

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO *STOP MOTION*
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS
DESKRIPSI PADA SISWA KELAS VII SMP
SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Sri Nina Nathania

NIM: 06021381621031

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Seni



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2020

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO *STOP MOTION*
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS
DESKRIPSI PADA SISWA KELAS VII SMP
SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh


Sri Nina Nathania

NIM 06021381621031

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.

NIP 195901171983031014

Pembimbing 2,



Dr. Subadiyono, M.Pd.

NIP 195607251982031003

Mengetahui,

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

NIP 196902151994032002

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO *STOP MOTION*
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS
DESKRIPSI PADA SISWA KELAS VII SMP
SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

**Oleh
Sri Nina Nathania
NIM 06021381621031**

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 19 Oktober 2020

TIM PENGUJI

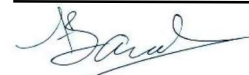
1. Ketua : Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.



2. Sekretaris : Dr. Subadiyono, M.Pd



3. Anggota : Dr. Agus Saripudin, M. Ed.



4. Anggota : Dra. Sri Utami, M.Hum



**Palembang, November 2020
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Nina Nathania

NIM : 06021381621031

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video *Stop Motion* dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi pada Siswa Kelas VII SMP Srijaya Negara Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, November 2020
yang membuat pernyataan,



Sri Nina Nathania
NIM 06021381621031

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video *Stop Motion* dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi pada Siswa Kelas VII SMP Srijaya Negara Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada bapak Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd. dan bapak Dr. Subadiyono, M.Pd. selaku pembimbing yang telah bersedia untuk memberikan bimbingan selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph.D. selaku Dekan FKIP Unsri. Terima kasih kepada bapak Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni serta ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni

Palembang, November 2020
Penulis,



Sri Nina Nathania
NIM 06021381621031

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1 Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	8
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	10
2.1.3 Pertimbangan Pemilihan Media	10
2.1.4 Kriteria Media Pembelajaran yang Baik	11
2.2 Multimedia	12
2.3 Penelitian dan Pengembangan.....	12
2.3.1 <i>Video Stop Motion</i>	13
2.3.2 Tahap Pengembangan Video Pembelajaran <i>Stop Motion</i>	14
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Video <i>Stop Motion</i>	16
2.4 Analisis Kebutuhan	16
2.5 Menulis Teks Deskripsi	17

2.5.1	Struktur Teks Deskripsi	18
2.5.2	Kaidah Kebahasaan Teks Deskripsi	19
2.5.3	Langkah-langkah Menulis Teks Deskripsi	21
2.6	Penelitian Relevan.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		25
3.1	Metode Penelitian.....	25
3.2	Prosedur Pengembangan	25
3.2.1	Perencanaan (<i>Planning</i>)	25
3.2.2	Desain (<i>Design</i>).....	26
3.2.3	Pengembangan (<i>Development</i>).....	27
3.3	Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian	30
3.4	Teknik Pengumpulan Data	30
3.4.1	Observasi dan Wawancara	30
3.4.2	Angket.....	31
3.4.3	Instrumen Penilaian.....	37
3.5	Teknik Analisis Data.....	37
3.5.1	Analisis Observasi dan Wawancara	37
3.5.2	Analisis Angket.....	38
3.5.3	Analisis Data Validasi/ <i>Instrument Alpha Test</i>	39
3.5.4	Analisis Angket Kepraktisan.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		41
4.1	Hasil Tahap Perencanaan (<i>planning</i>)	41
4.1.1	Mendefinisikan Ruang Lingkup.....	41
4.1.2	Identifikasi Karakteristik Peserta Didik	41
4.1.2.1	Analisis Kebutuhan Siswa.....	42
4.1.2.2	Analisis Kebutuhan Guru.....	54
4.1.3	Menetapkan Permasalahan.....	58
4.1.4	Menentukan dan Mengumpulkan Sumber	58
4.1.4.1	Sumber Materi.....	58
4.1.4.2	Sumber Audio	59
4.1.4.3	Sumber Gambar	59

