

PENGEMBANGAN VIDEO *STOP MOTION* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA FANTASI KELAS VII SMP NEGERI 12 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2019/2020

Intan Nurul Hidayah
15144800028

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta
e-mail: intannurul0196@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui pengembangan video *Stop Motion* sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak cerita fantasi; 2) mengetahui kualitas video *Stop Motion* berdasarkan penilaian ahli; 3) mengetahui daya tarik siswa terhadap video *Stop Motion* yang dikembangkan; dan 4) mengetahui efektifitas video *Stop Motion* sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak.

Jenis penelitian yaitu penelitian pengembangan (R&D) model ADDIE. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 12 Yogyakarta tahun ajaran 2019/2020. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII B sebanyak 30 siswa. Prosedur pengembangan melalui tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Teknik pengumpulan data menggunakan angket respon siswa, lembar validasi ahli materi, ahli media, pre test dan post test.

Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) penelitian ini menghasilkan produk pengembangan video *Stop Motion* sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak cerita fantasi siswa SMP Negeri 12 Yogyakarta; 2) kualitas video *Stop Motion* sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak dikatakan valid, berdasarkan penilaian ahli media mendapat skor 88 pada kualifikasi *sangat baik*, penilaian ahli materi mendapat skor 75 pada kualifikasi *sangat baik*; 3) respon siswa dengan nilai 289 dengan nilai presentase 96,3 % pada kualifikasi *sangat baik*; dan 4) hasil tes siswa efektif dengan hasil menunjukkan *rata-rata yang berbeda dan signifikan*.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, video *Stop Motion*, Keterampilan Menyimak

ABSTRACT

This study aims to: 1) know the development of video Stop Motion as a medium of learning listening to fantasy stories skills; 2) know the quality of video Stop Motion based on expert judgment; 3) knowing the student's appeal to video Stop Motion developed; and 4) know the effectiveness of video Stop Motion as a medium of learning listening to fantasy stories.

Type of research is research development (R & D) model of ADDIE. The research was conducted in SMP Negeri 12 Yogyakarta academic year 2019/2020. The subjects of the study were the students of class VII B of 30 students. Procedure development through abalysis stage, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques used student questionnaire responses, expert material validation sheets, media experts, pre test and post test.

The results of this study indicate: 1) this research resulted in a product the development of video Stop Motion as a learning media for listening to fantasy stories of SMP Negeri 12 Yogyakarta; 2) the quality of video Stop Motion as learning media listening to fantasy stories are said to be valid based on the assessment of media experts get a score of 88 in very good qualifications, the assessment of material

experts scored 75 in the very qualifications good; 3) response of students with a value of 289 with a percentage value of 96.3% in very good qualifications; and 4) effective student test results with results showing a different and significant average.

Keywords: Development, Learning Media, video Stop Motion, Listening Skills

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan dasar dimana dilakukan secara sistematis dalam mewujudkan suasana belajar-mengajar agar para peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya. Dengan adanya pendidikan maka seseorang dapat memiliki kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, kekuatan spiritual, dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang membutuhkan komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi, pendidik, peserta didik, metode, media pembelajaran, situasi lingkungan dan evaluasi. Dengan media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah memahami suatu pembelajaran tersebut. Tercapai tidaknya tujuan yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran tergantung dari strategi penyampaian dan penggunaan media (Putra, 2013: 20).

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar pada peserta didik. Pemilihan media pembelajaran

harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan, kondisi peserta didik, serta melihat perkembangan zaman sehingga diharapkan peserta didik dapat lebih focus dan ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Suryani,dkk, 2018: 4).

Salah satu media yang dapat dibuat dengan memanfaatkan multimedia adalah video animasi *stop motion*. Animasi *Stop motion* adalah suatu teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri (Sabrinatami, 2018: 4). Setiap pergerakan dari objek tersebut difoto (frame individual), sehingga menciptakan ilusi gerakan ketika serangkaian frame dimainkan berurutan secara berkesinambungan. Tokoh/objek dari tanah liat sering digunakan dalam *stop motion* untuk kemudahan mereka mereposisi. Gerakan animasi menggunakan tanah liat disebut *clay animation or clay-mation*. Pada umumnya animasi awalnya bukan video, melainkan kumpulan gambar yang berurutan sehingga akhirnya menjadi sebuah video.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Bagaimana mengembangkan Video *Stop Motion* Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Cerita Fantasi kelas VII SMP Negeri 12 Yogyakarta Tahun Ajaran 2019/2020? 2) Bagaimana kualitas Video *Stop Motion* Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Cerita Fantasi kelas VII SMP Negeri 12 Yogyakarta Tahun Ajaran 2019/2020? 3) Bagaimana daya tarik siswa terhadap Video *Stop Motion* Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak

Cerita Fantasi kelas VII SMP Negeri 12 Yogyakarta Tahun Ajaran 2019/2020? 4) Bagaimana efektifitas penggunaan Video *Stop Motion* Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Cerita Fantasi kelas VII SMP Negeri 12 Yogyakarta Tahun Ajaran 2019/2020?. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Mengembangkan Video *Stop Motion* Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Cerita Fantasi kelas VII SMP Negeri 12 Yogyakarta Tahun Ajaran 2019/2020. 2) Mengetahui kualitas Video *Stop Motion* Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Cerita Fantasi kelas VII SMP Negeri 12 Yogyakarta Tahun Ajaran 2019/2020. 3) Mengetahui daya tarik siswa terhadap Video *Stop Motion* Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Cerita Fantasi kelas VII SMP Negeri 12 Yogyakarta Tahun Ajaran 2019/2020. 4) Mengetahui efektifitas Video *Stop Motion* Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Cerita Fantasi kelas VII SMP Negeri 12 Yogyakarta Tahun Ajaran 2019/2020.

