada jurnal penelitian milik Mahmudah (2013) yang berjudul Penerapan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Multimedia berbasis Movie Maker di Sekolah Dasar, jurnal milik Simarmata (2015) dengan judul Pengembangan Media Windows Movie Maker Dengan Active And Funny Learning Strategy Materi Larutan Penyangga Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Semarang, dan jurnal penelitian milik Sujatmoko (2015) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Animasi Stop Motion Menggunakan Aplikasi Windows Movie Maker Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas. Berdasarkan pemaparan tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video

Animasi *Stop Motion* Pada Kompetensi Dasar Mendistribusikan Surat/Dokumen Kelas XI AP SMK Ketintang Surabaya.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui: 1) pengembangan media pembelajaran; 2) kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi *stop motion* pada Kompetensi Dasar Mendistribusikan Surat/Dokumen kelas XI AP SMK Ketintang Surabaya.

Beberapa kajian teori tentang belajar salah satunya menyebutkan bahwa “Belajar dalam pengertian luas dapat diartikan sebagai kegiatan psikofisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya” (Sardiman, 2011: 22). Selain itu “belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” (Slameto 2003:13). Berdasar dari pendapat tersebut bisa disimpulkan bahwa belajar adalah usaha yang dilakukan manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang bisa didapatkan dari hasil pengalaman terhadap lingkungan.

Pembelajaran menurut Setyosari dan Sulton Asyhar (2012:7) merupakan upaya yang dilakukan oleh pembelajar (guru, instruktur) dengan tujuan untuk membantu siswa agar bisa belajar dengan mudah. Disamping itu pembelajaran juga diartikan sebagai “suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran” (Hamalik, 2014:57). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yaitu kegiatan yang dilakukan pengajar sebagai upaya dalam membantu siswa agar bisa melakukan kegiatan belajar dengan mudah.

Menurut Critos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4), “media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”. Disamping itu “media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak” (Cangara, 2006:119). Jadi media yaitu alat yang dijadikan perantara untuk menyampaikan sebuah pesan dari komunikator ke penerima pesan.

Berdasarkan pendapat para ahli yang sudah dipaparkan diatas maka diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan perantara yang

digunakan oleh pengajar sebagai penyampai materi untuk siswa agar dapat lebih mudah dipahami.

Menurut Wikipedia animasi *stop motion* adalah sebuah teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak dengan sendirinya. Sedangkan menurut (Pharosproduction, 2006, chap. 1) *stop motion* yakni animasi yang hasilnya akan membuat gambar dimanipulasi sehingga benda mati dapat terlihat bergerak sendiri dan tergantung dalam perhitungan *frame*. Cara kerja *stopmotion* yaitu animator mengambil foto dari satu per satu *frame*, lalu mengubah *scene*-nya, begitu seterusnya cara tersebut diulang sehingga membentuk sebuah animasi yang diinginkan. Jadi animasi *stop motion* merupakan animasi yang teknik pembuatannya yaitu melalui tahap penyusunan gambar demi gambar dengan kecepatan tertentu secara berurutan sehingga terlihat seperti bergerak ketika dimainkan.

METODE

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan 4D menurut (Trianto, 2014:9) yang terbagi dalam 4 tahap pengembangan yaitu: Define, Design, Develop, dan Dessiminate. Tetapi karena keterbatasan waktu maka penelitian hanya dilakukan sampai tahap develop saja. Tahap pengembangan tersebut meliputi: 1) Tahap pendefinisian (*define*), yang digunakan untuk menentukan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran; 2) Tahap perancangan (*design*), yang digunakan untuk menyiapkan rancangan media yang akan digunakan; 3) Tahap pengembangan (*develop*), tahap ini akan menghasilkan produk berupa media yang sudah direvisi berdasarkan dari para ahli yang meliputi: validasi ahli materi dan media serta uji coba terbatas pada 20 siswa kelas XI AP SMK Ketintang Surabaya.

Subyek dalam penelitian ini yaitu 20 orang siswa kelas XI AP 5 SMK Ketintang Surabaya sedangkan obyek penelitian adalah Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Pada Kompetensi Dasar Mendistribusikan Surat/Dokumen SMK Ketintang Surabaya.

Penelitian ini dilakukan di SMK Ketintang Surabaya yang beralamat di Jl. Ketintang No. 147-151 Surabaya pada bulan Januari 2018 sampai dengan selesai. Menggunakan instrumen penelitian antara lain yaitu: lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan lembar angket respon siswa. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis

oleh peneliti dengan menggunakan teknik analisis data dalam Riduwan (2013:14), pertama analisis validasi media, kedua yaitu analisis lembar angket respon siswa.

