

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO *STOP MOTION*
PADA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KRIYA KELAS X
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Kriya



Oleh
Sholichah Mila Wardani
NIM 14207241006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
APRIL 2018**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Video Stop motion pada Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya kelas X Sekolah Menengah Kejuruan* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 26 April 2018

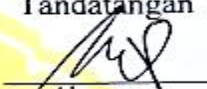

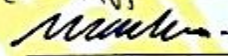
Pembimbing,

Drs. Mardiyatmo, M.Pd.
NIP 19571005 198703 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Video Stop Motion pada Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 18 Juli 2018 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Penguji		23 Juli 2018
Aran Handoko, S.Sn., M.Sn.	Sekretaris Penguji		23 Juli 2018
Dr. Martono, M.Pd.	Penguji Utama		20 Juli 2018

Yogyakarta, 23 Juli 2018

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Endang Nurhayati, M.Hum.

NIP. 19571231 198303 2 004

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya

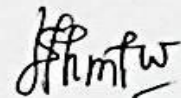
Nama : **Sholichah Mila Wardani**
NIM : 14207241006
Pprogram Studi : Pendidikan Kriya
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 27 April 2018

Penulis,



Sholichah Mila Wardani

MOTTO

“Jika kamu dapat revisi segera dikerjakan, jika kamu butuh teori segera mencari, jika kamu bingung bertanyalah, jika kamu sudah mengerjakan revisi segera bimbingan, wisuda semakin dekat saat kamu tetap bergerak maju”
(@Kampusholic)

“Sukses itu harus melewati banyak proses, bukan banyak protes”
(Merry Riana)

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala ,
Tugas Akhir Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak Sundari Darmo Kusumo dan Ibu Lilis Indarwati Wulandari, S.Pd.,
tercinta yang selalu ada di hatiku
2. Kakakku yang kedua Rizki Tri Puji Wanggono, S.Kom., yang kucintai dan
yang selalu perhatian serta memberikan pertolongan dalam pembuatan
media pembelajaran video *stop motion* ini.
3. Semua pihak dan rekan-rekanku Ria Andriani, S.Kom., dan Aida Roihana
Z yang membantu saya dalam pembuatan video pembelajaran ini
4. Sahabat-sahabatku kampus ungu angkatan 2014 Prodi Pendidikan Kriya
dan Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala atas limpahan rahmat, taufik serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video *Stop motion* pada Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan”.

Tugas Akhir Skripsi ini disusun sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan Kriya di Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya mengucapkan terima kasih kepada Drs. Mardiyatmo, M.Pd., selaku pembimbing Tugas Akhir Skripsi atas bimbingan yang baik selama penyusunan skripsi ini. Rasa hormat, penghargaan, dan terimakasih yang tulus saya sampaikan kepada beliau yang dengan penuh kesabaran, ketulusan, dan kearifan memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi yang tidak ada hentinya disela-sela kesibukannya. Selanjutnya, tak lupa juga saya berterima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta;
2. Dekanat serta staf dan karyawan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah membantu melengkapi keperluan administrasi Tugas Akhir Skripsi ini;
3. Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa atas dukungan dan bantuannya;
4. Ibu Eni Puji Astuti, M.Sn., selaku ahli materi yang telah memvalidasi video pembelajaran
5. Ibu Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn., selaku ahli media yang telah memvalidasi video pembelaran
6. Bapak Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn., selaku Ketua Prodi Pendidikan Kriya atas bantuan serta dukungan dan motivasinya;
7. Bapak Dr. Kasiyan, M.Hum., selaku Pembimbing Akademik atas dukungan dan bantuannya;

8. Tim Penguji Skripsi, Ketua Penguji, Penguji Utama, dan Sekretaris Penguji;
9. Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dan Pemerintah Kabupaten Sleman yang telah memberikan izin penelitian;
10. Staf dan karyawan administrasi Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang meluangkan waktunya untuk keperluan administrasi penelitian sampai dengan penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini;
11. Bapak Drs. Mohammad Efendi, M.M. selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Kalasan beserta staf jajarannya yang telah membantu selama penelitian berlangsung;
12. Bapak Gunadi Winarno, S.Sn., selaku guru mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya yang telah banyak memberikan dukungan, motivasi serta bantuannya kepada saya;
13. Peserta didik kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit di SMK Negeri 1 Kalasan sebagai subjek penelitian Tugas Akhir Skripsi ini;
14. Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya dan setinggi-tingginya saya sampaikan kepada kedua orang tua saya tercinta Bapak Sundari Darmo Kusumo dan Ibu Lilis Indarwati Wulandari, S.Pd., dan saudara-saudara perjuangan saya dari kecil hingga saat ini Firman Dwi Prasetyo, S.Kom., dan Rizki Tri Puji Wanggono, S.Kom., untuk motivasi dan doa serta dorongan moral dan spiritual kepada saya;
15. Teman-teman Kosan 48 yang selalu memberi saya semangat selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini; dan
16. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan masukan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Yogyakarta, 27 April 2018

Sholichah Mila Wardani

DAFTAR ISI

Halaman

SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan	6
E. Manfaat	7
BAB II.....	9
A. Media.....	9
B. Media Pembelajaran.....	10
1. Definisi Media Pembelajaran.....	10
2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	11
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	13
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	14
5. Pertimbangan Pemilihan Media	17
C. Media Berbasis Audio-Visual	20
1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Audio-visual.....	20

2. Karakteristik Pembelajaran Media Audio-Visual.....	21
D. Video <i>Stop motion</i>	23
1. Pengertian Video <i>Stop motion</i>	23
2. Tahapan Pengembangan Video Pembelajaran <i>Stop motion</i>	24
E. Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya	31
F. Penelitian Relevan.....	41
BAB III	43
A. Desain Penelitian.....	43
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	44
C. Tempat dan Waktu Penelitian	56
D. Subjek Penelitian.....	59
E. Teknik Pengumpulan Data.....	59
F. Teknik Analisis Data.....	69
BAB IV	72
A. Pengembangan Media Pembelajaran Video <i>Stop motion</i> pada Pelajaran D3K di SMK Negeri 1 Kalasan.....	72
B. Kelayakan Media Pembelajaran Video <i>Stop motion</i> Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran D3K di SMK Negeri 1 Kalasan.....	157
BAB V.....	161
A. Kesimpulan	161
B. Saran.....	163
DAFTAR PUSTAKA	164
LAMPIRAN.....	167
Lampiran I.....	167
1. Kurikulum.....	168
2. Silabus.....	169
3. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	180
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	183

Lampiran II.....	208
1. Pedoman dan Hasil Wawancara Guru	209
2. Pedoman dan Hasil Wawancara Peserta Didik.....	211
3. Bagam Desain <i>Flow Chart</i> Video <i>Stop motion</i> D3K.....	213
4. <i>Storyboard</i> Video <i>Stop motion</i> D3K.....	214
5. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi.....	221
6. Lembar Validasi Ahli Materi	222
7. Surat Keterangan Validasi Ahli Media	227
8. Lembar Validasi Ahli Media	228
9. Lembar Angket Peserta Didik.....	233
10. Lembar Angket Praktisi Pembelajaran/Guru	246
Lampiran III	251
1. Diagram Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	252
2. Diagram Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media	253
3. Diagram Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	254
4. Diagram Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	255
5. Diagram Rekapitulasi Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran	256
6. Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Video <i>Stop motion</i> pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya Siswa Kelas X jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit di SMK Negeri 1 Kalasan.....	257
7. Daftar Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil.....	263
8. Daftar Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar	264
Lampiran IV	266
1. Surat Permohonan Izin Penelitian dari Jurusan Pendidikan Seni Rupa	268
2. Surat Permohonan Izin Penelitian dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.....	269
3. Surat Permohonan Izin Penelitian dari KESBANGPOL	269
4. Surat Permohonan Izin Penelitian dari DIKPORA.....	270
5. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian SMK Negeri 1 Kalasan	271

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Standar Isi Kelas X-XII SMK/MAK	32
Tabel 2 : Muatan Dasar-Dasar Desain pada SMK/MAK Bidang Keahlian : Seni Rupa Dan Kria.....	33
Tabel 3 : Kisi-Kisi Wawancara dengan Guru	60
Tabel 4 : Kisi-Kisi Wawancara dengan Peserta Didik.....	60
Tabel 5 : Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Video Pembelajaran Bagi Ahli Materi	62
Tabel 6 : Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Video Pembelajaran Bagi Ahli Media	64
Tabel 7 : Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Video Pembelajaran oleh Peserta Didik	65
Tabel 8 : Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Video Pembelajaran Bagi Praktisi Pembelajaran	67
Tabel 9 : Kriteria Skor Skala Likert.....	71
Tabel 10 : <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Video <i>Stop motion</i> Pelajaran D3K..	79
Tabel 11 : Tampilan <i>Scene</i> Video <i>Stop motion</i> Pelajaran D3K	89
Tabel 12 : Hasil Angket Validasi Ahli Materi Aspek Kebenaran, Keluasan, dan Kedalaman Materi	109
Tabel 13 : Hasil Angket Validasi Ahli Materi Aspek Bahasa	110
Tabel 14 : Hasil Angket Validasi Ahli Materi Aspek Keterlaksanaan	111
Tabel 15 : Hasil Angket Validasi Ahli Materi Aspek Tampilan Video.....	112
Tabel 16 : Hasil Angket Validasi Ahli Materi Aspek Audio	113
Tabel 17 : Hasil Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi pada Penggunaan Video <i>Stop motion</i>	114
Tabel 18 : Hasil Angket Validasi Ahli Media Aspek Bahasa.....	116
Tabel 19 : Hasil Angket Validasi Ahli Media Aspek Tampilan Video	117
Tabel 20 : Hasil Angket Validasi Ahli Media Aspek Audio	118
Tabel 21 : Hasil Angket Validasi Ahli Media Aspek Keterlaksanaan.....	119
Tabel 22 : Hasil Rekapitulasi Penilaian Ahli Media pada Penggunaan Video <i>Stop motion</i>	121

Tabel 23 : Revisi Video Oleh Ahli Materi	123
Tabel 24 : Revisi Oleh Ahli Media	124
Tabel 25 : Hasil Angket Kebenaran, Keluasan, dan Kedalaman Materi	126
Tabel 26 : Aspek Bahasa.....	127
Tabel 27 :Aspek Tampilan Video	128
Tabel 28 : Aspek Audio	130
Tabel 29 : Aspek Keterlaksanaan.....	131
Tabel 31 : Hasil Penilaian Peserta Didik pada Aspek Kebenaran, Keluasan, dan Kedalaman Materi	136
Tabel 32 : Hasil Penilaian Peserta Didik pada Aspek Bahasa	138
Tabel 33 : Hasil Penilaian Peserta Didik pada Aspek Tampilan Video.....	139
Tabel 34 : Hasil Penilaian Peserta Didik pada Aspek Audio.....	141
Tabel 35 : Hasil Penilaian Peserta Didik pada Aspek Keterlaksanaan	143
Tabel 36 : Hasil Penilaian Siswa pada Penggunaan Video <i>Stop motion</i> Pembelajaran Uji Coba Kelas Besar.....	146
Tabel 37 : Hasil Respon Guru pada Aspek Kebenaran, Keluasan, dan Kedalaman Materi	148
Tabel 38 : Hasil Respon Guru pada Aspek Bahasa	150
Tabel 39 : Hasil Respon Guru pada Aspek Keterlaksanaan	150
Tabel 40 : Hasil Respon Guru pada Aspek Tampilan Video	152
Tabel 41 : Hasil Respon Guru pada Aspek Audio	153
Tabel 42 : Hasil Rekap Respon Guru Terhadap Video Pembelajaran	154
Tabel 43 : Silabus Dasar-Dasar Desain Kriya.....	179

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I : Contoh pemilihan media menurut sifat tugas pembelajaran.....	18
Gambar II : Pemilihan media menurut isi pembelajaran	19
Gambar III : Langkah-langkah Pengembangan R&D menurut Borg and Gall (Sugiyono, 2012: 409)	45
Gambar IV: Model <i>Flow Chart</i> untuk Program Simulasi.....	49
Gambar V: Contoh Model <i>Flow Chart</i> untuk Program simulasi	50
Gambar VI: Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran	52
Gambar VII: Struktur Materi D3K.....	75
Gambar VIII: Bagan Desain <i>Flow Chart</i> Pengembangan Media Pembelajaran Video <i>Stop motion</i>	77
Gambar IX: Alat gambar (pensil, penghapus, penggaris, spidol)	78
Gambar X: Buku Gambar A4	78
Gambar XI: Kamera Nikon.....	79
Gambar XII: Pemilihan Jenis <i>Font</i> yang digunakan pada Materi.....	100
Gambar XIII: Pemilihan Jenis <i>Font</i> yang digunakan pada Judul dan Subjudul	100
Gambar XIV: Pemilihan Jenis <i>Font</i> yang digunakan	101
Gambar XV: Pembuatan Desain <i>Frame</i> Materi <i>CorelDRAW X7</i>	102
Gambar XVI: Tampilan <i>Adobe Premier Pro CS6</i>	103
Gambar XVII: Kotak Dialog <i>New Project</i>	104
Gambar XVIII: Kotak Dialog <i>Please Select The Destination</i> Folder	105
Gambar XIX: Menempatkan Klip Ke Panel <i>Timeline</i>	105
Gambar XX: <i>Selected As Default Transition</i>	106
Gambar XXI: Proses Menambahkan <i>Backsound</i> video	106
Gambar XXII: Proses Merender Video <i>Stop motion</i>	107
Gambar XXIII: Diagram Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	115
Gambar XXIV: Diagram Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	122
Gambar XXV: Diagram Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	133
Gambar XXVI: Tampilan Proses Revisi <i>Backsound</i> Video	134

Gambar XXVII: Diagram Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Besar	146
Gambar XXVIII: Suasana Kelas pada Saat Uji Coba Kelompok Besar	147
Gambar XXIX: Pengisian Angket oleh Peserta Didik pada Saat Uji Coba Kelompok Besar	147

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran I.....	167
Lampiran II.....	208
Lampiran III	251
Lampiran IV	265

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO *STOP MOTION*
PADA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KRIYA KELAS X
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

**Oleh
Sholichah Mila Wardani
14207241006**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) merancang dan membuat media pembelajaran video *stop motion* yang dimanfaatkan dalam pembelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya bagi siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan dan 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran video *stop motion* yang dimanfaatkan dalam pembelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya kelas X Sekolah Menengah Kejuruan dan respon dari peserta didik.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* yang mengacu pada prosedur pengembangan Borg and Gall. Penelitian ini meliputi 10 tahap, yaitu: 1) observasi dan menemukan potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) pengembangan produk awal, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi, dan 10) produksi massal. Uji coba dilaksanakan setelah melalui uji validitas oleh ahli media dan ahli materi. Uji coba dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kalasan dengan melibatkan 34 siswa kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit. Sedangkan teknik analisis data menggunakan kualitatif dari data kuantitatif untuk pengembangan produk media pembelajaran video *stop motion* pelajaran D3K ini guna mengetahui kelayakan media yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) menghasilkan produk media pembelajaran video *stop motion* pada mata pelajaran D3K bagi siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan, 2) kelayakan video *stop motion* berdasarkan penilaian dari ahli materi 95,2% masuk kriteria sangat layak, validasi oleh ahli media sebesar 84% masuk dalam kriteria sangat layak, hasil uji coba kelas kecil sangat layak, serta hasil uji coba kelas besar juga sangat layak dan sesuai digunakan sebagai media pembelajaran bagi guru dan peserta didik kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan.

Kata Kunci: **Media Pembelajaran, D3K, SMK.**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sangat mempengaruhi keberhasilan dalam diri peserta didik baik berupa pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap dan perilaku yang terjadi akibat interaksi antara peserta didik dengan pendidik dengan melalui proses ini tujuan pendidikan akan tercapai. Selain itu proses pembelajaran sangat mempengaruhi mutu lulusan yang dihasilkan oleh suatu lembaga pendidikan. Adapun faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran antara lain : kurikulum, tenaga pendidik, proses pembelajaran, sarana dan prasarana, materi pembelajaran, manajemen sekolah, lingkungan sekolah, dan tempat latihan kerja peserta didik. Sebagaimana dinyatakan oleh Suhana (2014: 73) bahwa, “Proses pembelajaran merupakan proses kerja sama antara peserta didik dengan peserta didik, antara peserta didik dengan gurunya, dan antara peserta didik dengan lingkungannya”. dengan kata lain proses kerja sama antara siswa, guru maupun lingkungan sekolah merupakan unsur penting karena melalui proses ini tujuan pendidikan akan tercapai dalam bentuk perubahan perilaku bagi peserta didik.

Adanya kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya di dunia pendidikan berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar, sehingga dalam proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Di dalam pelaksanaan proses pembelajaran muncul berbagai permasalahan, salah

satunya ketika guru menyampaikan materi pembelajaran praktik yang sukar dipahami oleh siswa secara maksimal. Salah satu penyebab hal itu terjadi karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru, padahal pemanfaatan media pembelajaran sangat efektif sebagai penunjang kelancaran pembelajaran, maka dari itu guru dituntut kreatif dalam menyusun strategi pembelajaran. Dalam dunia pendidikan sekarang ini telah mengalami perkembangan teknologi dan komunikasi secara pesat dengan kata lain masyarakat semakin menyadari serta memanfaatkan teknologi dan komunikasi dalam menunjang terlaksananya proses pembelajaran.