4.1.4.4 Sumber Video	59
4.1.4.5 Sumber Daya Pengembangan	60
4.2 Hasil Tahap Desain (<i>Design</i>)	60
4.2.1 Mengembangkan Ide.....	60
4.2.2 Pembuatan <i>Flowchart</i>	61
4.2.3 Pembuatan <i>Storyboard</i>	62
4.3 Hasil Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	94
4.3.1 Menyiapkan Teks (<i>Prepare The Text</i>)	94
4.3.2 Membuat Desain Grafis (<i>Create The Graphic</i>)	94
4.3.3 Memasukan Audio dan Video (<i>Produce Audio & Video</i>)	94
4.3.4 Menyatukan Program.....	95
4.3.5 <i>Alpha Test</i>	95
4.3.5.1 Validasi Ahli Materi.....	96
4.3.5.2 Validasi Ahli Media	98
4.3.5.3 Validasi Ahli Bahasa.....	101
4.3.6 Revisi Produk.....	105
4.3.7 <i>Beta Test</i>	106
4.3.8 Revisi Akhir	108
4.4 Pembahasan.....	109
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	115
5.1 Simpulan... ..	115
5.2 Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN.....	120

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh kalimat perincian	19
Tabel 2.2 Contoh Cerapan Pancaindera	19
Tabel 2.3 Aturan Penggunaan Huruf Kapital, Tanda Koma, Tanda Titik pada Teks	20
Tabel 2.4 Contoh mencari data dari subjek yang ditulis	21
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi	31
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Bahasa	32
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media.....	33
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa	33
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Guru.....	34
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Uji Beta	35
Tabel 3.7 Kategori Nilai.....	38
Tabel 3.8 Kategori Kebutuhan	39
Tabel 3.9 Kategori Kelayakan.....	39
Tabel 3.10 Kategori Kepraktisan	40
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa	49
Tabel 4.2 Sumber Gambar	59
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> Halaman <i>Cover</i>	62
Tabel 4.4 <i>Storyboard</i> Halaman Beranda	63
Tabel 4.5 <i>Storyboard</i> Halaman Petunjuk Tombol	64
Tabel 4.6 <i>Storyboard</i> Halaman Petunjuk Pengguna	65
Tabel 4.7 <i>Storyboard</i> Halaman Kompetensi Inti	66
Tabel 4.8 <i>Storyboard</i> Halaman KD dan Tujuan Pembelajaran.....	67
Tabel 4.9 <i>Storyboard</i> Halaman Pengertian Teks Deskripsi	68
Tabel 4.10 <i>Storyboard</i> Halaman Struktur Teks Deskripsi	69
Tabel 4.11 <i>Storyboard</i> Halaman Kaidah Kebahasaan 1	70
Tabel 4.12 <i>Storyboard</i> Halaman Kaidah Kebahasaan 2	71
Tabel 4.13 <i>Storyboard</i> Halaman Kaidah Kebahasaan 3	72