Analisis validasi ahli materi yaitu analisis angket yang sudah diisi oleh dua orang validator yakni validator ahli materi dan validator ahli media. Analisis validasi ini dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Kelayakan Media} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$

Berdasar pada hasil perhitungan yang diperoleh maka persentase yang diperoleh kemudian dikategorikan ke dalam kriteria penilaian berdasarkan skala likert seperti berikut:

Tabel 1. Persentase Skala Likert

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Buruk sekali
21% - 40%	Buruk
41% - 60%	Sedang
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

Sumber: Riduwan (2013)

Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* dikatakan layak apabila penilaian validasi mencapai hasil $\geq 61\%$ dengan kategori minimal baik.

Analisis lembar angket respon siswa diisi oleh 20 orang siswa yang dijadikan subyek penelitian. Hasil lembar angket respon siswa terhadap media yang dikembangkan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Respon Siswa} = \frac{\sum \text{siswa yang menjawab "ya"}}{\sum \text{siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Hasil persentase yang didapat kemudian dikategorikan dalam kriteria penilaian skala likert sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Skala Likert

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Buruk sekali
21% - 40%	Buruk
41% - 60%	Sedang
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

Sumber : Riduwan (2013)

Dari tabel tersebut maka pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* dikatakan layak apabila angket mendapatkan presentase $\geq 61\%$ dengan kategori minimal baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Stop Motion* pada Kompetensi Dasar Mendistribusikan Surat/Dokumen Kelas XI AP SMK Ketintang Surabaya

Media pembelajaran yang sebelumnya digunakan di SMK Ketintang Surabaya masih bersifat konvensional dengan menggunakan *whiteboard* dan kertas manila karton yang berisi siklus proses surat masuk dan keluar pada sebuah instansi menggunakan kartu kendali, sehingga peneliti mengembangkan media yang bentuknya berupa video animasi *stop motion* pada penelitian ini. Pengembangan ini telah melalui beberapa tahap yang telah sesuai dengan model pengembangan 4D menurut (Trianto, 2014:9) yaitu *Define, Design, Develop, dan Dessiminate*.

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pertama, peneliti melakukan analisis awal untuk mengetahui permasalahan yang ada. Berdasarkan analisis awal diketahui bahwa media yang dipergunakan oleh guru untuk kegiatan dalam kelas hanya berupa *whiteboard*, spidol dan kertas manila yang berisi gambaran umum tentang alur proses penanganan surat masuk dan keluar. Sedangkan dalam ruang kelas di sekolah yang dijadikan tempat penelitian ini terdapat *LCD* dan juga *speaker*. Tetapi media tersebut tidak digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Kedua, dilakukan analisis kurikulum. Berdasarkan analisis kurikulum diketahui bahwa SMK Ketintang Surabaya masih menerapkan KTSP. Selanjutnya peneliti memilih standar kompetensi. Menangani Surat/Dokumen Kantor dan mengambil Kompetensi Dasar Mendistribusikan Surat/Dokumen.

Ketiga, peneliti melakukan analisis siswa yaitu siswa kelas XI APK 5 karena siswa tersebut memiliki tingkat prestasi belajar yang berbeda-beda..

Keempat, peneliti melakukan analisis tugas berupa soal essay untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap materi sebelum melakukan praktek.

Kelima, peneliti melakukan analisis materi kemudian mengambil materi *Mail Handling* untuk

disampaikan melalui media pembelajaran yang dikembangkan.

Keenam, peneliti melakukan penggabungan analisis tugas dan konsep menjadi tujuan pembelajaran dari media yang dikembangkan.

Tahap Perancangan (*Design*)

Peneliti merumuskan konsep materi yang akan ditampilkan ke dalam media, lalu mengambil gambar yang diperlukan menggunakan kamera, dilanjutkan dengan memproses gambar menggunakan aplikasi *windows movie maker* kemudian dikemas dalam bentuk CD.

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Setelah dilakukannya tahap perancangan, dilanjutkan dengan menjalankan tahap pengembangan yang diawali dengan revisi dari validator ahli materi dan validator ahli media. Selanjutnya dilakukan uji coba terbatas pada 20 orang siswa kelas XI AP 5 SMK Ketintang Surabaya. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator serta angket respons siswa dari uji coba terbatas maka dilakukan analisis data yang hasilnya akan digunakan sebagai laporan pengembangan media pembelajaran.

Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Stop Motion* pada Kompetensi Dasar Mendistribusikan Surat/Dokumen Kelas XI AP SMK Ketintang Surabaya

Berdasarkan hasil analisis data validasi para ahli, media pembelajaran video *stop motion* pada kompetensi dasar mendistribusikan surat/dokumen dikatakan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena dari segi kelayakan materi penilaian yang diberikan oleh validator adalah sebesar 91,65% dan dari segi kelayakan media penilaian yang diberikan oleh validator adalah sebesar 94,29%. Dari data yang telah dihitung, didapatkan rata-rata kelayakan media sebanyak 92,97% dengan kategori "sangat baik". Sesuai dengan perhitungan menggunakan skala likert, maka media pembelajaran video *stop motion* ini dikatakan layak karena menurut Ridwan (2013), media pembelajaran dikatakan layak apabila angket telah memperoleh presentase $\geq 61\%$ dengan kategori minimal baik.