SMK Negeri 1 Kalasan merupakan sekolah menengah kejuruan yang terletak di Kabupaten Sleman yang beralamat Randugunting, Tamanmartani, Kalasan, Sleman, Yogyakarta. SMK Negeri 1 Kalasan merupakan sekolah kejuruan yang mempersiapkan sumber daya manusia yang siap kerja, walaupun tidak menutup kemungkinan untuk melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi. Pada era globalisasi ini tamatan-tamatan SMK sangat dibutuhkan, untuk itu secara tidak langsung SMK Negeri 1 Kalasan harus dapat mempersiapkan lulusan yang berkualitas. SMK Negeri 1 Kalasan merupakan salah satu sekolah kejuruan yang senantiasa mengikuti perkembangan pendidikan, oleh karena itu pendidikan di SMK Negeri 1 Kalasan harus maju.

Berdasarkan hasil pengamatan saat melakukan kegiatan PLT di SMK Negeri 1 Kalasan, pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya (D3K) guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional ditandai dengan proses belajar mengajar ceramah oleh guru dan diiringi oleh penjelasan. Siswa diajarkan

mengenai materi tentang unsur-unsur dan prinsip seni rupa, materi pembelajaran yang disampaikan guru antara lain pengertian unsur dan prinsip dalam seni rupa. Namun untuk materi pembelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya guru belum memberikan materi sepenuhnya mengenai bahan, alat, referensi, dan penciptaan karyanya.

Referensi yang diberikan mengenai praktik gambar titik, garis lurus, garis lengkung, bidang, bentuk baik hitam putih ataupun warna untuk siswa masih kurang lengkap, dan siswa cenderung mencari referensi dan membuat karya sama persis tanpa ada stilisasi. Oleh karena itu model pembelajaran ini dirasa kurang efektif digunakan dalam proses pembelajaran khususnya seiring perkembangan jaman untuk itu penjelasan mengenai referensi serta pembuatan karya harus lebih diperdalam lagi dengan bantuan media pendukung yang khusus menjelaskan unsur dan prinsip dalam desain. Sehingga, tidak hanya perlu mempersiapkan materi pembelajaran yang tepat namun juga merancang media pembelajaran yang lebih komunikatif berkaitan dengan penciptaan karya karena sekarang siswa dituntut harus mampu menciptakan karya sesuai konsep yang kreatif sehingga tercipta karya yang baru. Akan tetapi model pembelajaran tersebut akan lebih baik apabila dikombinasi model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran lain.

Penggunaan model pembelajaran ceramah dapat menjadi pembuka awal pertemuan yang disampaikan kepada peserta didik, sebelum mengkombinasikan dengan model pembelajaran lain yang akan digunakan. Ada beberapa fakta dalam pembelajaran bahwa guru memang belum mengembangkan media pembelajaran

komunikatif berbasis multimedia dalam kegiatan pembelajarannya yang bisa menjadi kombinasi model pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran D3K, peserta didik diberikan beberapa contoh hasil karya referensi dari internet mengenai titik, garis, bidang, bentuk baik hitam putih maupun warna dan proses penciptaan karya dengan cara guru mengecek satu persatu pada saat siswa sedang mengerjakan. Tetapi siswa masih kesulitan bagaimana membuat konsep gambar karena referensi yang ada di internet masih umum dan kurang bervariasi.

Hasil wawancara dengan peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Kalasan, didapatkan informasi bahwa dalam pembelajaran D3K belum menggunakan media pembelajaran komunikatif dan materi yang disampaikan pada peserta didik bersumber dari buku pegangan siswa. Pada proses kegiatan pembelajaran D3K, faktor media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri keberadaannya. Keberadaan media sangat membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Guru sadar tanpa bantuan media maka bahan ajar sukar untuk dipahami oleh setiap peserta didik, karena tidak semua peserta didik memiliki kemampuan yang sama dalam menerima materi yang disampaikan.

Media audio visual merupakan gabungan antara media audio (pendengaran) dan media visual (penglihatan). Menurut Sanjaya (2015: 172) menyatakan bahwa “media audio visual yaitu jenis media yang mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya”. Sedangkan animasi *stop motion*

merupakan salah satu teknik animasi yang dapat membuat obyek-obyek menjadi menarik dengan pengambilan objek digerakan secara bertahap pada setiap *frame* kemudian difoto sehingga menciptakan ilusi pergerakan yang dimainkan secara berurutan.

Berdasarkan uraian diatas, pengembangan media pembelajaran video *stop motion* sangat penting untuk dilaksanakan. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kalasan, terkait hal ini sangat memerlukan media pembelajaran yang layak digunakan dan mendukung proses pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Pemahaman seluruh siswa kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan terutama pada mata pelajaran D3K belum maksimal.
2. Guru masih menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga peserta didik sebagai objek yang sifatnya pasif.
3. Referensi yang menjadi bahan acuan hanya diakses dari internet.
4. Guru belum mengembangkan media pembelajaran yang komunikatif yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media dibatasi pada materi pembelajaran D3K kelas X Kriya Kulit dan berbasis video pembelajaran.
2. Kelayakan media pembelajaran video *stop motion* mata pelajaran D3K kelas X Kriya Kulit.
3. Video dirancang dengan menggunakan jenis animasi *stop motion*.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video *stop motion* yang dimanfaatkan dalam pembelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya bagi siswa Kelas X kulit di Sekolah Menengah Kejuruan.
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *stop motion* yang dimanfaatkan dalam pembelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya bagi siswa Kelas X kulit di Sekolah Menengah Kejuruan.

D. Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat media pembelajaran video *stop motion* yang dimanfaatkan dalam pembelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya bagi siswa Kelas X kulit di SMK.

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran video *stop motion* yang dimanfaatkan dalam pembelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya bagi siswa Kelas X kulit di SMK dan respon dari peserta didik.

E. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

- a. Mampu menjadi bahan refleksi terhadap penentuan materi ajar dan media yang akan disampaikan dalam pembelajaran ditingkat SMK Kriya khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya.
- b. Mampu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai media pembelajaran dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya di SMK.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

Penelitian ini dijadikan siswa sebagai referensi sesuai dengan proses penciptaan karya, sehingga dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini dijadikan guru sebagai alat bantu untuk mengajar mata pelajaran D3K dan sebagai media pembelajaran sehingga dapat merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi mengenai prosedur pengembangan media pembelajaran *video stop motion*.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti lain.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media

Media merupakan perantara yang berperan menyampaikan atau mengirim pesan dari pengirim ke penerima dengan media masyarakat mudah menerima pesan dan informasi dengan cepat. Istilah “media” bahkan sering dikaitkan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa Inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia “*ilmu*”)

Menurut *Association Of Education and Communication Technology (AECT)* dalam Arsyad (2009: 3) mengatakan bahwa “media memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi”. Lain pihak Indriana (2011: 13) menyatakan “media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*)”.

Jadi berdasarkan uraian diatas mengenai pengertian media maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media ialah saluran baik berupa audio, audio-visual, dan sebagainya yang dapat menyalurkan pesan serta informasi kepada penerima pesan.

B. Media Pembelajaran

1. Definisi Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar yang hakekatnya merupakan proses penyampaian pesan berupa isi atau bahan ajar yang telah ditetapkan dalam kurikulum, dari berbagai sumber informasi. Menurut Sanaky (2015: 3) “media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran”.

Menurut Daryanto (2015: 5) menyatakan “media berasal dari bahasa latin yang bentuk jamak dari medium atasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran”.

Menurut Sadiman, dkk (2014: 7) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dengan cara menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Sejalan dengan pendapat Gagne’ dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2009: 4) secara implisit mengatakan bahwa “media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, CD, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer”.

Sedangkan media pembelajaran menurut Asyhar (2012: 8), sebuah proses yang terjadi dan membuat lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya

dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif yang disampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana. “Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*)” (Indriana, 2011: 13).

Dari pernyataan diatas, dapat di pahami bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih kondusif dan efektif.

2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Tujuan dan manfaat media dalam pembelajaran seiring perkembangan teknologi informasi telah banyak mempengaruhi penggunaan jenis media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga bagi seorang pendidik yang profesional selalu dituntut mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan teknologi agar tidak gagap teknologi.

Menurut Sanaky (2015: 5) menjelaskan tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk :

- a. Mempermudah proses pembelajaran,
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran,
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar,

- d. Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan Arsyad (2009: 20-21) menjelaskan pula bahwa tujuan pembelajaran adalah :

- a. Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan siswa.
- b. Untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktifitas.

Menurut Sanaky (2015: 5) manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajaran.

Jadi manfaat media pembelajaran adalah :

“Pengajar lebih menarik perhatian pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Kemudian bahan pengajar akan lebih jelas dan dapat lebih jelas difahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik. Selanjutnya metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penurutan kata-kata lisan pengajar”.

Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut Arsyad (2009: 25-26) beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Dari uraian beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai tujuan dan manfaat baik bagi peserta didik dan pendidik. Dengan adanya media pembelajaran peserta lebih memiliki motivasi belajar karena media dapat mengambil perhatian dan fokus anak untuk memperhatikan dan mengikuti pelajaran dengan media pembelajaran pendidik dapat menyingkat waktu agar lebih efisien sesuai dengan struktur dan urutan pengajaran secara baik.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran lebih kepada meningkatkan pengalaman belajar sesuai media yang tepat sejalan dengan tujuan pembelajaran sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil sesuai interaksi peserta didik dengan media sebagai pengarah siswa dalam memperoleh berbagai pengalaman belajar (Indriana, 2011: 47).

Menurut Sanaky (2015: 5) mengatakan bahwa “media pembelajaran berfungsi untuk memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran”. Kemudian menurut Daryanto (2015: 8), segala informasi dari pendidik yang disampaikan kepada penerima yaitu siswa merupakan fungsi media pembelajaran yang disusun

sesuai prosedur agar siswa dapat menerima informasi dan mengelola untuk mencapai tujuan sebuah pembelajaran.

Menurut Levie & Lenz dalam (Arzyad, 2009: 16) mengemukakan “empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris”. Kemudian menurut Sutirman (2013: 17) “pembelajaran yang baik memerlukan adanya perencanaan yang sistematis. Memilih media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar juga memerlukan perencanaan yang baik agar pemanfaatannya bisa efektif”.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan jaman media pembelajaran tidak hanya di artikan sebagai sebuah perangkat keras sebagai sarana yang digunakan untuk menampilkan pesan akan tetapi juga membutuhkan perangkat lunak yang berfungsi sebagai informasi pengajaran yang hendak disampaikan. “Pengelompokan media kedalam delapan jenis, yaitu (1) media cetak, (2) media pajang, (3) *overhead transparencies*, (4) rekaman autotape, (5) seri slide dan filmstrips, (6) penyajian multi-image, (7) rekaman video dan film, dan (8) komputer (Arsyad, 2009: 37).

Menurut Ibrahim dalam Daryanto (2015: 18) media dibagi sesuai dengan kompleks tidaknya sesuai ukuran alat dan perlengkapannya seperti media tanpa

proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, media proyeksi, televisis, video, komputer.

Menurut Sanaky (2015: 46) bahwa jenis media pembelajaran dapat dilihat dari 2 aspek fisiknya dan ada yang melihat dari sisi aspek panca indera, sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran, dilihat dari aspek fisiknya
 - 1) Media elektronik, seperti televisi, film, radio, slide, video, VCD, DVD, LCD, komputer, Internet, dll
 - 2) Media non-elektronik, seperti buku, *handout*, modul, diktat, media grafis, dan alat peraga.
- b. Ada pula yang melihat dari aspek panca indera dengan membagi menjadi tiga yaitu :
 - 1) Media audio
 - 2) Media visual
 - 3) Media audio visual
- c. Ada yang melihat dari aspek alat dan bahan yang digunakan , yaitu:
 - 1) Alat perangkat keras (*hardware*) sebagai sarana yang menampilkan pesan.
 - 2) Perangkat lunak (*software*) sebagai pesan atau informasi.

Setiap jenis media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing tergantung penggunaan. Jadi mau tidak mau media pembelajaran dapat menambah keefektifan dalam proses pembelajaran. Menurut Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2009: 33), yang dilihat dari segi perkembangan teknologi, maka

media dibagi dalam dua kategori secara luas yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir, antara lain:

1. Pilihan media tradisional

- a) Visual diam yang diproyeksikan meliputi proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi overhead, slides, film strips
- b) Visual yang diproyeksikan meliputi: gambar, poster, fotografik, diagram, papan info, pameran
- c) Audio meliputi rekaman piringan dan pita kaset
- d) Penyajian multimedia meliputi tape dan multi-*image*
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan meliputi film, televisi, video
- f) Cetak meliputi buku teks, modul, majalah ilmiah, *hand out*
- g) Permainan meliputi teka-teki, simulasi, permainan papan
- h) Realita meliputi model, specimen (contoh), *manipulative* (peta, boneka)

2. Pilihan media teknologi mutakhir

- a) Media berbasis telekomunikasi, misalnya kuliah jarak jauh
- b) Media berbasis *microprosesor* misalnya *computer-assisted instruction*, *compact* (video) disc.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat diketahui media pembelajaran dapat dikategorikan dengan beberapa jenis baik bersifat 2 dimensi maupun 3 dimensi seperti media cetak, audio, audio-visual, dll dengan beberapa hal yang perlu diperhatikan sebelum menggunakan media karena dari jenis media yang akan digunakan memiliki kelebihan dan kelemahan. sehingga pendidik diharapkan

mengetahui manfaat dan nilai bagi penggunaan media yang akan digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas. Selanjutnya selain mengetahui jenisnya guru akan lebih mudah untuk pemilihan media yang nantinya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, serta kemampuan yang diterima siswa dalam proses pembelajaran dengan dirancang sesuai waktu pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran

5. Pertimbangan Pemilihan Media

Proses pembelajaran yang terkait antara media pembelajaran dengan pencapaian tujuan serta materi dan metode yang akan digunakan sangatlah penting yang perlu diperhatikan sehingga pemilihan media yang akan digunakan dapat mencapai tujuan serta dapat diterima dan diserap oleh peserta didik di dalam pembelajaran.

Menurut Sanaky (2015: 7), media pembelajaran menjadi pertimbangan utama dalam proses pembelajaran, karena media yang dipilih harus sesuai dengan (1) tujuan pengajaran, (2) bahan pengajaran, (3) metode pengajaran, (4) tersedianya alat yang dibutuhkan, (5) pribadi pengajar, (6) kondisi siswa.

Arsyad (2009: 69-70) mengemukakan secara umum dalam pemilihan sebuah media pembelajaran yang akan digunakan pada tingkatan yang menyeluruh harus mempertimbangkan beberapa aspek dan faktor yang nantinya menjadi hambatan baik dari segi dana yang akan digunakan, fasilitas dan peralatan yang akan

menunjang apakah tersedia, waktu yang dibutuhkan dalam pengembangan suatu media, dan sumber baik dari material maupun manusia.

Selanjutnya yang menjadi pertimbangan lain bahwasannya teknik dan media penyajian yang dipilih disesuaikan dengan beragam materi dan diserap dengan kemampuan menerima pelajaran setiap siswa yang berbeda-beda. Seperti halnya hambatan bagi siswa lainnya keterampilan awal siswa dan kemampuan siswa dalam menggunakan media dengan karakteristiknya masing-masing.

PEMILIHAN MEDIA MENURUT SIFAT TUGAS PEMBELAJARAN

MEDIA TUJUAN/ TUGAS/ ISI	GURU INSTRUKTUR	CETAK	TRANSPARANSI	SLIDE	GAMBAR ILUSTRASI	AUDIO-TAPE	VIDEO KASET	RADIO	FILM	KOMPUTER	SIMULASI	VIDEODISC	PERMAINAN	TELEVISI
SIFAT TUGAS														
*Menghafal	v	v			v			v		v	v		v	
*Memerlukan Prosedur fisik	v	v	v	v	v	v	v		v	v	v	v	v	v
*Memerlukan penerapan prinsip-prinsip	v	v	v	v	v		v		v	v	v	v		v
*Pemahaman konsep-konsep dan hubungan-hubungan	v	v	v	v	v		v		v	v	v	v	v	
*Memerlukan pemikiran tingkat lebih tinggi	v	v	v	v			v		v	v	v	v		

Gambar 1: Contoh Pemilihan Media Menurut Sifat Tugas Pembelajaran
(Arsyad, 2009: 77)

Sesuai kriteria pemilihan media menurut Arsyad (2009: 77) dibagi pemilihan media sesuai dengan tujuan tugas yang diberikan dengan media yang digunakan. Sedangkan pemilihan media berdasarkan isi pembelajaran dapat dilihat dari penjelasan dibawah ini.

PEMILIHAN MEDIA MENURUT ISI PELAJARAN

MEDIA TUJUAN/ TUGAS/ ISI	GURU INSTRUKTUR	CETAK	TRANSPARANSI	SLIDE	GAMBAR ILUSTRASI	AUDIO-TAPE	VIDEO KASET	RADIO	FILM	KOMPUTER	SIMULASI	VIDEODISC	PERMAINAN	TELEVISI
SIFAT ISI PELAJARAN														
* Fakta-fakta	S	S	S	S	S	S	T	S	T	R	T	S	S	S
* Pengenalan Visual	S	R	T	T	T	R	T	R	T	T	S	T	R	S
* Prinsip Konsep	S	S	S	S	S	R	T	R	T	T	S	T	R	S
* Prosedur	S	S	S	S	S	R	T	R	T	T	T	S	S	T
* Keterampilan	S	R	S	S	S	R	S	R	S	S	T	S	S	S
* Sikap	T	S	S	S	S	R	S	S	S	S	S	S	S	S

Catatan: T= tinggi
S= sedang
R=rendah

Gambar II: Pemilihan Media Menurut Isi Pembelajaran
(Arsyad, 2009: 79)

Jadi dari beberapa pernyataan tersebut dapat dijelaskan bahwa pemilihan media yang akan digunakan pendidik harus disesuaikan dengan pertimbangan baik dalam segi isi/materi pembelajaran tetapi juga metode yang digunakan

nantinya dapat diterima secara efektif atau tidak oleh peserta didik. Maka ketepatan pemilihan media sangat berpengaruh dalam hasil belajar siswa.