Tabel 4.14 <i>Storyboard</i> Halaman Kaidah Kebahasaan 4	73
Tabel 4.15 <i>Storyboard</i> Halaman Kaidah Kebahasaan 5	74
Tabel 4.16 <i>Storyboard</i> Halaman Kaidah Kebahasaan 6	75
Tabel 4.17 <i>Storyboard</i> Halaman Kaidah Kebahasaan 7	76
Tabel 4.18 <i>Storyboard</i> Halaman Kaidah Kebahasaan 8	77
Tabel 4.19 <i>Storyboard</i> Halaman Kaidah Kebahasaan 9	78
Tabel 4.20 <i>Storyboard</i> Halaman Kaidah Kebahasaan 10	79
Tabel 4.21 <i>Storyboard</i> Halaman Gambar	80
Tabel 4.22 <i>Storyboard</i> Halaman Langkah Menulis Teks Deskripsi	81
Tabel 4.23 <i>Storyboard</i> Halaman Langkah Menulis Teks Deskripsi	82
Tabel 4.24 <i>Storyboard</i> Halaman Langkah Menulis Teks Deskripsi	83
Tabel 4.25 <i>Storyboard</i> Halaman Langkah Menulis Teks Deskripsi	84
Tabel 4.26 <i>Storyboard</i> Halaman Contoh Teks Deskripsi	85
Tabel 4.27 <i>Storyboard</i> Halaman Menu Latihan.....	86
Tabel 4.28 <i>Storyboard</i> Halaman Latihan1	87
Tabel 4.29 <i>Storyboard</i> Halaman Latihan 2	88
Tabel 4.30 <i>Storyboard</i> Halaman Latihan 3	89
Tabel 4.31 <i>Storyboard</i> Halaman Profil Penyusun.....	90
Tabel 4.32 <i>Storyboard</i> Halaman Profil Pembimbing 1.....	91
Tabel 4.33 <i>Storyboard</i> Halaman Profil Pembimbing 2.....	92
Tabel 4.34 <i>Storyboard</i> Halaman Daftar Referensi.....	93
Tabel 4.35 Nilai <i>Alpha Test</i>	96
Tabel 4.36 Penilaian dari Ahli Materi.....	97
Tabel 4.37 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi	97
Tabel 4.38 Penilaian dari Ahli Media	99
Tabel 4.39 Rekapitulasi Hasil Validasi Media.....	100
Tabel 4.40 Penilaian dari Ahli Bahasa	102
Tabel 4.41 Rekapitulasi Hasil Validasi Bahasa	103
Tabel 4.42 Revisi Media setelah <i>Alpha Test</i>	105

Tabel 4.43 Hasil Respon Siswa pada Uji Beta.....	107
Tabel 4.44 Rekapitulasi Komentar Kepraktisan	108

DAFTAR LAMPIRAN

1. Usul Judul.....	121
2. SK Pembimbing	122
3. Halaman Pengesahan Proposal.....	124
4. Bukti Perbaikan Seminar Proposal.....	125
5. Kartu Perbaikan Seminar Proposal.....	126
6. Surat Izin Penelitian dari FKIP UNSRI	128
7. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	129
8. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	130
9. Persetujuan Seminar Hasil Penelitian.....	131
10. Kartu Perbaikan Seminar Hasil Penelitian	132
11. Bukti Perbaikan Seminar Hasil Penelitian	133
12. Angket Kebutuhan Guru	134
13. Angket Kebutuhan Siswa	136
14. Lembar Validasi Ahli Materi	145
15. Lembar Validasi Ahli Media.....	148
16. Lembar Validasi Ahli Kebahasaan.....	152
17. Lembar Uji Beta	155
18. Persetujuan Ujian Skripsi	160
19. Kartu Perbaikan Skripsi.....	161
20. Bukti Perbaikan Skripsi.....	163
21. Kartu Bimbingan Skripsi.....	164
22. Bukti Izin Jilid Skripsi.....	168
23. Dokumentasi.....	170

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Desain Penelitian	29
Bagan 2 Desain <i>Flowchart</i>	61

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO *STOP MOTION*
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI
PADA SISWA KELAS VII SMP SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) untuk mengidentifikasi kebutuhan media video *stop motion* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi menurut siswa dan guru, (2) untuk menghasilkan rancangan produk awal media video *stop motion* berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru, (3) untuk mendapatkan hasil uji alpha berdasarkan penilaian validasi oleh para ahli terhadap multimedia yang dikembangkan, (4) mengetahui hasil kepraktisan yang diperoleh melalui uji beta. Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip. Adapun tahapan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari tahap perencanaan (*Planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Media pengembangan ini disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa kelas VII SMP Srijaya Negara Palembang. Media ini telah melalui uji validasi oleh tiga ahli Berdasarkan uji validitas oleh ahli media mendapat nilai 77,63% dikategorikan valid, uji coba validitas dari ahli materi memperoleh nilai 80,35%, uji coba validitas dari ahli bahasa memperoleh nilai 77,06%. Sehingga berdasarkan penilaian dari tiga ahli tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa media video *stop motion* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi dinyatakan valid. Berdasarkan hasil uji beta mendapatkan persentase 92,64% dengan kriteria sangat praktis.

Kata-kata kunci: pengembangan, video stop motion, teks deskripsi.

Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP
Universitas Sriwijaya (2020)

Nama : Sri Nina Nathania

NIM : 06021381621031

Dosen Pembimbing 1 : Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.

Dosen Pembimbing 2 : Dr. Subadiyono, M.Pd.

ABSTRACT
By Sri Nina Nathania

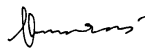
Advisor: 1. Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.
2. Dr. Subadiyono, M.Pd.

Study Program of Indonesia Language and Literature Education
ninanathania43@gmail.com

This purposes of the research were (1) to identify the media needs of stop motion video in learning to write description text according to students and teachers, (2) to produce the initial product design of stop motion video media based on the analysis result of students and teachers, (3) to get the alpha test result based on the validity assessment by experts toward the developed media video stop motion, (4) to know the practicality result obtained through beta test. The research method used the Alessi and Trollip development model. The developing stage conducted in the research consisted of planning stage (planning), design stage (design), development stage (development). Media development is prepared based on the analysis needs of students of class VII SMP Srijaya Negara Palembang. This media has passed the validation test by 3 experts. Based on the results of the validity test by media experts, a value of 77,63% was obtained and categorized as valid, validity test by material experts obtained a value of 80,35%, validity test by linguists obtained a value of 77,06%. Thus, based on the assessment of three experts, concluded learning to write descriptive test is declared valid. Based on the results of the beta test, a percentage of 92,64% was obtained with very practical criteria.

Key words: *development, video stop motion, text description.*

Lecture 1,



Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.

NIP. 195901171983031014

Lecture 2,



Dr. Subadiyono, M.Pd.

NIP. 195607251982031003

Clarified by,

Coordinator Study Program of Indonesian Language and Literature Education



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

NIP 196902151994032002

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses belajar yang tersusun oleh beberapa unsur yang meliputi unsur manusiawi, material, perlengkapan, fasilitas, dan prosedur yang saling berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Hamalik 2014, *p.* 57). Adapun pendapat lainnya menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Khuluqo, 2017, *p.* 51), pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk membelajarkan siswa. Oleh karena itu, pembelajaran di dalam kelas harus dilakukan secara maksimal agar tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran tersebut dapat terwujud dengan adanya penggunaan perangkat pembelajaran, media, dan lain sebagainya. Media merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran maka, kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Keberhasilan belajar siswa mempengaruhi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Mahnun (2012, *p.* 27) menyatakan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk mencapai keberhasilan belajar. Oleh karena itu, seorang guru diharapkan bisa memilih media yang baik dalam penggunaannya. Guru tidak cukup jika hanya memiliki pengetahuan mengenai media pengajaran saja, tetapi perlu adanya keterampilan dalam memilih dan menggunakan media tersebut dengan baik (Asf dikutip Soewarno, dkk., 2016, *p.* 30).

Adapun salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMP/MTs yang diajarkan dalam kurikulum 2013 adalah teks deskripsi. Kompetensi Inti yang harus dicapai siswa pada materi teks deskripsi ini ialah memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya mengenai ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. Sedangkan kompetensi dasar yang berhubungan dengan materi menulis teks deskripsi terdapat pada KD 4.2 yang

berisikan menyajikan data, (tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur dan aspek kebahasaan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada 6 Agustus 2019 dengan Bapak Indrawadi, S.Pd. guru mata pelajaran bahasa Indonesia SMP Srijaya Negara Palembang, diketahui bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis teks deskripsi. Salah satu kesulitan tersebut ialah siswa masih merasa kesulitan dalam menggambarkan objek yang merupakan proses awal bagi siswa dalam menulis teks deskripsi. Faktor penyebab terjadinya kesulitan tersebut karena kurangnya minat belajar siswa, kurang menariknya media yang digunakan, dan sulitnya siswa dalam memahami materi menulis teks deskripsi. Sementara itu, Pak Indrawadi juga mengatakan bahwa jarang sekali media *powerpoint* digunakan dalam proses belajar mengajar, terlebih lagi media yang digunakan belum begitu menarik siswa dalam pembelajaran menulis teks deskripsi sehingga kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, menurut Pak Indrawadi pengembangan media sangat penting dilakukan untuk membantu meningkatkan keterampilan menulis dan meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Srijaya Negara juga diketahui bahwa keaktifan siswa selama proses belajar di dalam kelas untuk mata pelajaran bahasa Indonesia masih kurang terutama pada materi menulis teks deskripsi. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Pada kenyataannya guru hanya menggunakan metode ceramah, menggunakan buku cetak dan papan tulis yang dianggap sebagai media yang praktis. Jarang sekali sarana dan prasarana yang ada di sekolah SMP Srijaya Negara Palembang dimanfaatkan secara maksimal. Hal ini yang membuat pembelajaran tidak berjalan secara optimal, serta membuat kurangnya minat belajar siswa dan menyebabkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa.

Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)*, menyebutkan bahwa seseorang hanya mampu mengingat sebesar

20% dari yang dilihat dan 30% dari apa yang didengar. Akan tetapi orang dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar serta 80% dari apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan sekaligus. Oleh karena itu, sebuah multimedia dianggap sangatlah efektif. Multimedia menjadi *tool* yang ampuh dalam pengajaran dan pendidikan (Prihantana, dkk, 2014, p. 5).

Berkaitan dengan hal tersebut, salah satu multimedia yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yaitu video *stop motion*. Menurut Wijayanto (2014, p. 2), media *stop motion* ini merupakan media yang menggunakan objek diam yang dimanipulasi sehingga objek tersebut seolah-olah hidup. Menurut Lauridsen, animasi *stop motion* memiliki banyak manfaat dan kegunaan pendidikan di dalam kelas, dari keterampilan mengajar seperti kerja tim, pemikiran struktural, dan perencanaan hingga memberikan hasil langsung dan kepuasan instan kepada siswa. Hal ini sangat penting untuk mendorong pemikiran kreatif di dalam kelas. Karakteristik yang unik, video *stop motion* dapat menampilkan konten dalam pembelajaran yang memadukan antara gambar, suara, dan desain yang menarik. Adanya media video *stop motion* ini, dapat membantu siswa untuk mengahlikan kejenuhan ataupun kebosanannya dalam belajar dan dengan media ini juga siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih baik.

Media video *stop motion* selain dapat digunakan dalam pembelajaran juga dapat digunakan dalam pembuatan film animasi, seperti yang diungkapkan oleh Gasong (2018, p. 2), menyatakan bahwa banyaknya film animasi yang dibuat dengan teknik *stop motion* seperti *Chicken Run*, *Shaun The Sheep*, dan *Cloud Bread*. Proses pembuatan video *stop motion* ini menggunakan teknik *cut out*, yaitu teknik yang objeknya berupa potongan kertas gambar. Pengamatan objek teks deskripsi yang digunakan dalam media video *stop motion* ini dibuat secara rinci, menarik dan dipadukan dengan penggunaan warna yang cerah agar meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Menurut Subaqyo (2017, p. 22), menyatakan bahwa kualitas pencahayaan dapat mempengaruhi perasaan seseorang dan dapat mengatur kemampuan untuk menangkap informasi sudut pandang visual. Dengan

demikian, diharapkan proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan memperoleh hasil belajar siswa yang lebih baik.

Alasan dipilihnya media video *stop motion* yang dikombinasikan video lain dan dipadukan dengan media interaktif yaitu untuk memudahkan siswa dalam memahami materi menulis teks deskripsi dan membuat siswa semakin tertarik dalam menggunakan media, karena dengan penggunaan media ini siswa tidak hanya mendengar penjelasan dari guru akan tetapi siswa ikut dalam menggunakan dan mengamati media tersebut. Sesuai dengan pendapat Sanaky (2013, p. 5), bahwa penggunaan media dapat membuat kegiatan belajar lebih banyak lagi, karena kegiatannya tidak hanya mendengarkan saja setiap penjelasan yang dijelaskan oleh guru akan tetapi ada aktivitas lain yang akan dilakukan siswa seperti mengamati, mendemonstrasikan, melakukan, dan lain-lain. Selain itu, media video *stop motion* ini dapat dibuat secara mandiri dengan kreasi yang diinginkan. Media video *stop motion* juga dapat memunculkan ilusi gerak pada setiap gambarnya yang membuat video yang muncul lebih terlihat menarik sehingga dapat menimbulkan rasa penasaran bagi siswa.