II. KAJIAN PUSTAKA

1. Keterampilan Menyimak

Dalam buku menyimak (Sutari dkk, 1998: 19) Tarigan (1983: 19), menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi suatu pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembaca melalui ujaran bahasa lisan.

2. Media Pembelajaran

Suryani dkk (2018: 2-3) menyebutkan Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Oslon (1974)

dalam Miarso (2004) mengartikan bahwa “*medium* merupakan teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan symbol melalui rangsangan indra tertentu, disertai penstrukturan informasi.” Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan mengemukakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran untuk proses penyampaian informasi.

Dalam bukunya Suryani dkk (2018: 3-5). Miarso (2004) menjelaskan bahwa “pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali.”

Sanaky (2013) mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat bantu yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sejalan dengan itu, media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal (Musfiqon,2012). Dengan kata lain, suatu media pembelajaran dapat digunakan sebagai media utama yang digunakan untuk keseluruhan proses pembelajaran atau sebagai pelengkap atau suplemen saja.

III. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*). Menurut Tegeh, dkk (2014:4-5) Penelitian pengembangan

adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat, atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori. Sugiyono (2016:297) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan untuk penelitian pengembangan ini adalah ADDIE. Januszewski dan Molenda (2008) dalam suryani, dkk (2018: 125) menyatakan bahwa “Model ADDIE” merupakan komponen utama dari pendekatan system untuk pengembangan pembelajaran, dan prosedur pengembangan dalam pembelajaran. ADDIE dapat dikategorikan sebagai model yang mengadaptasi prinsip desain pembelajaran yang dijabarkan oleh Gagne, Wager, Goals, dan Keller. Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (analysis), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation).

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil validasi ahli materi skor yang diperoleh yaitu 75 dalam butir penilaian yang berjumlah 17. Apabila dilihat dari pedoman penilaian nilai menunjukkan kesimpulan dengan kriteria *sangat baik*. Hasil penilaian ahli media skor yang diperoleh yaitu 88 dalam butir penilaian yang berjumlah 21. Apabila dilihat dari pedoman penilaian nilai menunjukkan kesimpulan dengan kriteria *sangat baik*. Pada angket respon siswa

kelompok kecil memperoleh jumlah total 79 dengan presentase 87% Berdasarkan presentase pada rentang 85% - 100%, maka respon siswa terhadap video *stop motion* memiliki kriteria *sangat baik*. Angket respon siswa kelompok besar memperoleh jumlah total 289 dengan presentase 96,3% Berdasarkan presentase pada rentang 85% - 100%, maka respon siswa terhadap video *stop motion* memiliki kriteria *sangat baik*.

Hasil perhitungan uji normalitas diketahui pada hasil *pre test* nilai *Kolmogorov-smirnov* sebesar 0,111 dan nilai *Shapiro-wilk* 0,625 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pre test* pembelajaran cerita fantasi berdistribusi *normal*. Pada hasil perhitungan uji normalitas hasil *post test* diketahui nilai *Kolmogorov-smirnov* sebesar 0,173 dan nilai *Shapiro-wilk* 0,070. Maka dapat disimpulkan bahwa data *post test* pembelajaran cerita fantasi berdistribusi *normal*. Pada uji efektifitas Hasil dari perhitungan dengan menggunakan SPSS 17 diperoleh data *pre test* dengan jumlah 30 responden memiliki rata-rata 43,50 dan untuk data dari *post test* dengan jumlah responden 30 memiliki rata-rata 78,90. Selanjutnya dilakukan perhitungan t_{hitung} menggunakan SPSS 17 dengan hasil sebagai berikut: Dari hasil perhitungan uji-t dapat dilihat bahwa t_{hitung} adalah -14,662. Pada t table dengan derajat kebebasan (n-1) 29 dan taraf signifikan 1% adalah 0,000. Berarti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) maka dapat dikatakan *signifikan*. Berdasarkan nilai rata-rata yang berbeda pada hasil tes sebelum menggunakan video *stop motion* dan setelahnya, serta memiliki taraf signifikansi 0,000 ($0,00 < 0,05$)

maka dapat disimpulkan bahwa video *stop motion* yang digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak *efektif*.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) penelitian ini menghasilkan produk pengembangan video *Stop Motion* sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak cerita fantasi siswa SMP Negeri 12 Yogyakarta; 2) kualitas video *Stop Motion* sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak dikatakan valid, berdasarkan penilaian ahli media mendapat skor 88 pada kualifikasi *sangat baik*, penilaian ahli materi mendapat skor 75 pada kualifikasi *sangat baik*; 3) respon siswa dengan nilai 289 dengan nilai presentase 96,3 % pada kualifikasi *sangat baik*; dan 4) hasil tes siswa efektif dengan hasil menunjukkan *rata-rata yang berbeda dan signifikan*.

B. Saran

Video *stop motion* yang telah dikembangkan menjadi media pembelajaran keterampilan menyimak cerita fantasi dapat menjadi alternatif sebagai sumber belajar. Pembuatan media video *stop motion* diharapkan tidak hanya pada materi cerita fantasi, tetapi dapat dikembangkan pada materi-materi yang lain.

Penelitian pembuatan media video *stop motion* dapat terus ditingkatkan karena dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video *stop motion* layak digunakan sebagai salah satu video pembelajaran yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Prakoso, Gotot. (2010). *Animasi (Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia)*. Jakarta : Nalar.
- Rusman, Kurniawan, D., Riyana Cepi. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informatika dan Komunikasi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sugianto, Desy. 2017. *Peningkatan Kemampuan Menyimak Dongeng Melalui Pembelajaran Menggunakan Media Boneka Tangan*. Tidak diterbitkan, STKIP Persada Khatulistiwa.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