C. Media Berbasis Audio-Visual

1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Audio-visual

Media pembelajaran berbasis Audio-Visual merupakan jenis dari beberapa media yang telah dijabarkan sebelumnya dan menurut Sanaky (2015: 119) mengemukakan “media audio-visual adalah seperangkat gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan objek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio-visual, adalah: televisi, video, sound slide, dan film”. Pendapat diperjelas bahwa media audio visual merupakan salah satu jenis media yang mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya (Sanjaya, 2015: 172)

Menurut Abdulhak dan Darmawan (2013: 84) menyatakan bahwa “media audio visual pada hakikatnya adalah suatu representasi (penyajian realitas) terutama melalui penginderaan penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa”. Selain pengertian media audio-visual secara teknik, media dalam proses pembelajaran menurut Asyhar (2012: 45) yang mengatakan multimedia

merupakan media yang keterlibatannya dalam proses atau kegiatan pembelajaran dengan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi.

Pendapat lain diungkapkan oleh Daryanto (2015: 52) bahwa multimedia merupakan media yang disampaikan melalui pesan kepada siswa baik itu pengetahuan, keterampilan, dan juga sikap yang dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa dalam menerima pelajaran.

Beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media pembelajaran yang menekankan aspek pendengaran dan penglihatan dalam keterlibatan proses pembelajaran yang digunakan pendidik untuk menyalurkan pengetahuan, keterampilan serta sikap dengan menggunakan alat yang terintegrasi.

2. Karakteristik Pembelajaran Media Audio-Visual

Kategori media audio-visual antara lain seperti video, menurut Sanaky (2015: 123) bahwa media video dalam dunia pendidikan dapat berupa gambar yang bergerak disertai dengan unsur suara yang dapat digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media video dalam proses pembelajaran yang di kemas dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, serta metode pemilihan media video dalam pembelajaran membuat peserta didik dapat melihat, mendengarkan, mengamati dan dalam proses pelaksanaan dapat mempraktikan apa yang telah dilihatnya lewat program video.

Menurut Sanaky (2015: 123) media video, sebagai media pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. Gambar bergerak, yang disertai dengan unsur suara,
2. Dapat digunakan untuk sekolah jarak jauh, dan
3. Memiliki perangkat *slow motion* untuk memperlambat proses atau peristiwa yang berlangsung.

Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Munadi (2013: 127) menyatakan bahwa media pembelajaran juga mencakup karakteristik sebagai berikut:

1. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
2. Video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.
3. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
4. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
5. Mengembangkan imajinasi peserta didik.
6. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik.
7. Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.
8. Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan. Mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa.
9. Semua peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.

10. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
11. Dengan video, penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi.

D. Video *Stop motion*

1. Pengertian Video *Stop motion*

“Penggunaan media audio-visual berupa video yang menggunakan teknik animasi”. Menurut Wijayanto (2014) mengemukakan “istilah animasi berasal dari bahasa latin, *animation*, yang berarti seni menghidupkan (suatu benda). Berasal dari kata *animo*, memberikan hidup, dan *atio* yang berarti seni”. Dapat dipahami bahwa animasi juga merupakan seni dalam menggerakkan gambar, penciptaan ilusi dari berbagai gerakan dengan cara menampilkan sederetan gambar secara cepat. Dari beberapa gambar tersebut memiliki sedikit perbedaan antara satu dengan yang lain, sehingga teknik tersebut membuat seakan-akan hidup dan Bergeraknya suatu objek yang asalnya diam dan tidak bergerak.

Animasi secara umum dibagi menjadi tiga kategori, yaitu traditional animation (2D animasi), *stop motion*, dan *computer graphics animation* (3D animasi). Selanjutnya dijelaskan oleh *International Design School* (2015) bahwa “Animasi *stop motion* adalah teknik animasi untuk membuat manipulasi fisik objek atau persona terlihat bergerak sendiri. Objek bergerak sedikit demi sedikit antara *frame* foto, memberikan ilusi bahwa objek bergerak sendiri ketika semua

frame foto dimainkan berurutan secara berkesinambungan”. Pendapat lain dikemukakan oleh Pribe (2011:12) animasi *stop motion* merupakan:

“satu metode pembuatan animasi tradisional. Dimana suatu objek diam dimanipulasi sehingga nampak seolah-olah hidup. Metode ini menggunakan teknik fotografi dimana gambar objek diambil. Kemudian objek tadi digerakkan sedikit dan fotonya diambil lagi. Demikian seterusnya sampai saat gambar tersebut digerakkan dengan cepat. Objek tadi akan terlihat seolah-olah bergerak. Seni dari animasi *stop motion* membutuhkan seseorang untuk meletakkan boneka di tangan mereka secara harfiah dan membuatnya hidup, *frame by frame*”.

Menurut Adi (2017: 121) “*Stop motion* dapat dikatakan sebagai teknik memanipulasi gerakan video dari gabungan gambar yang membentuk seolah-olah kumpulan gambar tersebut seperti video bergerak. Gambar yang bergerak tersebut digerakkan dalam durasi yang cepat”.

Berdasarkan pengertian video animasi *stop motion* menurut para ahli diatas, animasi *stop motion* merupakan salah satu video animasi yang dibuat dari gambar *frame by frame* yang membuat objek bergerak sendirinya, dengan cara membuat objek digerakkan sedikit demi sedikit di setiap *frame* yang akan di foto. Hal ini dapat menciptakan ilusi optik saat setiap *frame* secara berurutan dalam hasil pemrosesan yang diperoleh dari setiap gambar oleh kamera berupa video.

2. Tahapan Pengembangan Video Pembelajaran *Stop motion*

Pengembangan video pembelajaran dan agar penggunaannya dapat efisien dalam proses pembelajaran, seorang pendidik diperlukan ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan maka diperlukan

keterampilan dan keahlian. Sebelum melihat tahapan pengembangan maka perlu diketahui bahwa pengembangan video pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan, materi, metode maupun minat dan kemampuan siswa dalam menerima pelajaran. Menurut (Achsani: 2010), pengembangan video pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa kriteria sebagai berikut :

a) Tipe Materi

Tipe materi yang digunakan dalam pembelajaran tidak semua cocok menggunakan video pembelajaran. Jika materi yang terlalu teknis yang mengajarkan tentang keterampilan atau *skill* secara langsung, misalnya bagaimana membuat nirmana 3 dimensi, maka memerlukan pembelajaran secara langsung bersentuhan dengan peralatannya. Media video cocok untuk menggambarkan sebuah proses tertentu, sebagai alur demonstrasi sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu, misalnya bagaimana proses penciptaan karya 2 dimensi mengenai unsur-unsur dalam seni rupa.

b) Durasi Waktu

Video pembelajaran berbeda dengan film yang umumnya berdurasi antara 2-3,5 jam. Berbeda dengan video pembelajaran karena rata-rata dalam durasi yang digunakan lebih singkat karena juga mengefektifkan waktu.

c) Format Sajian Video

Film biasanya cenderung menggunakan format dialog dengan unsur dramatik yang lebih banyak, bersifat imajinasi dan kurang ilmiah. Berbeda dengan video

pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi yang berdurasi antara 15-40 menit.

d) Ketentuan Teknis

Media video biasanya tidak terlepas dari aspek teknis yaitu efek kamera, pengambilan gambar (*angel*), teknik pencahayaan, editing dan suara (*sound*). Sesuai dengan penjelasan tersebut maka tipe mata pelajaran dasar-dasar desain kriya cocok sebagai materi video pembelajaran.

e) Penggunaan Musik dan *Backsound*

Musik dan *backsound* merupakan bagian penting dalam sajian video. Video akan lebih menarik dan bermakna jika sajian *sound* mendukung dan tepat.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kriteria video pembelajaran yang digunakan dalam video pembelajaran meliputi : materi pelajaran yang akan digunakan dalam pembuatan video pembelajaran tersebut, video pembelajaran berdurasi 15-40 menit, dan juga video pembelajaran menggunakan *backsound* yang akan menambah daya tarik terhadap video pembelajaran tersebut.

Selain beberapa aspek perangkat dan materi pembelajaran diperlukan komponen lain seperti perangkat lunak yang akan digunakan dalam membuat atau

menciptakan media pembelajaran baru juga sangat penting. “Fungsi perangkat lunak multimedia antara lain mengidentifikasi program multimedia dan menyiapkan aplikasi program multimedia sehingga tata kerja seluruh peralatan komputer multimedia jadi terkontrol serta mengatur dan membuat pekerjaan agar yang berkaitan dengan multimedia lebih efisien” (Suyanto, 2004: 103).

Sejalan dengan Darmawan (2014: 59) menjelaskan prosedur pengembangan pembelajaran multimedia terbagi menjadi 3 tahapan, yaitu analisis kebutuhan, identifikasi materi, menentukan model pembelajaran *computer Based Instruction* (CBI) dengan uraian sebagai berikut :

a) Analisis Kebutuhan

Sebuah multimedia pembelajaran yang akan dibuat dapat dilihat sejauh mana multimedia pembelajaran itu apakah sesuai dengan kebutuhan kurikulum, lembaga pendidikan, atau kebutuhan yang ada pada peserta didik. Analisis kebutuhan terhadap multimedia pembelajaran sejauh mana dapat sesuai dengan spesifikasi keilmuan dan ketepatan pembelajaran dilihat dari substansi materi dan kompetensi yang diharapkan (Darmawan, 2014: 59).

b) Identifikasi Materi

Mengidentifikasi materi dilakukan berdasarkan kurikulum yang mencakup tujuan pembelajaran baik secara umum maupun khusus, pokok materi, pokok bahasan, sasaran, serta waktu yang akan dibutuhkan dalam proses pembelajaran (Darmawan, 2014: 59).

c) Menentukan Model Pembelajaran (CBI)

Berdasarkan analisis dalam kebutuhan serta identifikasi materi, langkah selanjutnya menentukan apakah model CBI (*Computer Based Instruction*) yang akan digunakan. Pembelajaran CBI dapat terbagi menjadi beberapa model antara lain model *drill* dan *practic* yang berisi latihan dan penyelesaian soal-soal, model tutorial yang berisi materi yang disajikan yang lebih lengkap melalui program dan dapat menyelesaikan tahapan materi yang lebih tuntas, kemudian ada model simulasi yang berisi materi yang banyak menampilkan proses, mekanisme, alur, sistem kerja yang perlu divisualisasikan dengan bentuk animasi/video yang mendekati kondisi sebenarnya, dan terakhir model permainan (*games*) dalam hal ini materi yang ada dikemas dalam bentuk permainan-permainan yang harus diselesaikan sesuai dengan target akhir dalam permainan.

Pembuatan video *stop motion* sangatlah terbilang sederhana, mesti begitu pembuatan video ini memerlukan banyak *frame* atau foto yang nantinya bisa membuat ilusi optik bahwa seperti membentuk sebuah cerita. Pembuatannya tidak rumit akan tetapi membutuhkan kesabaran dan ketelitian yang tinggi. Alat pokok yang digunakan dibutuhkan dalam membuat video ini adalah kamera dan *software* yang digunakan untuk mengedit dan membuat sebuah video.

Menurut Adi (2017: 122) dalam pembuatan video *stop motion* memerlukan beberapa tahapan antara lain:

a) Mempersiapkan gambar

Persiapan gambar yang tepat ketika akan membuat *stop motion* harus sesuai dengan urutan 1, 2, 3 dan seterusnya.

b) Memulai membuat *stop motion*

Setelah persiapan gambar selesai kemudian mengimport media dengan memasukan sesuai urutan dengan langsung blok gambar dan memasukan pada *track*, kemudian atur *speed duration* menjadi lebih cepat dari durasi normalnya. Dan terakhir tambahkan lagu/ suara pendukung untuk video *stop motion*.

c) *Rendering video stop motion*

Video *stop motion* yang sudah selesai dapat menyimpannya ke dalam format video dengan mengikuti format misalnya AVI, MP4, dan lain lain sesuai nama folder penyimpanan dan kemudian proses rendering dalam format yang dipilih dan tunggu hingga proses selesai.

Pembuatan video *stop motion* sebagai media pembelajaran dasar-dasar desain kriya menggunakan aplikasi utama *software adobe premier pro*. Menurut Hendratman (2017: 9) “*Premier Pro* adalah *software* untuk mengedit/ menyunting/ merangkai data (video, audio, *still image*) sehingga menjadi sebuah video yang utuh, *software* ini biasa dipakai di dunia perfilman bahkan rumahan”.

Skala dunia *premier pro* masih merajai *software* editing terpopuler. Begitu pula di Indonesia yang jauh meninggalkan pesaingnya seperti *Final Cut Pro* , video yang dibuat dan dihasilkan di *premier pro* bisa dibuka dilayar lebar, televisi, maupun gadget. Pengambilan gambar untuk pembuatan *stop motion* dengan

menggunakan kamera melalui satu titik. Pembentukan video diambil *frame by frame* yang sudah disusun latar atau *settings* berdasarkan susunan dalam gambar. Selanjutnya pengambilan foto tergantung durasi yang dibutuhkan untuk satu video. Pembuatan media pembelajaran berupa *video stop motion* ini yang disertai efek suara dengan menggunakan aplikasi yang sama.

Menurut MADCOMS (2016) langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam pengolahan yang dilakukan di *adobe premier pro* dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

- 1) Membuat *Project* Baru

Project atau lembar kerja harus dipersiapkan sebelum melakukan pengeditan video seperti pengaturan nama file, display format, dan lokasi penyimpanan.

- 2) Membuat *Sequence* dan Clip

Adobe premier pro terdapat istilah *sequence* yang berarti kumpulan-kumpulan clip, image, dan audio yang sudah disusun sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah film.

- 3) Mengolah Audio

Setelah rangkaian *image/clip* selesai dikerjakan baik perpindahan frame duration sampai penggunaan *effect* transisi dilanjutkan dengan pengolahan audio. Dalam *software adobe premier pro* ini tidak membutuhkan program tambahan dalam mengelola suara seperti memotong suara, memberikan efek suara dapat

dengan mudah dilakukan pada program *adobe premier pro* dengan dukungan format audio yaitu : .AIFF, .AVI, .MOV, .MP3, .WAV dan .WMA.

Software penunjang dalam pembuatan produk selain *adobe premier pro* juga menggunakan *software CorelDRAW X7*. *CorelDRAW* merupakan suatu program aplikasi desain grafis yang dirasa paling mudah bagi para desainer grafis. Menurut MADCOMS (2016:1) *CorelDRAW X7* menawarkan *tool-tool* yang dibutuhkan untuk menciptakan ilustrasi grafis dan tata ruang yang profesional, dengan peningkatan fasilitas menggambar yang lengkap dengan properti yang interaktif sehingga menjadikan program ini sebagai program pengolah grafik *vector* yang terunggul dibandingkan dengan program sejenisnya. Tahun 2014 *corel* mengumumkan peluncuran *CorelDRAW X7 software* desain grafis berbasis *vector* yang sangat legendaris di Indonesia yang tampil dengan struktur tampilan yang berbeda dengan versi-versi yang sudah pernah diluncurkan terdahulu (Enterprise, 2014).

Pendapat lain dikemukakan MADCOMS Madiun (2015:1) *CorelDRAW X7* merupakan salah satu *software* pengolah desain grafis yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mengolah objek grafis, menjadikan *software* ini paling banyak dipakai oleh desainer karena keberadaannya dianggap mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam penyelesaian pekerjaan mengolah grafis.

E. Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya

Mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya atau biasa disebut dengan D3K diajarkan pada siswa kelas X dengan jurusan masing-masing di SMK Negeri 1 Kalasan pada semester 1 dan semester 2 dengan alokasi waktu 4jam/minggu (1 jam= 45 menit) mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran teori dan praktik adapun tujuan kurikulum mencakup empat aspek kompetensi, yaitu (1) aspek kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Aspek-aspek kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Penjelasan lebih detail tertuang pada tingkatan kompetensi yang dijabarkan dalam salinan lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah kelas X-XII SMK/MAK sebagai berikut:

Tabel 1: Standar Isi Kelas X-XII SMK/MAK

KOMPETENSI INTI	DESKRIPSI KOMPETENSI
Sikap Spritual	1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
Sikap Sosial	2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif melalui keteladanan, pemberian nasehat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

Pengetahuan	3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian pada bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
Keterampilan	4. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara: a. efektif, b. kreatif, c. produktif, d. kritis, e. mandiri, f. kolaboratif, g. komunikatif, dan h. solutif, Dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Dilihat dari tingkat kompetensi dan ruang lingkup materi pada bidang keahlian SMK/MAK

Tabel 2: Muatan Dasar-Dasar Desain pada SMK/MAK Bidang Keahlian : Seni Rupa Dan Kria

Tingkat Kompetensi	Kompetensi	Ruang Lingkup Materi
Tingkat Pendidikan Menengah (Kelas X)	<ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, peduli lingkungan, kerjasama, jujur, percaya diri, dan mandiri dalam berkarya seni rupa dan kria. - Memahami dasar-dasar 	<ul style="list-style-type: none"> Apresiasi dan kreasi seni rupa dan kria - Konsep dan metode desain. - Aspek-aspek desain. - Regulasi desain. - Proses pengembangan desain.

	desain dalam berkarya seni rupa dan kria. - Menyajikan proses dan prosedur dalam mendesain karya seni rupa dan kria. - Menerapkan proses, teknik, bahan dan prosedur desain dalam karya seni rupa dan kria. - Mengevaluasi proses, teknik, bahan dan prosedur desain dalam produk seni rupa dan Apresiasi Kria	- Evaluasi desain.
--	---	--------------------

1. Materi Pelajaran D3K

Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya mencakup unsur-unsur dalam seni rupa menurut Hendrianai (2016: 36) unsur seni rupa merupakan materil atau bahan yang dipergunakan sebagai pembentuk karya seni rupa, yang terdiri dari beberapa jenis misalnya: titik, garis, bidang, bentuk dan warna.

a. Titik

Titik merupakan unsur rupa yang paling sederhana setiap menyentuhkan pensil pertama kali pada kertas akan menghasilkan titik, unsur titik akan tampak berarti pada karya seni rupa apabila jumlahnya banyak dan ukurannya diperbesar menjadi bintik (Sachari, 2004: 61). Sementara itu Wibowo (2015: 60) berpendapat bahwa, “titik merupakan unsur rupa yang secara konsep tidak tampak, misalnya terdapat pada pertemuan dua garis (ujung dan pangkal garis)”.