Lebih lanjut, alasan dipilihnya media video *stop motion* ini yaitu media ini dapat digunakan melalui laptop/komputer dan *handphone* yang memudahkan penggunaannya untuk melihatnya kapan saja. Media video *stop motion* juga merupakan media yang bersifat tahan lama karena media ini bukan berbasis media bahan ajar berbasis *online* seperti menggunakan *website* yang sewaktu waktu bisa hilang jika tidak memperpanjang biaya sewa *hosting/domain*. Sesuai dengan pendapat Arsyad (2017, p. 74—76) bahwa media itu harus luwes, mudah diperoleh dan diaplikasikan, serta sifat medianya dapat selalu bertahan. Hal ini senada dengan pendapat Asyhar (dalam Wardoyono, 2013, p. 71—73) bahwa karakter media yang baik harus praktis, tahan, dan luwes. Oleh karena itu, media ini diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa dan guru serta media ini juga diharapkan dapat menumbuhkan minat dan memotivasi siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Kristanto (2018, p. 2) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), sehingga

dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul: “Pengembangan Media Video *Stop Motion* dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi pada Siswa Kelas VII SMP Srijaya Negara Palembang.” Diharapkan media video *stop motion* ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang dapat mempermudah guru agar semakin inovatif dalam menyampaikan materi dikelas sehingga minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran semakin meningkat terutama dalam pembelajaran menulis teks deskripsi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan empat permasalahan dalam penelitian ini. Rumusan masalah tersebut terdiri dari beberapa pertanyaan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa kelas VII SMP Srijaya Negara Palembang terhadap media video *stop motion* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi?
- 2) Bagaimana rancangan media video *stop motion* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi pada Siswa kelas VII SMP Srijaya Negara Palembang?
- 3) Bagaimana validitas terhadap media video *stop motion* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi pada Siswa kelas VII SMP Srijaya Negara Palembang?
- 4) Bagaimana kepraktisan media video *stop motion* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi pada Siswa kelas VII SMP Srijaya Negara Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini terbagi menjadi empat, yaitu secara umum dan secara khusus. Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video *stop motion* pada pembelajaran teks deskripsi kelas VII SMP. Secara khusus penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran menurut siswa kelas VII SMP Srijaya Negara Palembang dan guru bahasa Indonesia dalam pembelajaran menulis teks deskripsi;
- 2) menghasilkan rancangan media video *stop motion* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi pada Siswa kelas VII SMP Srijaya Negara Palembang;
- 3) mendapatkan hasil validasi terhadap media video *stop motion* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi pada Siswa kelas VII A di SMP Srijaya Negara Palembang;
- 4) mengetahui kepraktisan media video *stop motion* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi pada Siswa kelas VII A di SMP Srijaya Negara Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu manfaat secara teoretis ataupun praktis. Manfaat penelitian secara teoretis dan praktis sebagai berikut.

1.4.1 Secara Teoretis

Manfaat penelitian ini adalah mampu memberikan bukti empiris bahwa penelitian *research and development* mampu menghasilkan media video *stop motion* pada pembelajaran menulis teks deskripsi kelas VII.