Media pembelajaran video *stop motion* ini bisa memotivasi siswa dalam kegiatan belajar karena sesuai dengan situasi dimana siswa lebih tertarik dengan media pembelajaran yang berbentuk audio visual juga sesuai dengan kondisi sekolah yang memiliki peralatan *LCD*, proyektor dan speaker di

dalam kelas, serta sesuai dengan kondisi guru yang memiliki waktu mengajar yang sangat terbatas sedangkan materi yang disampaikan cukup banyak dan sulit untuk dipahami oleh siswa, sehingga media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Media ini juga efektif dan efisien untuk digunakan karena berbentuk video yang dapat diputar berulang kali. Tetapi mata pelajaran serta materi yang disampaikan dalam media pembelajaran ini masih sangat terbatas sehingga perlu adanya perbaikan terhadap media pembelajaran video *stop motion* ini kedepannya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: 1) pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* pada kompetensi dasar mendistribusikan surat/dokumen yang pengembangannya menggunakan model pengembangan 4-D yang disarankan oleh Thiagarajan yang meliputi empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dissiminate*). Namun karena keterbatasan waktu dan tenaga, peneliti hanya membatasi sampai pada tahap pengembangan (*develop*) saja; 2) kelayakan media pembelajaran video animasi *stop motion* pada kompetensi dasar mendistribusikan surat/dokumen dapat diketahui melalui hasil validasi dari para ahli. Para ahli tersebut adalah ahli materi yang merupakan dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya dan dosen jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan sebagai ahli media. Besarnya persentase kelayakan yang diperoleh yaitu sebagai berikut: a) komponen kelayakan materi sebesar 91,65% dengan kriteria “sangat layak” yang dinilai oleh ahli materi; b) komponen kelayakan media dinilai oleh ahli media dan memperoleh nilai sebesar 94,29% dengan kriteria “sangat layak”. Sehingga dapat disimpulkan rata-rata keseluruhan kelayakan media pembelajaran adalah sebesar 92,97% dengan kriteria “sangat layak” sehingga media layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Disamping itu dilakukan pula uji coba terbatas yang tujuannya mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran video animasi *stop motion* pada kompetensi dasar mendistribusikan surat/dokumen dengan mengambil sampel sejumlah 20 orang siswa kelas XI APK 5 di SMK Ketintang Surabaya. Adapun besarnya persentase yang didapat dari hasil perhitungan angket uji coba

terbatas yakni sebesar 85% dengan kriteria “sangat baik”. Jadi dari angket tersebut dapat disimpulkan bahwa media sangat baik untuk diaplikasikan sebagai media pembelajaran untuk guru dan siswa kelas XI SMK Kertintang Surabaya

Saran

Pengembangan media pembelajaran video *stop motion* ini terbatas pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan saja sehingga saran dari peneliti yaitu supaya pengembangan media video *stop motion* ini dapat digunakan pada mata pelajaran yang lain selain itu materi pembelajaran hanya terbatas pada mencatat surat masuk dan keluar dengan kartu kendali saja sehingga saran dari peneliti yaitu supaya pengembangan media video *stop motion* ini dapat digunakan pada materi ataupun kompetensi dasar yang lain. Video yang ada dalam pengembangan media ini juga tidak dapat dijumpai pada bagian khusus yang ingin dilihat sehingga pada penelitian berikutnya diharapkan adanya solusi agar pengguna dapat mengetahui letak bagian yang ingin dilihat dengan mudah

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul*. Yogyakarta: Gava Media
- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Kim, Sung Nam dan Soon Gohn Kim. 2006. *A Study on the Essential Elements for Animation using Stop Motion*. SERCS Journals Vol 1_No 2.
- Mahmudah, Rifa'atul. 2013. *Penerapan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Multimedia berbasis Movie Maker di Sekolah Dasar*. Jurnal Universitas Negeri Surabaya. Vol 1 Nomor 2
- Pharosproduction. 2006. *Stop Motion Film*. Chap 1. (www.Pharosproduction.com) diakses pada 30 Agustus 2016 pukul 19:12)
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Simarmata, Febrinda. 2015. *Pengembangan Media Windows Movie Maker Dengan Active And Funny Learning Strategy Materi Larutan Penyangga Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Semarang*. Jurnal Universitas Negeri Semarang

Sujatmoko, Ivan. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Animasi Stop Motion Menggunakan Aplikasi Windows Movie Maker Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas. Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta. Vol 5.*