Lebih dijelaskan lagi bentuk umum dari titik adalah bulatan (lingkaran) sederhana yang tidak bersudut dan tanpa arah.

b. Garis

Menurut Sachari (2004: 63) menyatakan bahwa “Garis adalah kemampuan dari jumlah titik yang ditarik secara bersambung”. Menurut jenisnya garis dapat dibedakan nmenjadi garis lurus, lengkung, panjang, pendek, horizontal, vertikal, diagonal, berombak, putus-putus, patah-patah, spiral. Sama halnya dengan pendapat Anggraini dan Nathalia (2016: 32) garis merupakan salah satu unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin lainnya. Garis juga memiliki bentuk berupa gambar garis lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*). Dan jika dilihat ada pula berbagai macam bentuk garis, seperti garis lurus, melengkung, putus-putus, zigzag, meliuk-liuk, bahkan tidak beraturan.

Sebenarnya arah sebuah garis dapat diatur sesuai dengan apa yang akan ditampilkan. Seperti contoh garis lurus secara horizontal akan membuat segala sesuatu terlihat lebih tenang, formal namun tetap profesional. Berbeda halnya dengan garis vertikal, garis tersebut cenderung memperlihatkan kesan keseimbangan, tetap stabil, dan elegan. Garis juga maknai sebagai jejak suatu benda yang tidak memiliki kedalaman tetapi hanya memiliki ketebalan dan panjang sehingga disebut dengan elemen satu dimensi (Witari danWidyana, 2014:36).

Berikut merupakan beberapa bentuk dari garis menurut Wibowo (2015: 63) antara lain:

- a) Garis Lurus, bisa berupa garis vertikal , horizontal, diagonal, patah=patah, juga tidak beraturan.
- b) Garis lengkung berupa garis lengkung teratur dan tak teratur.
- c) Garis kombinasi, bentuk garis lurus dan garis lengkung.

Selain pembagian garis yang dapat dilihat dari bentuknya, masing-masing garis juga mempunyai karakteristik yang ditimbulkan dari garis dan jenisnya seperti yang dijelaskan Wibowo (2015: 64) sebagai berikut:

- a) Garis horizontal akan menimbulkan kesan tenang, diam, atau statis, dan kesan melebar.
- b) Garis vertikal akan menimbulkan kesan stabil. Menunjukkan wibawa, kekuatan dan menimbulkan kesan meninggi.
- c) Garis diagonal akan menimbulkan kesan dinamis, karena menunjukkan gerakan dan memberi kesan gembira.

c. Bidang

Bidang adalah aneka yang dibuat oleh garis yang bertemu dalam suatu area titik pertemuan sehingga diukur luasnya bidang dapat berkesan datar dapat pula berkesan tiga dimensi menurut Sachari (2004: 67), “bidang merupakan unsur rupa yang terjadi karena pertemuan dari beberapa garis. Bidang dapat dibedakan menjadi dua yaitu bidang geometris, dan nongeometris. Bidang geometris adalah bidang yang beraturan dan digunakan dalam ilmu ukur. Bidang nongeometris merupakan bidang yang tidak beraturan”. (Wibowo, 2015: 65) juga berpendapat

bidang adalah suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, mempunyai dimensi panjang, lebar dan luas. Juga mempunyai kedudukan, arah dan dibatasi oleh garis.

d. Bentuk

Menurut Anggraini dan Nathalia (2016: 33-34) bentuk adalah segala sesuatu yang memiliki diameter, tinggi, dan lebar. Bentuk-bentuk dasar yang pada umumnya dikenal dengan bentuk kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), segitiga (*triangle*), lonjong (*elips*), dan lain lain. Dalam kategori sifat bentuk dapat dibedakan menjadi tiga yaitu:

a. Bentuk Geometrik

Bentuk geometrik merupakan bentuk-bentuk yang segala sesuatunya dapat diukur. Seperti kotak berupa kubus, lingkaran memanjang berupa silinder, segitiga berupa limas. Atau bisa antara kombinasi lingkaran dan segitiga berupa kerucut.

b. Bentuk Natural

Bentuk natural lebih menekankan ketika kita melihat halaman rumah terdapat banyak tanaman seperti bunga dan pepohonan, jadi dapat diartikan bahwa bentuk natural merupakan segala bentuk yang dapat berubah dan bertumbuh secara ukuran, serta dapat berubah-ubah dan berkembang.

c. Bentuk Abstrak

Merupakan segala sesuatu yang kasat mata, tidak jelas, dan tidak berdefinisi. Apabila dalam bentuk seni dapat berupa bentuk yang tidak sesuai bentuk aslinya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bentuk merupakan pengembangan dari bidang, bentuk dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu bentuk geometris yang merupakan bentuk yang terdapat pada ilmu ukur seperti bentuk kuistik dan bentuk silindris. Dan yang kedua merupakan bentuk nongeometris berupa bentuk yang meniru bentuk alam, misalnya tumbuhan, hewan, dll.

e. Warna

Menurut Sachari (2004: 64) mengemukakan bahwa “ Penggunaan warna pada lukisan anak-anak berfungsi sebagai peniruan warna. Selain itu warna merupakan kesan yang timbul oleh pantulan cahaya yang ditangkap oleh mata. Pendapat lain di kemukakan (Witari dan Widnyana, 2014: 41) warna merupakan elemen visual terpenting yang membuat sebuah karya menjadi paripurna dan esensi visualnya. Warna dapat di kelompokkan menjadi tiga , yaitu : (1) warna pokok atau premier meliputi, warna merah, warna kuning, warna biru. (2) warna sekunder merupakan campuran dari warna premier. Meliputi merah+kuning =jingga, biru+kuning=hijau, merah+biru= ungu. (3) warna tersier, merupakan hasil campuran antara warna premier dan sekunder contoh kuning+hijau= kuning kehijauan-hijuan, biru+ungu= ungu kebiruan, jingga+merah =jingga kemerahan.

Pemahaman tentang unsur-unsur dalam rupa pada pembelajaran D3K juga terdapat kompetensi dasar tentang memahami prinsip-prinsip pengorganisasian unsur-unsur rupa. Prinsip dalam seni rupa merupakan suatu acuan dalam menyusun unsur seni rupa yang membentuk tatanan yang estetis (Hendriani, 2016: 34).

Menurut Kartika dan Prawira (2004: 114) penyusunan atau komposisi dari unsur-unsur estetik merupakan prinsip pengorganisasian unsur dalam desain. Pada hakikat sebuah komposisi yang baik, apabila suatu proses penyusunan unsur pendukung karya seni, senantiasa memperhatikan prinsip prinsip keseimbangan (*balance*), kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmony*), irama (*ritme*), pusat perhatian (*center of interest*). Prinsip-prinsip tersebut kadang saling berkaitan satu dengan yang lain, sehingga sangat sulit untuk dipisahkan, namun kehadirannya secara dalam suatu karya penyusunan akan memberikan hasil yang dapat dinikmati dan memuaskan. Penjabaran terkait prinsip-prinsip pengorganisasian antara lain:

1) Keseimbangan (*Balance*)

Menurut Anggraini dan Nathalia (2016: 41) menjelaskan keseimbangan merupakan pembagian berat yang sama, baik secara visual maupun optik. Desain dikatakan seimbang, apabila objek pada bagian kiri atau kanan, bagian atas atau bawah terkesan sama berat. Desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman di pandang dan tidak membuat gelisah. Di dalam seni rupa terdapat 2 keseimbangan, yaitu keseimbangan nyata dan keseimbangan semu (Hendriani, 2016: 35).

2) Kesatuan (*Unity*)

Menurut Kartika dan Prawira (2004: 117) menyatakan kesatuan adalah konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh. Pendapat lain

dikemukakan unsur atau elemen dalam suatu pewujudan karya seni merupakan satu kesatuan yang utuh dan saling berhubungan dengan baik. Nilai estetis dari suatu tatanan unsur seni tidak akan diperoleh bila masing-masing unsur tampil sendiri-sendiri, yang tampak bukan karya seni tapi unsur seni sebagai materil (Hendriani: 2016: 34).

3) Keselarasan (*Harmony*)

Menurut Kartika dan Prawira (2004: 113) harmoni atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur rupa dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan menimbulkan keserasian (*harmony*) namun harmonis bukan berarti merupakan syarat untuk semua komposisi/susunan yang baik.

4) Irama (*Rhythm*)

Menurut Wibowo (2015: 74) menyatakan irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus. Pendapat lain tentang irama merupakan pengulangan gerak atau penyusunan bentuk secara berulang-ulang, dalam desain irama dapat berupa repetisi atau variasi. Repetisi merupakan elemen yang dibuat secara berulang-ulang dan konsisten. Sedangkan secara variasi irama adalah perulangan elemen visual serta perubahan bentuk, ukuran, atau posisi. Bentuk irama cenderung konsisten dan berulang-ulang (Angraini dan Nathalia, 2016: 43)

5) Pusat Perhatian (*Center Of Interest*)

Merupakan unsur yang sangat penting dan sangat menonjol serta berbeda dengan unsur-unsur yang lain yang ada disekitarnya. Untuk menciptakan pusat perhatian dalam karya seni rupa, dapat menempatkan unsur yang paling dominan dari unsur-unsur yang lain.

F. Penelitian Relevan

1. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adnin Arif Rizki, Pengembangan Video *Stop-motion* Sebagai Media Pembelajaran Peserta Didik SMA/MA Kelas X pada Materi Pokok Ikatan Kimia. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mengkaji karakteristik video *stop-motion* sebagai media pembelajaran peserta didik SMA/MA kelas X pada materi Ikatan Kimia, (2) mengetahui kualitas video *stop-motion* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik SMA/MA pada materi Ikatan Kimia berdasarkan penilaian pendidik kimia SMA/MA dan respon dari peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah riset dan pengembangan (R&D) dimana subjek penelitiannya adalah 45 di 3 sekolah peserta didik SMA N 1 Banguntapan, SMA N 2 Banguntapan, MAN 1 Yogyakarta.
2. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas negeri Yogyakarta, Adi Nugroho (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Membatik Teknik Jumputan Untuk Siswa Kelas VII Di MTS N Godean. Hasil penelitian melalui tahapan pengembangan

media serta kelayakan media pembelajaran yang di validasi oleh para ahli materi dan ahli media menunjukan tingkat valid yang tinggi sehingga layak digunakan untuk pembelajaran siswa kelas VII. Tujuan penelitian ini antara lain (1) merancang dan membuat media pembelajaran audio visual membatik teknik jumputan untuk siswa kelas VII di MTs Negeri Godean. (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran audio visual membatik teknik jumputan untuk siswa kelas VII di MTs Negeri Godean.

BAB III

CARA PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan model/produk yang menekankan pada pengembangan media pembelajaran atau biasa disebut metode penelitian menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2015: 30) metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai “cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan”. menurut Puslitjaknov (2008: 15) menyatakan model pengembangan sebagai pengembangan produk bagian dasar. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan model pengembangan berupa model prosedural, model konseptual, model teoritik.

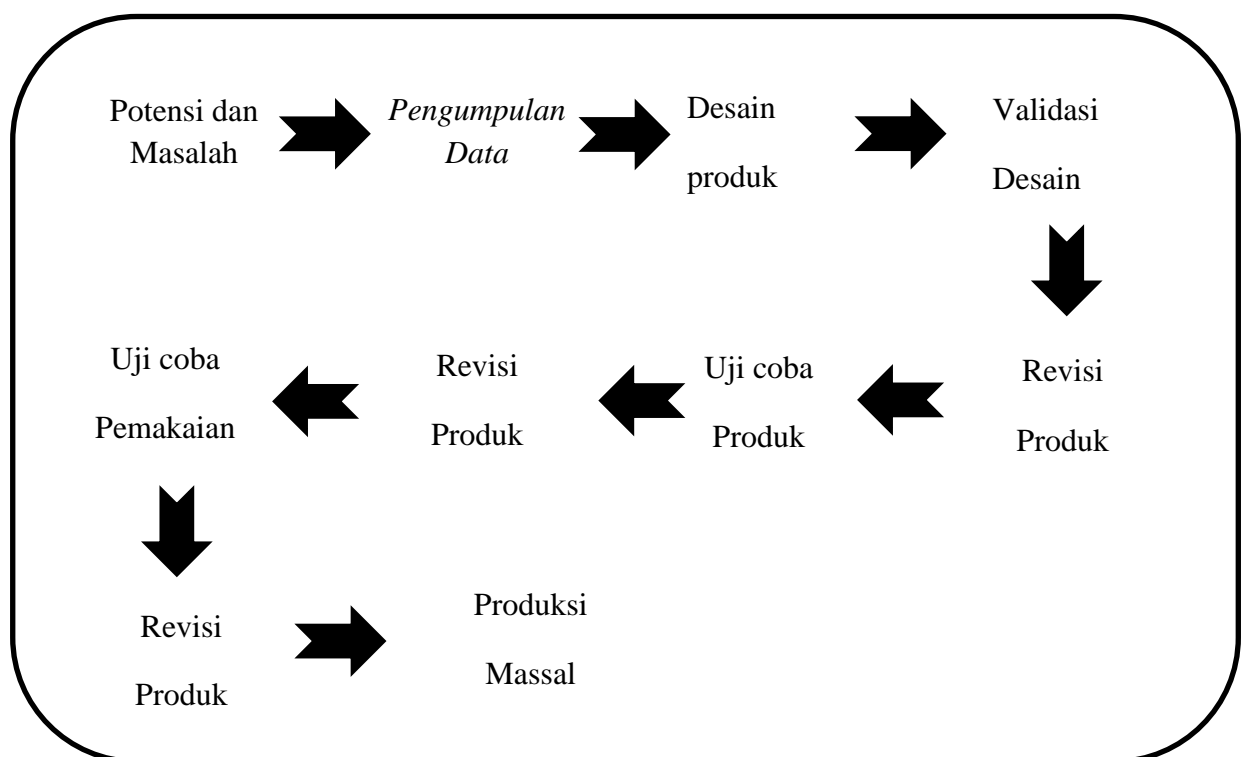
Menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2015: 12) yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*”. Selain untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil-hasil pendidikan, *Research and Development* juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru melalui “*basic research*”, atau untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui “*applied research*”, yang digunakan untuk meningkatkan praktik-praktik pendidikan.

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan menghasilkan produk media video *stop motion* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya (D3K). sebagai pedoman pengembangan media pembelajaran video *stop motion* ini menggunakan model pengembangan video *stop motion* ini menggunakan langkah-langkah pengembangan R&D yang meliputi: (1) tahap studi pendahuluan; meliputi analisis potensi masalah dan pengumpulan bahan materi, (2) tahap perancangan produk; meliputi desain video *stop motion*, visualisasi video, dan penyusunan, (3) validasi produk; meliputi penilaian dari ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran dan uji coba produk kepada siswa kelas X kulit.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian *Research and Development* yang dikembangkan oleh Borg and Gall (Sugiyono, 2012: 409). Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan pengembangan sebuah video *stop motion* sebagai media pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kalasan dengan pengembangan media pembelajaran video *stop motion* pada pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya yang akan dilakukan pada bulan Februari 2018 dengan mengikuti prosedur yang ada. Prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama yaitu mengembangkan produk dan menguji kelayakan produk, dengan kata lain tujuan utama disebut sebagai fungsi pengembangan sedangkan tujuan kedua disebut sebagai fungsi validasi.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan produk video *stop motion* sebagai media pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya ini menggunakan langkah-langkah metode penelitian menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2012: 408-427) sebagai metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar III: Langkah-langkah Pengembangan R&D menurut Borg and Gall (Sugiyono, 2012: 409)

Seperti pengembangan metode R&D menurut beberapa langkah diuraikan sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Tahapan pertama yang harus dilakukan peneliti dalam melakukan studi pendahuluan yang meliputi kegiatan-kegiatan seperti: analisis kebutuhan, kajian pustaka, observasi awal kelas, identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran, dan juga menghimpun tentang faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran. Beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam analisis kebutuhan, yaitu meliputi: (a) produk yang akan dikembangkan betul-betul merupakan produk yang penting dan bermanfaat bagi pendidikan, (b) produk tersebut sangat memungkinkan untuk dikembangkan, (c) tersedia SDM yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang akan mengembangkan produk tersebut, dan (d) tersedianya waktu yang cukup untuk mengembangkan produk tersebut (Arifin, 2012: 129).