1.4.2 Secara Praktis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada guru, siswa, dan sekolah dalam pembelajaran bahasa Indonesia;
- 2) Menarik dan membantu siswa untuk memahami isi materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *video stop motion* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa;
- 3) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M. & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: methods and development*. Boston: Allyn & Bacon, inc.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- BSNP. (2016). *Permendiknas tentang penilaian*. Jakarta: Kemendiknas.
- Dalman. (2016). *Keterampilan menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi pendidikan pendekatan praktik teknologi multimedia dan pembelajaran online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Emzir. (2017). *Metodologi penelitian pendidikan: kuantitatif dan kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gasong, B. I. (2018). Penggunaan media potongan kertas gambar untuk meningkatkan pemahaman materi animasi stop motion. *Jurnal Darussalam*, 9(2), 320—331.
- Hamalik, O. (2014). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hariadi, S. (2018). Pengembangan video animasi *stop motion* pada materi asal usul persebaran nenek moyang bangsa Indonesia dengan model *assure*. *Skripsi online*. Universitas Jember.
- Harsiati, T., Trianto, A., & Kosasih, E. (2017). *Buku siswa bahasa indonesia SMP/MTs kelas VII edisi revisi 2017* [PDF]. Jakarta: Kementerian pendidikan dan kebudayaan.
- Khuluqo, I. E. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar.
- Kristanto, Andi. (2018). Developing media module proposed to editor in editorial division. *Journal of Physics: Conference Series 947* (1): 1—8.
- Kosasih, E., Kurniawan, E. (2018). *Jenis-jenis teks, fungsi, struktur, dan kaidah kebahasaan*. Bandung: PT Yrama Widya.
- Lauridsen, C. *Stop motion handbook*. New Zealand: PT. Acumen.
- Lestari, T. (2016). Pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* pada mata pelajaran seni budaya kelas X di SMKN 11 Semarang. *Skripsi online*. Universitas Negeri Semarang.

- Maryanti, S., & Kurniawan, D.T. Pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* untuk pembelajaran biologi dengan aplikasi *picpac*. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26—33.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1). 27—35.
- Marsela, V., (2019). Pengembangan media pembelajaran menulis teks eksplanasi berbasis aplikasi *imindmap* siswa kelas VIII Smp Negeri 33 Palembang. *Skripsi*. Universitas Sriwijaya.
- Nation, I. s. P., & Macalister, J. (2010). *Language curriculum design*. New York: Routledge.
- Pribadi, A. B. (2017). *Media & teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima.
- Prihantana, M. A. S., Santyasa, I. W., Warpala, I. W. S. (2014). Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran animasi *stop motion* untuk siswa SMK. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 4.
- Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variable-variabel penelitian*. Bandung: PT Alfabeta.
- Rizki, A, A. (2016). Pengembangan video *stop motion* sebagai media pembelajaran peserta didik SMA/MA kelas X pada materi pokok ikatan kimia. *Skripsi online*. Universitas Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Rochman, F., Subiyantoro, H., Faridah., & Umam, N. C. (2015). Rencana pengembangan animasi nasional 2015-2019.
- Rusli, M., Hermawan, P., Supuwuningsih, N. N. (2017). *Multimedia pembelajaran inovatif: prinsip dasar dan model pengembangan*. Yogyakarta: PT Andi.
- Sanaky, H. AH. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: PT Kaukaba Dipantara.
- Sari, F. M., Ratnawati, L., & Erenalida. (2017). Pengaruh model arias (*assurance, relevance, interest, assessnebt, satisfaction*) terhadap kemampuan menulis cerpen. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(1), 69—82.
- Soewarno, Hasmiana, & Faiza. (2016). Kendala-kendala yang dihadapi guru dalam memanfaatkan media berbasis komputer di SD Negeri 10 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 2(4), 28—39.

- Sudijono, A. (2015). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suryani, N., Achmad, S., & Aditin, P. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Subadiyono. (2012). Membangun kebiasaan menulis di sekolah. *Jurnal Mentari*.
- Subagyo, A. (2017). Kualitas penerangan yang baik sebagai penunjang proses belajar mengajar di kelas. *Jurnal Orbith*, 13(1). 21—27.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thomas, A., & Tufano, N. (2010). *Stop motion animation. DIY media: creating, sharing, and learning with new technologies*.
- Wardani, S. M. (2018). Pengembangan media pembelajaran video *stop motion* pada pelajaran dasar-dasar desain kriya kelas X sekolah menengah kejuruan. *Skripsi online*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wardoyono, S. M. (2013). *Pembelajaran berbasis riset*. Jakarta: PT Kademia.
- Wijayanto, Agung. (2014). Perancangan animasi 3D dengan menggunakan teknik *stop motion* dan particle system. *Jurnal program studi teknik informatika universitas tanjungpura*, 1—6.