Tahap pertama dalam sebuah penelitian pengembangan ini pengamatan saat melakukan kegiatan PLT di SMK Negeri 1 Kalasan ditemukan bahwa guru belum mengembangkan video pembelajaran sebagai media pembelajaran yang berbasis multimedia dalam proses kegiatan pembelajaran. Pada pembelajaran dasar bagi kelas X khususnya seperti mata pelajaran Dasar-Dasar Desain kriya, padahal di SMK Negeri 1 Kalasan mempunyai fasilitas yang lengkap baik ruang laboratorium komputer yang berisi perangkat komputer lengkap dengan *headseat*, selain itu disetiap ruangan sudah terdapat LCD yang dapat dimanfaatkan untuk

kegiatan pembelajaran. Peserta didik hanya mendapatkan informasi dan beberapa referensi yang dicari di internet untuk diamati kemudian melakukan penciptaan desain dari unsur-unsur yang ada dalam seni rupa. Para peserta didik hanya dapat mencari referensi karya dengan *browsing*. Akan tetapi ada siswa yang malas mencari referensi sehingga tidak mengetahui detail apakah itu termasuk karya misal perbedaan bidang dengan bentuk, apalagi referensi yang didapat di internet membuat siswa cenderung meniru persis tanpa ada pengembangan. Selain itu, buku pegangan mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya yang disediakan oleh perpustakaan masih sangat terbatas, untuk itu diperlukan media pendukung yang berisikan materi yang dapat melengkapi media yang sudah ada.

2. Pengumpulan Data

Setelah melakukan tahap penelitian dan pengumpulan informasi selanjutnya peneliti membuat pengumpulan data untuk produk tertentu yang diharapkan akan mengatasi masalah yang didapatkan dari pengumpulan informasi di tahap sebelumnya. Menurut Arifin (2012: 129) mengatakan “Dalam proses pengembangan ini harus digambarkan pula langkah-langkah pengembangan produk awal, bagaimana teknis pelaksanaan uji coba terbatas, revisi, uji coba yang lebih luas, revisi produk akhir, diseminasi dan pelaksanaan”.

Kegiatan di tahap ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan dan wawancara di dalam kelas dengan peserta didik serta wawancara yang dilakukan di luar kelas dengan guru mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya di SMK Negeri 1 Kalasan. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan diperoleh

informasi mengenai pokok permasalahan terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran serta analisis kebutuhan pembelajaran untuk menyusun latar belakang dan rumusan masalah dalam penelitian.

3. Desain Produk

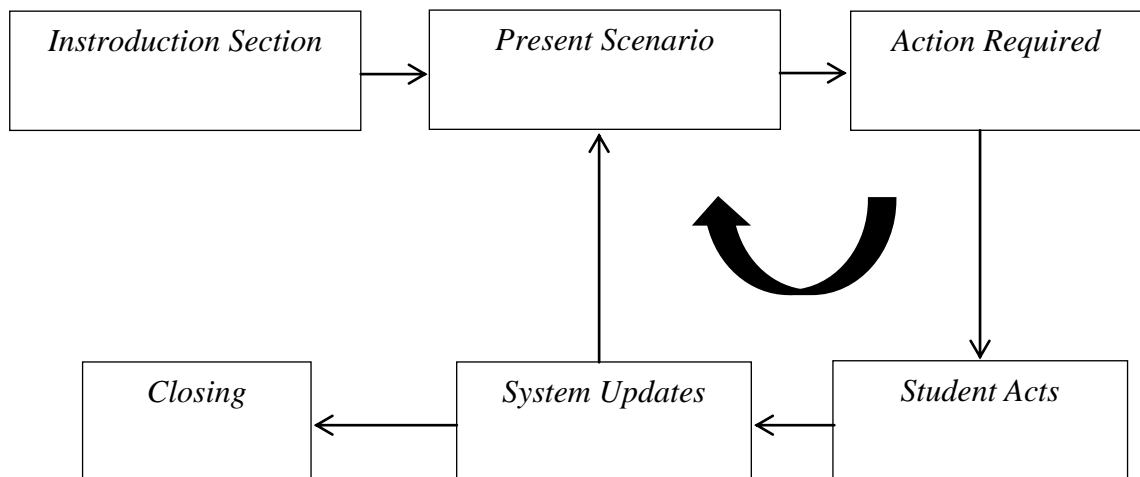
Tahap ini mulai ditetapkan rancangan produk untuk memecahkan masalah yang telah ditemukan pada tahap pertama. Hal-hal yang direncanakan antara lain menetapkan produk yang akan dikembangkan, merumuskan materi, mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap penelitian, menyiapkan peralatan yang akan digunakan, serta menentukan kegiatan yang akan dilakukan pada tahap selanjutnya.

Pengembangan produk awal ini peneliti mulai menyusun bentuk awal dari produk pengembangan video *stop motion* sebagai media pembelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya dengan menggunakan model CBI Simulasi dengan tujuan memberikan pengalaman lebih kongkrit melalui penciptaan atau tiruan-tiruan yang berbentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya. Dalam merancang pembelajaran berbasis audio visual sebagaimana penyusunan produk bentuk awal dengan langkah awal membuat *flow chart* dalam bentuk narasi video dan *storyboard* sudut pengambilan gambar. *Flow chart* merupakan penggambaran menyeluruh mengenai alur program, yang akan dibuat dengan simbol-simbol tertentu, sedangkan *storyboard* pada dasarnya merupakan pengembangan dari *flow chart* yang memberikan penjelasan secara lebih lengkap. Uraian dari

penyusunan desain produk video pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti dapat dijelaskan sebagai berikut:

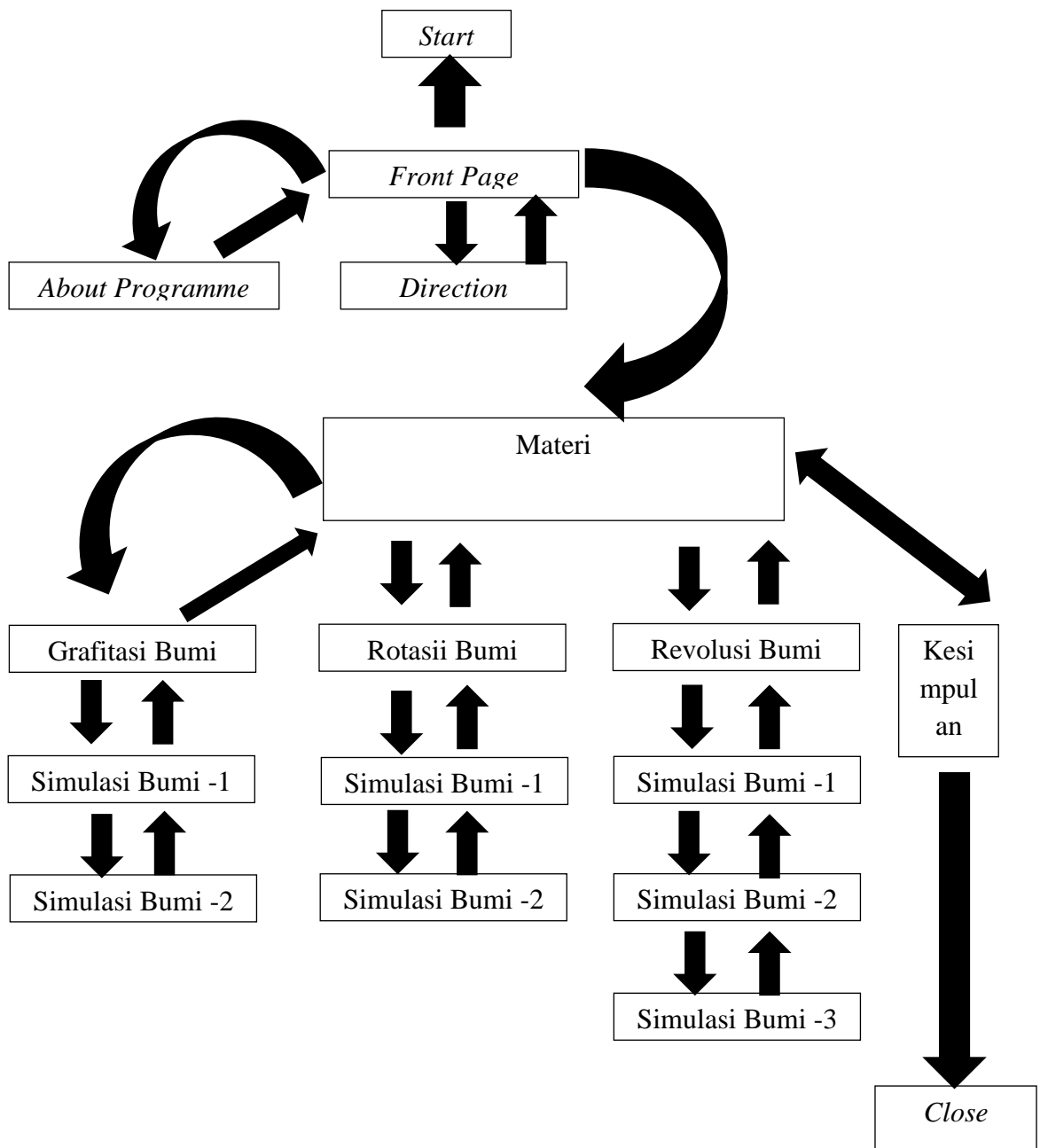
a) *Flow Chart*

Tahapan pembuatan video pembelajaran D3K diperlukan pertama kali pembuatan *flow chart*. Menurut Darmawan (2014: 68) dalam mendesain alur kerja suatu pemrosesan hendaknya berdasarkan atas visualisasi *flow chart* dengan tujuan agar alur atau jalur, dalam proses pengerjaan sesuatu dapat dengan mudah dipahami dan dilalui serta diikuti oleh *user* secara menyeluruh dan bermakna. Tahapan pembuatan desain *flow chart* media pembelajaran video *stop motion* menggunakan program simulasi. Secara umum dalam suatu proses produksi model simulasi akan mengikuti alur *flow chart* sebagai berikut.



Gambar IV: Model *Flow Chart* untuk Program Simulasi
(Sumber: Darmawan, 2014: 75)

Berikut merupakan model *flow chart* yang disesuaikan dengan kebutuhan informasi pembelajaran sesuai dengan yang sudah diidentifikasi berdasarkan kebutuhan dan pengembangan dalam program simulasi dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar V: Contoh Model *Flow Chart* untuk Program simulasi
(Sumber: Darmawan, 104: 75)

b) *Storyboard*

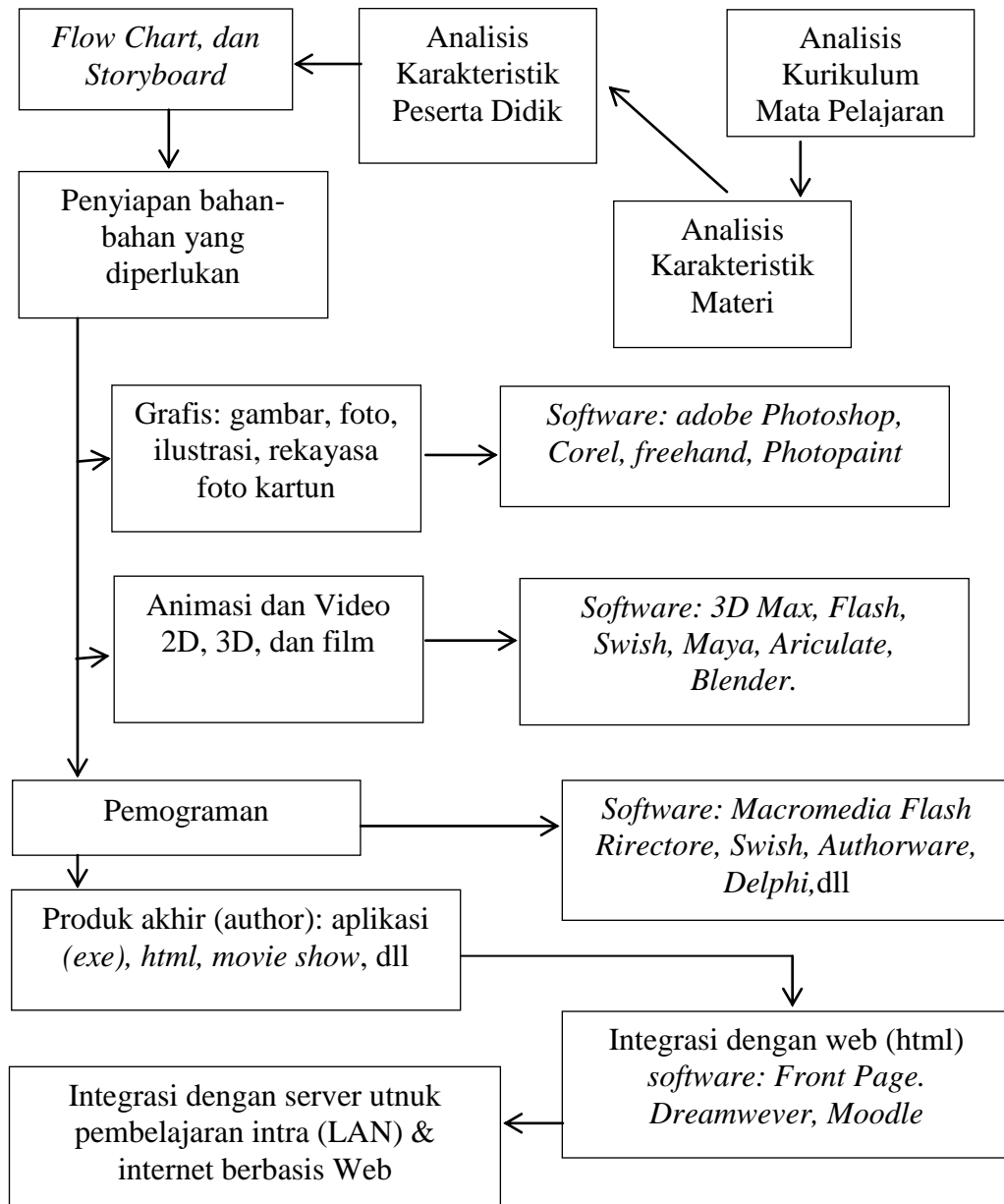
Proses membuat *storyboard* yang merupakan pengembangan dari *flow chart* hanya berisi garis besar pada setiap alur dari awal sampai dengan selesai, sedangkan *storyboard* merupakan penjelasan lebih detail/lengkap setiap alur yang terdapat pada *flow chart*. Selain itu Darmawan (2014: 79) mengemukakan fungsi *flow chart* salah satunya sebagai media untuk memberi penjelasan secara lebih lengkap apa yang terdapat pada setiap alur di dalam *flow chart* selain itu fungsi lain dijelaskan sebagai pedoman bagi seorang *programmer* dan animator dalam merealisasikan rencana program ke dalam bentuk bahasa program maupun animasi.

c) *Desain Frame by Frame*

Tahapan pengumpulan desain *frame by frame* dilakukan terhadap pembuatan video *stop motion* yang dihasilkan dari beberapa *frame* yang menimbulkan efek animasi sesuai dengan *storyboard* dengan penyusunan bahan-bahan grafis lainnya yang dibutuhkan dan dalam pembuatannya diperlukan software khusus berupa pengolahan vektor maupun bitmap misalnya *Corel Draw X7*. Selain beberapa *software* tersebut kita juga membutuhkan pengumpulan bahan animasi yang menjelaskan pesan dengan menggunakan unsur gerak sehingga tampilan bisa lebih hidup dan menarik perhatian.

d) Membuat Video Pembelajaran

Proses produksi pembelajaran sesuai dengan prosedur dalam pengembangan multimedia pembelajaran (Darmawan, 2014: 81).



Gambar VI: **Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran**
(Sumber: Darmawan, 2014 : 81)

Langkah selanjutnya beberapa bahan penunjang untuk pembuatan produk media pembelajaran tersebut berupa pengumpulan materi-materi pelajaran. Selain itu mengumpulkan bahan-bahan penunjang materi berupa alat dan bahan yang diperlukan, tempat pembuatan video, audio, dan referensi sudut pengambilan gambar yang nanti akan digunakan pada proses pengambilan video dan edit video sesuai dengan *storyboard*.

4. Validasi Desain

Peneliti melakukan validasi desain media pembelajaran video yang merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk sudah baik dan layak untuk digunakan. Validasi desain dilakukan dengan menggunakan angket. Penilaian disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Dalam proses validasi produk dilakukan dengan menghadirkan ahli materi dan ahli media untuk memvalidasi produk video *stop motion* sebagai media pembelajaran ini.

Ahli materi merupakan orang yang benar-benar menguasai bidang tertentu yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan dalam video pembelajaran tersebut. Ahli materi pada penelitian pengembangan ini yaitu Eni Puji Astuti, M.Sn. beliau merupakan dosen pengajar di jurusan pendidikan seni rupa, fakultas bahasa dan seni, universitas negeri yogyakarta yang pernah mengampu mata kuliah dasar-dasar desain dan juga ahli materi yang benar-benar menguasai bidang tertentu yang berkaitan dengan media khususnya dalam aspek materi untuk media video *stop motion* pembelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya ini layak digunakan

untuk siswa kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit di SMK Negeri 1 Kalasan. sedangkan ahli media pada penelitian pengembangan ini yaitu Arsianti Latifah, S. Pd, M. Sn. yang merupakan dosen pengajar di Prodi Seni Rupa S1 Universitas Negeri Yogyakarta. Selain itu beliau juga memiliki keahlian di bidang desain komunikasi visual dan komputer grafis.

5. Revisi Desain

Revisi desain dilakukan untuk mengurangi kelemahan-kelemahan produk dengan cara mengkaji hasil informasi yang didapatkan dari kegiatan wawancara yang dilakukan dengan ahli materi, ahli media dan peserta didik serta hasil angket yang telah dinilai dan divalidasi oleh validator materi, validator media maupun peserta didik sebagai penilaian terhadap video pembelajaran untuk mengetahui kelemahan-kelemahan dan standar kelayakan produk tersebut. Kelemahan-kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain, dan yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang akan menghasilkan produk tersebut.

6. Uji Coba Produk

Pada langkah ini peneliti melakukan uji coba produk dilakukan di kelas X kulit SMK Negeri 1 Kalasan. Jumlah subjek dari uji coba produk yang melibatkan peserta didik berjumlah 8 subjek peserta didik. Tahap uji coba ini, sampel harus dipilih oleh peneliti secara representatif, sehingga produk tersebut dapat berlaku secara umum. Tahap ini peneliti juga melakukan pengumpulan informasi berupa observasi, diskusi, wawancara, dan penyebaran angket. Data dari hasil uji coba

tersebut dianalisis dan kemudian dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan produk tersebut. Dengan uji coba produk ini, diharapkan kualitas produk yang dibuat dapat teruji secara empiris.

7. Revisi Produk

Tahapan revisi produk dilakukan karena pada tahap produk sebelumnya terdapat kesalahan, jika pada uji coba selanjutnya tidak ditemukan kesalahan maka revisi produk tidak perlu dilakukan namun jika terjadi kesalahan lagi maka harus dilakukan revisi produk selanjutnya dengan cara mengumpulkan beberapa data masukan secara lisan maupun tertulis dari angket responden terhadap penggunaan video pembelajaran dari tahapan uji coba kelompok kelas kecil.

8. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian ini dilakukan dengan cara uji coba kelompok besar. Uji coba ini akan dilakukan kepada siswa sejumlah 34 siswa kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit di SMK Negeri 1 Kalasan yang akan memberi penilaian mengenai video *stop motion* pembelajaran tersebut dengan angket yang sudah diisi oleh peserta didik dan melakukan revisi video pembelajaran berdasarkan hasil penilaian peserta didik kelas X kulit melalui angket. Uji coba produk ini dilakukan di ruang kelas dengan memutar video sebagai uji coba terhadap video pembelajaran D3K.

9. Revisi Produk Akhir

Produk pada tahap ini tidak dilakukan pada produk video *stop motion* sebagai media pembelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya yang dihasilkan, jika produk sebelumnya tidak ditemukan kesalahan. Peneliti mengkaji informasi berupa analisis data yang diperoleh dari uji lapangan operasional. Pengkajian tersebut dijadikan sebagai bahan revisi produk akhir yang akan dibuat.

10. Produksi Massal

Tahap ini merupakan tahap akhir dalam pengembangan produk yaitu memproduksi media pembelajaran yang telah memenuhi kriteria kelayakan. Pada langkah terakhir ini peneliti mendesiminasikan (menyebarkan) produk untuk disosialisasikan dengan mudah karena siswa dapat memutar video pembelajaran tersebut di *smartphone* masing-masing. Produk video *stop motion* sebagai media pembelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya ini telah diuji cobakan pada siswa kelas X dan telah divalidasi kelayakan medianya oleh ahli materi dan ahli media.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1) Tempat Penelitian

Kegiatan Riset dan Pengembangan (R&D) video *stop motion* mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kalasan. SMK Negeri 1 Kalasan ini beralamat di Dusun Randugunting, Kelurahan Tamanmartani, Kecamatan Kalasan, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Beberapa

fakta mengenai penggunaan media dan fasilitas yang ada di sekolah didapat peneliti pada saat pelaksanaan PLT, observasi, dan wawancara terhadap pembelajaran D3K yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kalasan. Sekolah tersebut terpilih sebagai tempat penelitian karena guru-guru di SMK Negeri 1 Kalasan belum ada yang mengembangkan video pembelajaran untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Desain kriya. Sebagian besar guru di SMK Negeri 1 Kalasan tersebut juga banyak yang masih monoton dalam mengajar dan dalam penggunaan media pembelajaran. Tujuan pengembangan media pembelajaran di SMK Negeri 1 Kalasan ini ialah untuk meningkatkan minat belajar siswa dan para siswa tidak jenuh dalam belajar.

2) Waktu Penelitian

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018 pada Februari 2018 sampai dengan April 2018. Rincian waktu pelaksanaan penelitian dan pengembangan video *stop motion* sebagai media pembelajaran mata pelajaran D3K dengan tabel dibawah ini.

No	Kegiatan	Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan		
		Waktu	Tempat	Subjek
1.	Pengumpulan Data Informari pada saat Kegiatan PLT	15 September 2017	SMK Negeri 1 Kalasan	Wakil Kepala Sekolah Bagian Kurikulum
2.	Observasi dan wawancara	13 Februari 2018	SMK Negeri 1 Kalasan	Ketua Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit yang sekaligus guru mata pelajaran

				D3K, dan peserta didik
3.	Desain Produk	4 Februari 2018- 11 Maret 2018		Peneliti dan <i>Crew</i>
4.	Validasi Desain Produk oleh Ahli Materi	19 Februari 2018	Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta	Eni Puji Astuti, M.Sn.
5.	Validasi Desain Produk oleh Ahli Media	27 Februari- 2 Maret 2018	Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta	Arsianti Latifah. S.Pd, M.Sn.
6.	Revisi Desain	2-11 Maret 2018		Peneliti
7.	Uji Coba Kelas Kecil	14 Maret 2018	SMK Negeri 1 Kalasan	8 peserta didik kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit
8.	Revisi Desain 2	15- 22 Maret 2018		Peneliti
9.	Uji Coba Kelas Besar	28 Maret 2018	SMK Negeri 1 Kalasan	34 peserta didik kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit
10.	Revisi Produk 3	28-1 April 2018		Peneliti
11.	Produksi Massal	20 April 2018	SMK Negeri 1 Kalasan	Guru mata pelajaran Dasar-Dasar Desain kriya

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dan pengembangan video *stop motion* sebaga media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya ini ialah peserta didik kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya kulit SMK Negeri 1 Kalasan. Uji coba produk video pembelajaran D3K dilakukan sebanyak 2 kali uji coba, antara lain uji coba kelas kecil dan uji coba penggunaan produk kelas besar. Subjek yang dipilih pada tahap kelas uji coba terbatas sebanyak 8 siswa dan sebanyak 34 siswa pada tahap uji coba kelas besar peserta didik kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit. Subjek tersebut dipilih sebagai subjek penelitian karena benar-benar mewakili sampel target dari populasi siswa di Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit.

E. Teknik Pengumpulan Data

1) Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan tanya jawab yang dilakukan secara langsung, sistematis, dan terarah kepada tujuan penelitian. Wawancara dilakukan terhadap ahli untuk mengetahui keabsahan data. Selain itu wawancara pada penelitian ini dilakukan guna mengetahui analisis kebutuhan terhadap pemilihan materi yang akan dikembangkan dalam produk video *stop motion* sebagai media pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya. Adapun kisi-kisi wawancara dengan guru dan peserta didik dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 3: **Kisi-Kisi Wawancara dengan Guru**

No.	Aspek Wawancara	Item Wawancara
1.	Pembelajaran	Hambatan dalam pembelajaran
		Media pembelajaran yang digunakan
		Silabus
		RPP
		Sarana Prasarana
2.	Materi Pelajaran	Isi materi pelajaran

Tabel 4: **Kisi-Kisi Wawancara dengan Peserta Didik**

No.	Aspek Wawancara	Item Wawancara
1.	Pembelajaran	Hambatan dalam pembelajaran
		Media pembelajaran yang digunakan
2.	Materi Pelajaran	Isi materi

2) Observasi atau Pengamatan

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung ke lapangan untuk memperoleh keterangan tentang proses pembelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya untuk memperoleh informasi dan keterangan. Selain itu observasi dilaksanakan untuk mengetahui respon dari peserta didik kelas X kulit di jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit terhadap pengembangan video *stop motion* sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan.

3) Angket

angket digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi, ahli media, dan siswa terhadap kelayakannya produk video *stop motion* sebagai media pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya yang sedang dikembangkan. Menurut Arifin (2012: 228) angket memiliki beberapa keuntungan, yaitu meliputi:

- 1) Responden dapat menjawab dengan bebas tanpa dipengaruhi oleh hubungan dengan peneliti atau penilai, dan waktu relatif lama, sehingga objektivitas dapat terjamin.
- 2) Informasi atau data terkumpul lebih mudah karena itemnya homogen.
- 3) Dapat digunakan untuk mengumpulkan data dari responden yang jumlahnya cukup banyak.

Untuk analisis data dari angket dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Angket yang diisi oleh responden, diperiksa kelengkapan jawabannya, kemudian disusun sesuai dengan kode responden
- 2) Mengkuantitatifkan jawaban dari setiap pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya
- 3) Membuat tabulasi data (hasil penelitian dirangkum dalam tabel)
- 4) Menghitung presentase dari tiap-tiap aspek
- 5) Presentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel

Penelitian ini menggunakan kombinasi antara angket terbuka dan angket tertutup yang pada bagian belakang angket disertai kolom untuk saran. Angket

terbuka adalah responden diberikan kesempatan untuk menjawab menggunakan kalimatnya sendiri, sedangkan angket tertutup adalah responden hanya memilih jawaban yang sudah disediakan di dalam angket, yang termasuk di dalam angket tertutup adalah pilihan ganda, isian, *checklist*, *rating scale*. Teknik ini dipilih karena responden adalah ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya, dan peserta didik kelas X kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

Kisi-kisi instrumen kelayakan video *stop motion* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain kriya ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5: Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Video Pembelajaran Bagi Ahli Materi

No	Aspek	Kriteria	Nomor Butir	Jumlah Soal
A.	Aspek kebenaran, keluasan dan kedalaman materi	Kesesuaian isi materi yang disajikan dalam video <i>stop motion</i>	1	1
		Kesesuaian tampilan gambar dan tulisan pada video <i>stop motion</i> dengan konsep pembelajaran	2	1
		Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	1
		Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku	4	1
		Contoh disajikan dengan jelas	5	1
		Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran	6	1
B.	Aspek Bahasa	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	7	1

		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan sekolah	8	1
C.	Aspek Keterlaksanaan	Kemampuan video pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian indikator/tujuan pembelajaran.	9	1
		Keefektifan video sebagai media pembelajaran bagi peserta didik	10	1
		Video mendukung untuk meningkatkan kreatifitas siswa	11	1
		Kelengkapan informasi yang disajikan dalam video <i>stop motion</i>	12	1
		Kemampuan video pembelajaran untuk dapat digunakan sebagai media belajar secara berulang-ulang.	13	1
		Kemampuan video pembelajaran untuk membantu siswa memahami informasi.	14	1
		Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sendiri.	15	1
		Kemudahan pengoprasian video pembelajaran.	16	1
		Tipografi	17	1
D.	Aspek Tampilan Video	Tampilan video	18	1
		Penyesuaian video dengan audio	19	1
E.	Aspek Audio	Kualitas pengisi suara	20	1
		Ketepatan musik instrumen pada video <i>stop motion</i>	21	1

Tabel 6: Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Video Pembelajaran Bagi Ahli Media

No	Aspek	Kriteria	Nomor Butir	Jumlah Soal
A.	Aspek Bahasa	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	1	1
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan sekolah	2	1
B.	Aspek Tampilan	<i>Tipografi</i>	3	1
		Keterbacaan ukuran <i>font</i> /huruf, dan warna huruf	4	1
		Kesesuaian dan keserasian komposisi warna <i>background</i> setiap <i>scene</i>	5	1
		Tampilan video	6	1
		Penyesuaian video dengan audio	7	1
		Kesesuaian urutan antar <i>frame stop motion</i>	8	1
		Keefektifan dan kemenarikan video durasi <i>frame by frame</i> yang digunakan	9	1
		Durasi Video	10	1
C.	Aspek Audio	Kualitas <i>sountrack</i>	11	1
		Suara musik instrumen dalam video pembelajaran ini tidak mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar	12	1
		Ketepatan musik instrumen pada video <i>stop motion</i>	13	1
		Suara musik instrumen dalam video pembelajaran dapat memberikan efek sesuai materi yang disampaikan	14	1
D.	Aspek Keterlaksanaan	Kemampuan video pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian indikator/tujuan pembelajaran	15	1
		Keefektifan video sebagai media pembelajaran bagi peserta didik	16	1
		Video mendukung untuk meningkatkan kreatifitas siswa	17	1
		Kelengkapan informasi yang disajikan dalam video pembelajaran dapat dimengerti	18	1
		Kesesuaian video pembelajaran dengan karakteristik siswa	19	1
		Kemampuan video pembelajaran	20	1

		membantu siswa membantu siswa memahami informasi		
		Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri	21	1
		Kemudahan pengoprasian video pembelajaran	22	1
		Penggunaan media untuk perorangan, kelompok, ataupun perkelas	23	1
		Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK	24	1
		Kemampuan video pembelajaran untuk dapat digunakan sebagai media berulang-ulang	25	1

Kisi-kisi instrumen penilaian video *stop motion* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain kriya oleh peserta didik ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7: Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Video Pembelajaran oleh Peserta Didik

No	Aspek	Kriteria	Nomor butir	Jumlah soal
A.	Aspek Kebenaran, Keluasan, dan Kedalaman Materi	Kesesuaian isi materi yang disajikan dalam video <i>stop motion</i>	1	1
		Kemudahan memahami materi	2	1
		Keruntutan penyajian materi	3	1
		Kelengkapan materi	4	1
		Kesesuaian tampilan gambar dan tulisan pada video <i>stop motion</i> dengan konsep pembelajaran	5	1
		Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	6	1

		Contoh disajikan dengan jelas	7	1
		Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran	8	1
B.	Aspek Bahasa	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	9	1
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan sekolah	10	1
C.	Aspek Tampilan Video	<i>Tipografi</i>	11	1
		Ukuran font/huruf	12	1
		Tampilan video	13	1
		Penyesuaian video dengan audio	14	1
		Kesesuaian urutan antar frame animasi <i>stop motion</i>	15	1
		Durasi video	16	1
D.	Aspek Audio	Kualitas soundtrack	17	1
		Suara musik instrumen dalam video pembelajaran ini tidak mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar	18	1
		Ketepatan musik instrumen pada video <i>stop motion</i>	19	1
		Suara musik instrumen dalam video pembelajaran dapat memberikan efek sesuai materi yang disampaikan	20	1
E.	Aspek Keterlaksanaan	Kemampuan video pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian indikator/tujuan pembelajaran	21	1
		Keefektifan video sebagai media pembelajaran bagi peserta didik	22	1
		Video mendukung untuk meningkatkan kreatifitas siswa	23	1

		Kelengkapan informasi yang disajikan dalam video pembelajaran dapat dimengerti	24	1
		Kemampuan video pembelajaran untuk dapat digunakan sebagai media berulang-ulang	25	1
		Kemampuan video pembelajaran membantu siswa membantu siswa memahami informasi	26	1
		Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri	27	1
		Kemudahan pengoperasian video pembelajaran	28	1

Tabel 8: Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Video Pembelajaran Bagi Praktisi Pembelajaran

No	Aspek	Kriteria	Nomor Butir	Jumlah Soal
A.	Aspek kebenaran, keluasan dan kedalaman materi	Kesesuaian isi materi yang disajikan dalam video <i>stop motion</i>	1	1
		Kesesuaian tampilan gambar dan tulisan pada video <i>stop motion</i> dengan konsep pembelajaran	2	1
		Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	1
		Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku	4	1
		Contoh disajikan dengan jelas	5	1

		Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran dengan	6	1
B.	Aspek Bahasa	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	7	1
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan sekolah	8	1
C.	Aspek Keterlaksanaan	Kemampuan video pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian indikator/tujuan pembelajaran.	9	1
		Keefektifan video sebagai media pembelajaran bagi peserta didik	10	1
		Video mendukung untuk meningkatkan kreatifitas siswa	11	1
		Kelengkapan informasi yang disajikan dalam video <i>stop motion</i>	12	1
		Kemampuan video pembelajaran untuk dapat digunakan sebagai media belajar secara berulang-ulang.	13	1
		Kemampuan video pembelajaran untuk membantu siswa memahami informasi.	14	1
		Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sendiri.	15	1
		Kemudahan pengoprasian video pembelajaran.	16	1
		<i>Tipografi</i>	17	1
		Tampilan video	18	1
D.	Aspek Tampilan Video	Penyesuaian video dengan audio	19	1
E.	Aspek Audio	Kualitas pengisi suara	20	1
		Ketepatan musik instrumen pada video <i>stop motion</i>	21	1

4) Dokumentasi

Pedoman dokumentasi digunakan untuk mencari data terkait dengan fokus dalam permasalahan dari penelitian pengembangan video *stop motion* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya di SMK negeri 1 Kalasan. Pencarian dokumentasi dibatasi pada sumber tertulis yang dikeluarkan oleh satuan pendidikan yang berupa buku dan tulisan yang berkaitan dengan data penelitian. Adapun dokumen yang digunakan sebagai acuan pengumpulan data yang berhubungan dengan pembelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya seperti kurikulum, RPP, daftar nama siswa, dan dokumentasi proses pembelajaran.

F. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2015: 335) analisis data adalah Proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Teknik analisis data yang digunakan ini menggunakan teknik analisis kualitatif, analisis data berupa data kualitatif ini diperoleh dari hasil kritik, saran, dan tanggapan baik secara lisan maupun secara tertulis. Data tersebut diperoleh dari ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik. Sedangkan data kuantitatif

diapatkan dari analisis angket ahli materi, ahli media, dan hasil serangkaian uji coba yang kemudian diolah menjadi data kualitatif dan dijadikan dasar untuk merevisi produk video *stop motion* sebagai media pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya.

1. Data Kualitatif

Data kualitatif yang dijadikan dasar untuk merevisi produk video *stop motion* sebagai media video *stop motion* sebagai media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Data ini diperoleh dari angket yang diberikan kepada responden. data atau saran yang menjadi pedoman ialah :

- a. Kebenaran data menurut ahli materi dan ahli media, dalam pengembangan media pembelajaran video *stop motion*.
- b. Sesuai dengan kriteria video pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran video *stop motion* ini.
- c. Logis menurut peneliti sesuai dengan data yang diperoleh peneliti di lapangan.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif ini merupakan analisis data yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan produk video *stop motion* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya. Data ini diperoleh dari angket yang diberikan kepada peserta didik, ahli materi, dan ahli media. Berdasarkan data kuantitatif, komponen yang memperoleh penilaian <50% dan

kriteria yang ditetapkan akan direvisi. Hasil analisis yang diperoleh dari data kuantitatif dan kualitatif digunakan sebagai acuan dalam menentukan kelayakan produk hasil pengembangan. Angket yang digunakan dalam analisis data kuantitatif ini menggunakan skala *likert*. Adapun kriteria skor dengan skala Likert yang dijelaskan oleh Riduwan (2013) dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 9: **Kriteria Skor Skala Likert**

Kriteria	Skor	Presentase
Sangat Baik	5	81-100
Baik	4	61-80
Kurang	3	41-60
Tidak Baik	2	21-40
Sangat Tidak Baik	1	0-20

Tabel 5. **Kriteria Skor dengan Skala Likert**
(Sumber: Riduwan, 2013: 14)

Hasil penilaian produk media pembelajaran video *stop motion* dalam pelajaran D3K kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dibuat dengan rumusan presentase sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sumber: Riduwan, 2013: 14)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Pembelajaran Video *Stop motion* pada Pelajaran D3K di SMK Negeri 1 Kalasan

Penelitian dan pengembangan video *stop motion* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran D3K ini melalui beberapa tahapan antara lain: melakukan analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk, revisi produk tahap akhir, dan produksi massal. Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Hasil analisis potensi dan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini didapatkan dengan cara studi lapangan kondisi sekolah dengan cara observasi lokasi, wawancara dengan Bapak Gunadi Winarno, S.Sn., selaku guru mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya di Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit SMK Negeri 1 Kalasan, dan wawancara dengan beberapa peserta didik kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit SMK Negeri 1 Kalasan. Data yang di peroleh dari hasil potensi dan masalah adalah sebagai berikut:

- a) Pada proses pelaksanaan pembelajaran D3K masih kurang kondusif karena banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran.

- b) Proses pembelajaran pada mata pelajaran D3K masih menggunakan metode konvensional sehingga siswa masih mengandalkan contoh referensi yang diakses di internet.
- c) Keterbatasan waktu dalam pembelajaran D3K yang memiliki alokasi waktu 4x45 menit sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang kurang mencukupi apabila digunakan dalam mengerjakan beberapa tugas yang diberikan.
- d) Belum adanya media pembelajaran berbasis video dalam pembelajaran D3K di kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.
- e) Peserta didik di kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit SMK Negeri 1 Kalasan. Memerlukan dorongan dan motivasi melalui media pembelajaran berupa video sebagai alternatif sumber belajar yang dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok.
- f) Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit SMK Negeri 1 Kalasan dengan total 34 siswa pada tanggal 13 Februari 2018, semua siswa sudah memiliki telpon selular masing-masing dengan dukungan media pemutar video dan setiap siswa sudah mempunyai aplikasi youtube. Media pembelajaran video *stop motion* dapat pula ditonton di youtube setelah peneliti mengunggah di akun youtubenya.
- g) Selain itu sarana dan prasarana pendukung proses pembelajaran sudah tersedianya LCD di kelas-kelas jadi penggunaan media pembelajaran.

Setelah melakukan wawancara pada guru mata pelajaran dasar-dasar desain kriya, ditemukan bahwa alokasi waktu pada mata pelajaran D3K yang terdiri dari

teori dan praktik maka pengembangan media pembelajaran video *stop motion* pada pelajaran D3K di SMK Negeri 1 Kalasan. Hal tersebut dapat membantu guru mata pelajaran untuk mengefisienkan waktu yang ada dan menjadi suplemen pendukung proses pembelajaran dengan ketersediaan fasilitas yang ada seperti LCD, laptop, dan speaker yang ada juga sangat mendukung proses pembelajaran dengan pemutaran video pembelajaran.

2. Pengumpulan Data

Penelitian dan pengembangan tahap pengumpulan data dilakukan dengan beberapa tahapan seperti studi pustaka untuk pengembangan video *stop motion* sebagai media pembelajaran D3K terkait dengan kurikulum, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi D3K di kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit SMK Negeri 1 Kalasan. Serta menggali materi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik di dalam proses pembelajaran.

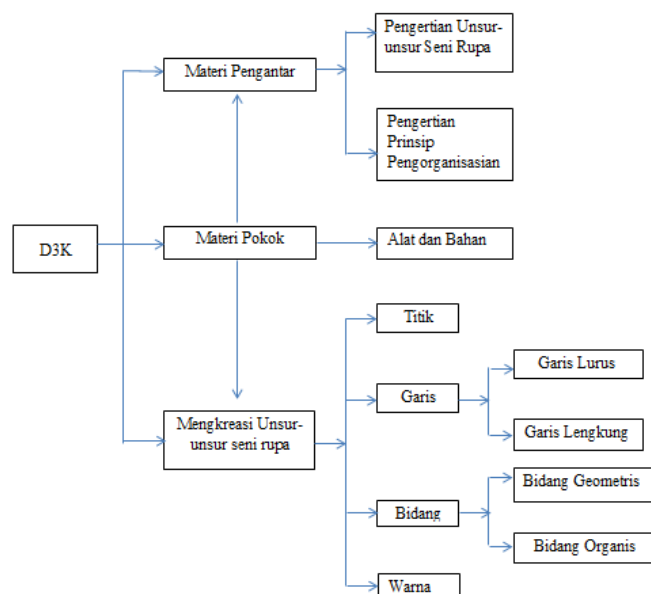
Analisis yang dilakukan terhadap materi melalui perundingan dengan guru mata pelajaran D3K kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit SMK Negeri 1 Kalasan. mengenai materi dan beberapa referensi yang akan dikembangkan untuk media pembelajaran berbasis video *stop motion*. Pengembangan materi dilakukan dengan catatan sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator pada mata pelajaran D3K kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

Kemudian dilanjutkan dengan tahapan penyesuaian materi pada mata pelajaran D3K dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi ke

dalam sub materi pokok yang akan di kembangkan menjadi media pembelajaran berbasis video *stop motion* pada mata pelajaran D3K tersebut ialah :

- 1) Unsur seni rupa (Titik)
- 2) Unsur seni rupa (Garis Lurus & Garis Lengkung)
- 3) Unsur seni rupa (Bidang Geometris & Bidang Non Geometris)
- 4) Unsur seni rupa (Bentuk)
- 5) Unsur seni rupa (Warna)

Setelah mengidentifikasi materi yang dibutuhkan dalam video pembelajaran dengan bahan ajar, serta buku terkait dengan unsur-unsur dalam seni rupa dan selanjutnya menyesuaikan materi dengan KI dan KD kedalam substansi materi pokok yang kemudian dikembangkan menjadi video *stop motion*. Adapun materi pokok pembahasan Dasar-Dasar Desain Kriya dalam video *stop motion* ini digambarkan dalam bagan.



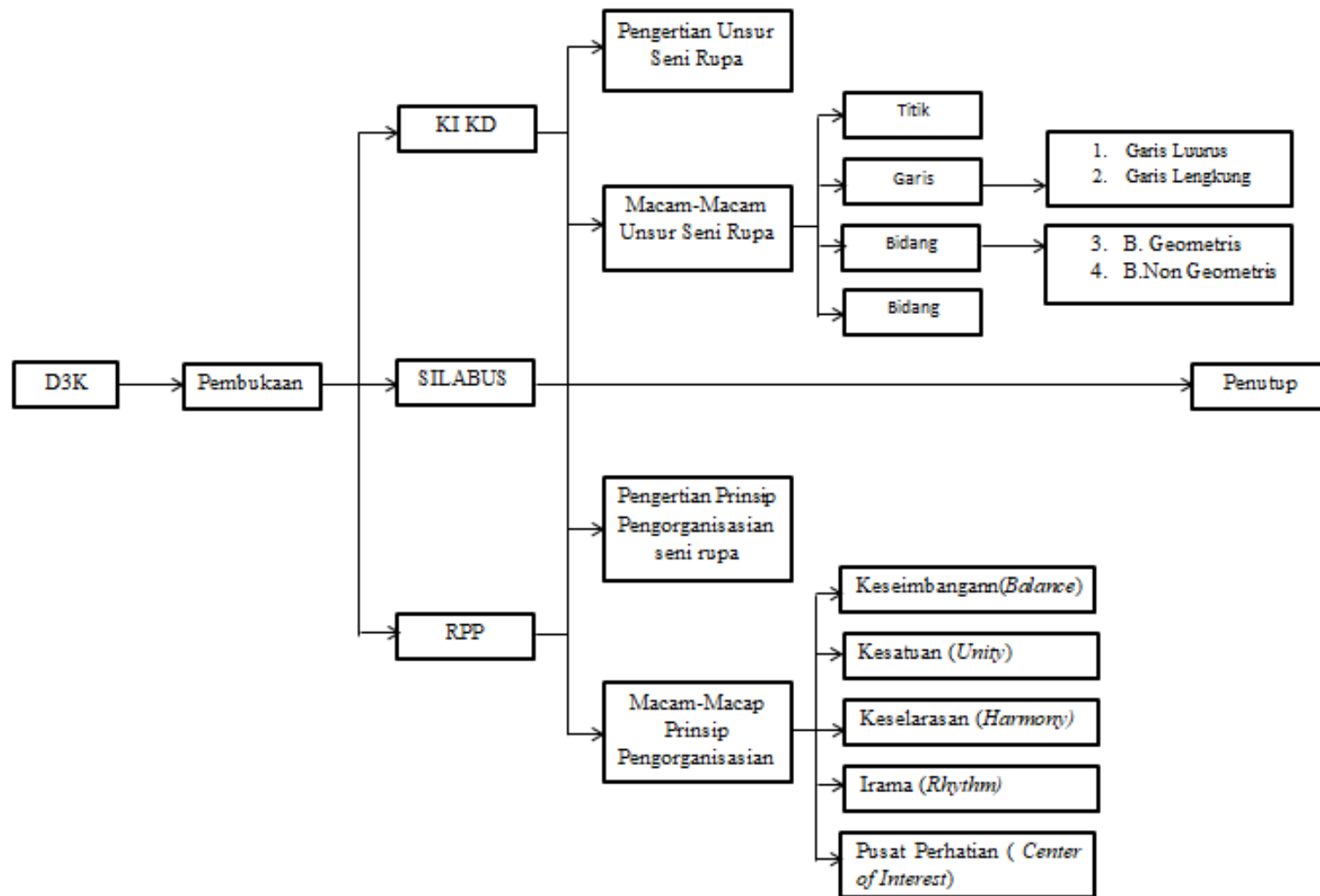
Gambar VII: **Struktur Materi D3K**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, Januari 2018)

3. Pengembangan Desain Produk

Pengembangan produk media pembelajaran video *stop motion* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya dilaksanakan pada tanggal 04 Februari 2018 dan selesai pada tanggal 06 Maret 2018 . Tahapan pertama yang harus dilakukan dalam sebuah pengembangan media pembelajaran yang berbasis video *stop motion* pelajaran D3K ini dari perancangan *flow chart*, *storyboard*, visualisasi desain, dan penyusunan. Hasil rancangan selanjutnya disatukan menjadi bentuk video *stop motion*. Pembuatan video pembelajaran ini dilakukan menggunakan *software Adobe Premier Pro CS6* untuk menggabungkan *frame by frame* agar membentuk video yang menarik dengan penambahan *backsound*.

a) *Flow Chart*

Tahapan pertama pembuatan *flow chart* berupa peta konsep penyajian referensi dan sumber pustaka mengenai materi yang terkait dengan teori juga bertujuan agar lebih mempermudah dalam perancangan video pembelajaran dengan model *flow chart* untuk program simulasi yang telah disesuaikan dengan kebutuhan informasi pembelajaran Dasar-Dasar Desain kriya yang sudah diidentifikasi berdasarkan kebutuhan dan pengembangan dalam program simulasi.



Gambar VIII: Bagan Desain *Flow Chart* Pengembangan Media Pembelajaran Video *Stop motion*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, Januari 2018)

Setelah bagan *flow chart* sudah tersusun, selanjutnya mempersiapkan alat dan bahan untuk menggambar untuk video *stop motion* pada mata pelajaran D3K sebagai berikut:



Gambar IX: Alat gambar (pensil, penghapus, penggaris, spidol)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar X: Buku Gambar A4
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)




Gambar XI: **DSLR Nikon D610**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b) *Storyboard*


Pengembangan media pembelajaran video *stop motion* Dasar-Dasar Desain Kriya adalah pembuatan papan susunan alur cerita (*storyboard*) yang disusun secara runtut sesuai dengan konsep yang diharapkan. Agar mempermudah dalam merancang alur, ilustrasi, dan visualisasi setiap *frame* yang akan digabungkan menjadi sebuah video *stop motion* dengan mengetahui pengertian dari unsur-unsur dalam seni rupa yang terbagi menjadi beberapa yang dilanjutkan dengan proses pembuatan masing-masing unsur seni rupa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 10: *Storyboard Media Pembelajaran Video Stop motion Pelajaran D3K*

Tampilan	Objek	
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Video <i>Stop motion</i> Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya</p> </div>	Teks	Video <i>Stop motion</i> Pembelajaran Mata Pelajaran D3K Kelas X
	Gambar	-
	Durasi	11 detik
	Suara	<i>Backsound Make It</i>

		<i>Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Background</i> berwarna ungu dengan animasi
	Teks	-
	Gambar	Logo UNY
	Durasi	2 detik
	Suara	<i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> berwarna ungu dan jingga
<div>Present By</div> <div>Nama dan NIM</div> <div>Prodi dan Universitas</div>	Teks	Identitas perancang
	Gambar	-
	Durasi	2 detik
	Suara	<i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> hitam
<div>Bidang keahlian: _____</div> <div>Kompetensi Keahlian : _____ Mapel : _____</div>	Teks	Bidang Keahlian
	Gambar	-
	Durasi	5 detik
	Suara	<i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> menggunakan gambar papan tulis
<div>Tujuan Pembelajaran</div> <div> 1. _____ 2. _____ 3. dst </div>	Teks	Tujuan Pembelajaran
	Gambar	-
	Durasi	8 detik
	Suara	<i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> menggunakan gambar papan tulis dengan <i>running text</i>

<div> <div>Kompetensi Dasar</div> <div> 3.1 _____ 3.2 _____ 3.3 dst </div> </div>	Teks	Kompetensi Dasar
	Gambar	-
	Durasi	10 detik
	Suara	<i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
<div> <div>Unsur dalam Seni Rupa</div> <div>Merupakan.....</div> </div>	Tampilan	<i>Backround</i> menggunakan gambar papan tulis dengan <i>running text</i>
	Teks	Pengertian unsur seni rupa
	Gambar	-
	Durasi	37 detik
<div> <div>Titik</div> <div>Merupakan.....</div> </div>	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> papan tulis menggunakan efek animasi tulisan tangan
	Teks	Unsur titik
	Gambar	-
<div> <div>Garis</div> <div>Merupakan.....</div> </div>	Durasi	23 detik
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> papan tulis menggunakan efek animasi tulisan tangan
	Teks	Unsur Garis
<div> <div>Garis</div> <div>Merupakan.....</div> </div>	Gambar	-
	Durasi	24 detik
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> papan tulis menggunakan efek animasi tulisan tangan

<div>Jenis-Jenis Garis</div> <div>1. Garis Nyata.....</div> <div>  </div>	Teks	Jenis-jenis garis
	Gambar	Contoh jenis pada garis
	Durasi	2 menit
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
<div>Ekspresi Garis</div> <div>Gambar</div>	Tampilan	<i>Backround</i> papan tulis menggunakan efek animasi tulisan tangan
	Teks	Ekspresi Garis
	Gambar	Gambar ekspresi garis
	Durasi	5 menit
<div>Macam-Macam Garis</div> <div></div>	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> papan tulis menggunakan efek animasi tulisan tangan
	Teks	Macam-Macam Garis
	Gambar	Gambar macam garis dalam tabel
<div>Bidang</div> <div>Merupakan.....</div>	Durasi	Menit
	Suara	<i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> papan tulis menggunakan efek animasi tulisan tangan
	Teks	Pengertian dan pembagian bidang
	Gambar	-
	Durasi	1 menit
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> papan tulis menggunakan efek animasi tulisan tangan

	Tampilan	<i>Backround</i> papan tulis menggunakan efek animasi tulisan tangan
<div> <div>Warna</div> <div>Merupakan.....</div> </div>	Teks	Unsur Warna
	Gambar	-
	Durasi	65 detik
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> pink menggunakan efek animasi tulisan tangan
<div> <div>Warna Primer</div> <div>Warna Sekunder</div> <div>Warna tersier</div> </div>	Teks	Pembagian Warna
	Gambar	Warna primer, sekunder, tersier, netral, komplementer, tetrad komplementer, split komplementer, dan warna analogus
	Durasi	7 menit
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> pink menggunakan efek animasi tulisan tangan
<div> <div>Prinsip pengorganisasian</div> <div>Merupakan.....</div> </div>	Teks	Prinsip pengorganisasian unsur-unsur rupa
	Gambar	-
	Durasi	1 menit
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> pink menggunakan efek animasi tulisan

		tangan
<div> <div>Kesatuan</div> <div>Merupakan kostitensi....</div> </div>	Teks	Kesatuan
	Gambar	-
	Durasi	57 detik
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> pink menggunakan efek animasi tulisan tangan
<div> <div>Beberapa cara mencapai</div> <div>1.</div> <div>Gambar</div> </div>	Teks	Beberapa cara mencapai kestuan
	Gambar	Contoh pedekatan dll
	Durasi	2 menit
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> pink menggunakan efek animasi tulisan tangan
<div> <div>Keseimbangan</div> <div>Merupakan</div> </div>	Teks	Keseimbangan
	Gambar	-
	Durasi	25 detik
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> pink menggunakan efek animasi tulisan tangan
<div> <div>Beberapa macam.....</div> <div>1. Kesimbangan simetris...</div> <div>Gambar</div> </div>	Teks	Beberapa macam keseimbangan
	Gambar	Contoh keseimbangan
	Durasi	2 menit
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>

	Tampilan	<i>Backround</i> pink menggunakan efek animasi tulisan tangan
<div> <div>Keselarasan (...)</div> <div>Merupakan...</div> </div>	Teks	Keselarasan
	Gambar	-
	Durasi	13 detik
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> pink menggunakan efek animasi tulisan tangan
<div> <div>Keselarasan diwujudkan dengan</div> <div>1. Gambar</div> </div>	Teks	Harmoni dapat diwujudkan dengan cara
	Gambar	Contoh harmoni
	Durasi	2 menit
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> pink menggunakan efek animasi tulisan tangan
<div> <div>Irama</div> <div>Merupakan.....</div> </div>	Teks	Irama
	Gambar	-
	Durasi	13 detik
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> pink menggunakan efek animasi tulisan tangan

<div> <div>3 jenis irama</div> <div>Gambar</div> </div>	Teks	Terdapat 3 jenis irama
	Gambar	Jenis irama
	Durasi	2 menit
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround pink</i> menggunakan efek animasi tulisan tangan
<div> <div>Pusat perhatian</div> <div>Merupakan.....</div> </div>	Teks	Pusat perhatian
	Gambar	-
	Durasi	13 detik
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround pink</i> menggunakan efek animasi tulisan tangan
<div> <div>3 cara menjadi pusat perhatian</div> <div>Gambar</div> </div>	Teks	3 cara menjadi pusat perhatian
	Gambar	Contoh dari berbagai pusat perhatian
	Durasi	2 menit
	Suara	<i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround geometri pink and brown</i> , teks berjalan

c) Visualisasi Desain

Setelah tahapan pembuatan *storyboard* beralih dengan visualisasi desain dalam pembuatan media pembelajaran video *stop motion* dengan mengumpulkan

bahan-bahan pendukung seperti foto dan *backsound* untuk video. Pengumpulan bahan-bahan produksi tersebut bersumber dari produksi sendiri yang didukung dari internet dan buku yang menyangkut mengenai materi pembelajar Dasar-Dasar Desain kriya. Menggunakan desain animasi dengan memanfaatkan *software* yang berguna membantu pengembangan media pembelajaran video *stop motion* dengan menggunakan *software Coreldraw X7* dalam membuat desain animasi *frame by frame* materi tentang unsur-unsur desain dan untuk menggabungkan berbagai grafis, animasi, maupun teks menggunakan *software Adobe Premier Pro CS6* merupakan aplikasi editing untuk mengelola video menjadi lebih menarik, *software* ini sangat populer dan banyak digunakan oleh ahli multimedia karena fasilitas dan kemampuannya dalam mengelola dan mengedit video yang andal.

Proses editing video terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui yaitu capture, editing, pemberian efek, transisi, dan render. Dengan *software adobe premier pro CS6* dapat memanfaatkan banyak efek dan transisi yang nantinya menarik untuk membuat video yang dihasilkan tampilan video yang profesional. Dari segi tampilan aplikasi *Adobe Premier Pro CS6* hampir sama dengan versi sebelumnya, namun memiliki beberapa kemudahan. *Software* utama yang digunakan pada pengembangan media pembelajarn video *stop motion* ini adalah *Adobe Premier Pro CS6*, sedangkan pendukungnya yaitu *Coreldraw X7* dengan menggunakan format MP4, JPGE, dan Mp3.


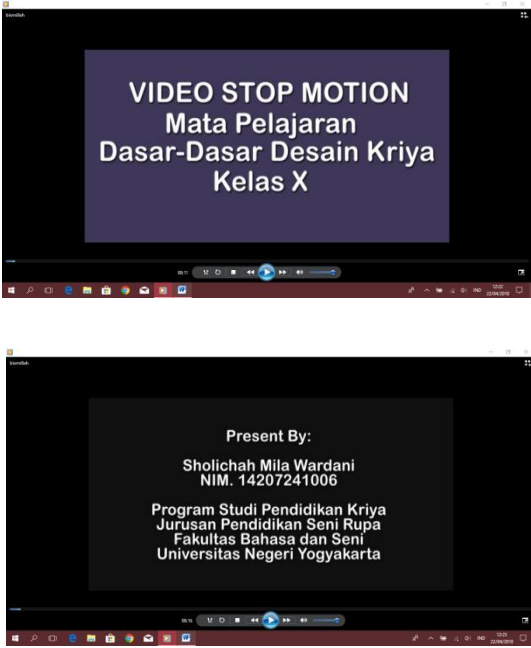
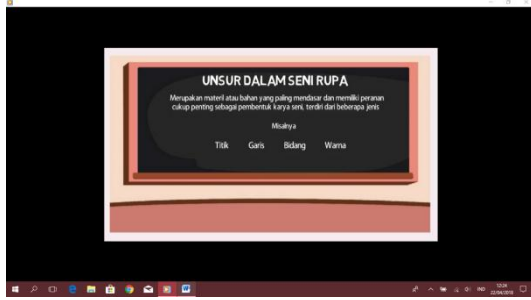
Penyelesaian visualisasi desain pengembangan media pembelajaran video *stop motion* meliputi pembuatan desain *background*, *tipografi*, dan visualisasi sudut pengambilan gambar dan dapat diuraikan sebagai berikut:



a) *Background*

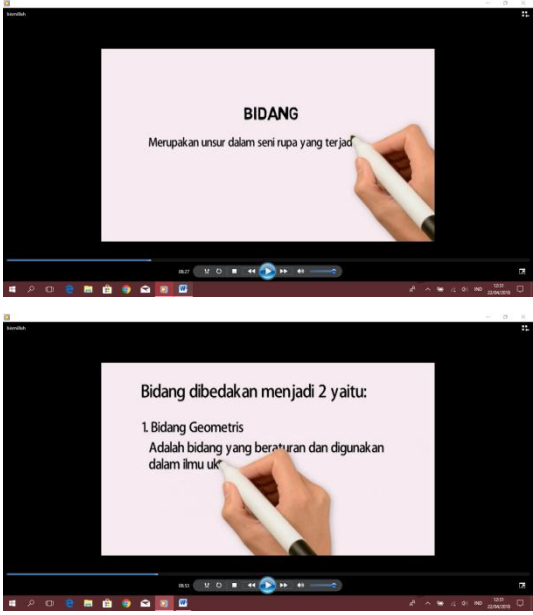
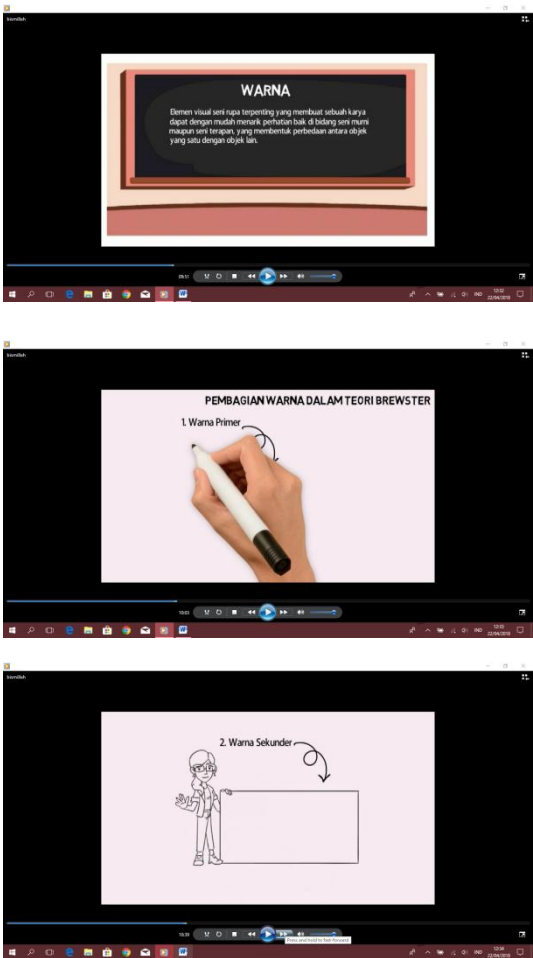
Background pada video pembelajaran *stop motion* ini menggunakan tampilan seperti papan tulis dan *background* pink polos. Keseluruhan tampilan dalam *background* video *stop motion* ini dengan mengangkat tema sesuai dengan mata pelajaran yang berisi unsur-unsur seni rupa seperti titik, garis, bidang maupun warna yang dibuat dengan komposisi maupun keseimbangan yang menarik. Untuk mendesain *background* digunakan *software Coreldraw X7* yang dibuat *frame by frame* yang merupakan suatu metode pembuatan animasi yang menggunakan *frame* pada *timeline*. Tampilan awal *background* dengan tema kamera berjalan dan selanjutnya *background* tampilan mengenai judul video pembelajaran beserta identitas mata pelajaran dan identitas pembuat video dengan mencantumkan logo UNY berkesinambungan dengan tampilan akhir dengan *background* kartun menggunakan warna-warna pastel dan warna hitam polos sebagai *credit tittle*. *Background* pada setiap pembagian materi di padankan satu dengan yang lain agar terkesan statis.

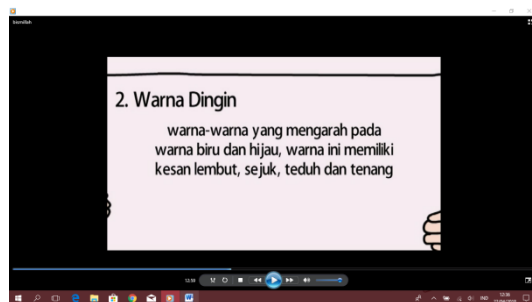
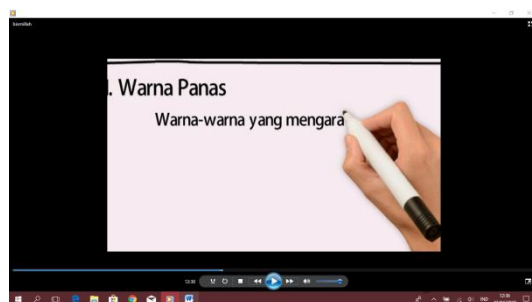
Materi pada pembelajaran D3K ini membahas mengenai pengertian dari unsur-unsur rupa baik titik, garis, bidang, warna, dan juga prinsip-prinsip pengorganisasian seperti susunan komposisi, keseimbangan (*balance*), kesatuan (*unity*) keselarasan (*harmony*), irama (*rhythm*), Pusat perhatian (*centre of interest*) sesuai dengan silabus mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya dari indikator pencapaian kompetensi serta materi pokok dalam kegiatan pembelajaran dapat diuraikan dalam kolom sebagai berikut:

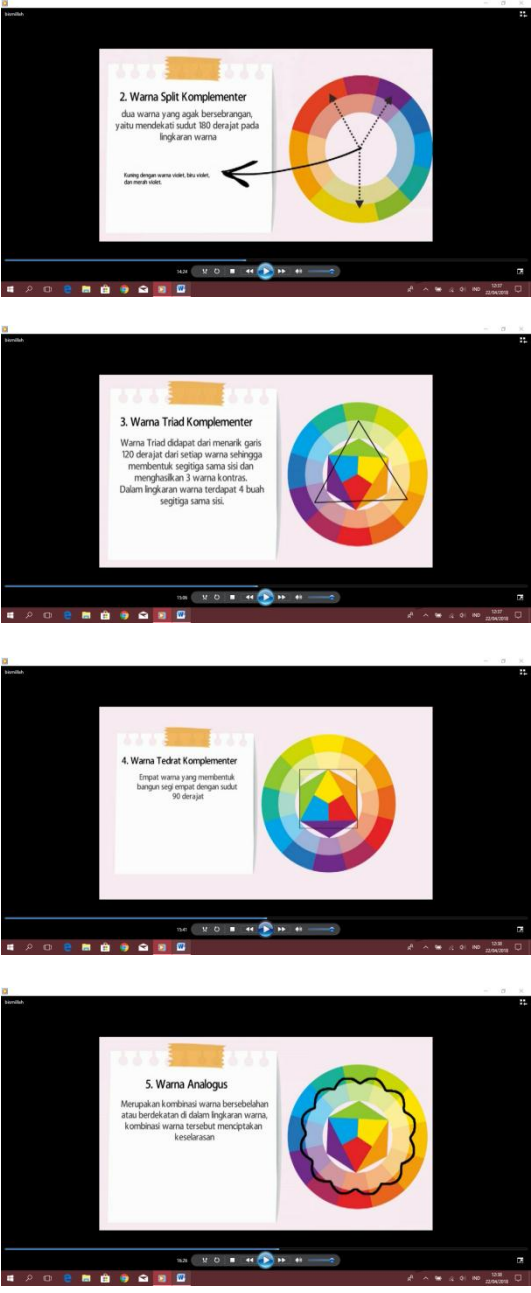

Tabel 11: Tampilan Scene Video Stop motion Pelajaran D3K

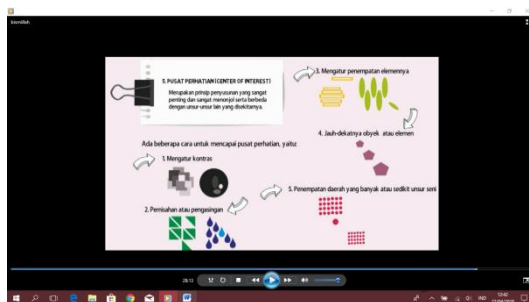
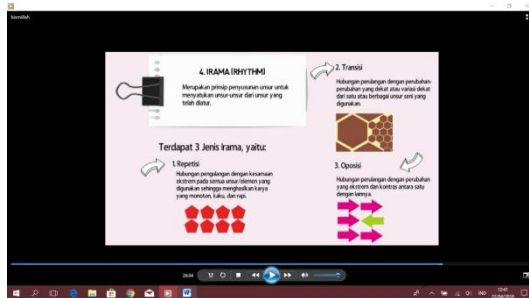
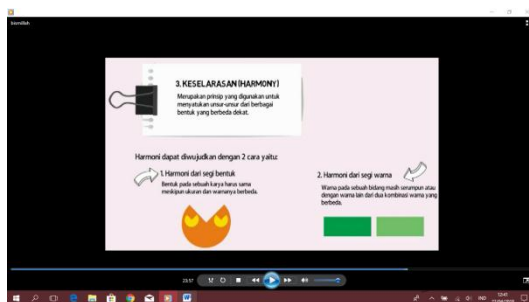
No	Background	Keterangan
1.		<p>Bagian awal dari video menampilkan gambar animasi kamera. Dengan penggunaan <i>background</i> warna-warna pastel dan gaya-gaya <i>vintage</i> yang sedang menarik pada zaman sekarang.</p>
2.		<p><i>Scene</i> bagian identitas video pembelajaran yang berisi judul media pembelajaran serta mata pelajaran. dan keterangan identitas orang yang membuat video dan pencantuman logo UNY. Keseluruhan tampilan menggunakan tema-tema geometris seperti adanya unsur-unsur titik, bidang maupun warna menandakan bahwa video ini menjelaskan unsur-unsur rupa. Dan <i>scene</i> tujuan pembelajaran, KI, dan KD mata pelajaran D3K.</p>
3.		<p><i>Scene background</i> ini sama halnya dengan <i>background</i> bagian awal identitas yang masih menggunakan unsur-unsur dari seni rupa. Tetapi materi yang disampaikan di dalam <i>frame</i> ini yaitu pengertian awal dari unsur-unsur rupa.</p>

4.		<p>Masuk dalam unsur seni rupa yang pertama yaitu penjelasan materi tentang pengertian dari titik. Dengan menggunakan <i>hands tools</i>.</p>
5.		<p><i>Scene</i> pada materi garis disini juga menggunakan tema tentang garis itu sendiri dengan menggunakan warna-warna pastel. Selain itu ada penjelasan beberapa jenis-jenis pada garis lengkap dengan masing-masing pengertiannya dan contoh gambarnya</p>

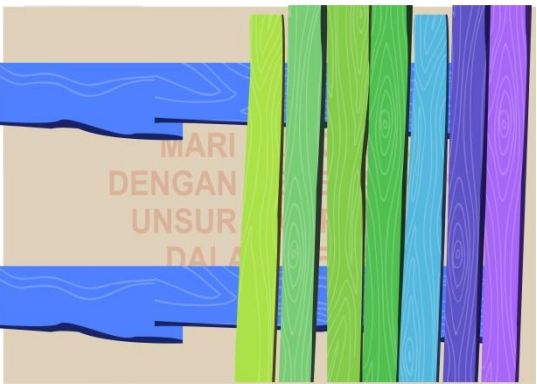

6.		<p>Beralih <i>scene</i> selanjutnya bidang disini tetap menggunakan warna-warna pastel yang menarik dengan penggunaan animasi <i>hands</i> yang menarik minat peserta didik pada saat menonton video.</p>
7.		<p>Tampilan materi unsur rupa yaitu warna. Desain <i>background</i> di buat dengan warna pastel dan bentuk dari macam-macam warna sehingga menimbulkan efek animasi dalam <i>background</i>. Dan selanjutnya bagian <i>background</i> dalam pembagian jenis-jenis warna masih menerapkan tema yang sama akan tetapi dibuat sedikit berbeda dari tatanan bentuk maupun warna yang digunakan dalam <i>background</i> masing-masing jenis warna dari premier, sekunder, tersier, warna netral dan warna panas, warna dingin. Dan pembagian jenis warna berdasarkan harmonisannya yaitu warna komplementer, split komplementer, tetrad komplementer dan warna analogus.</p>



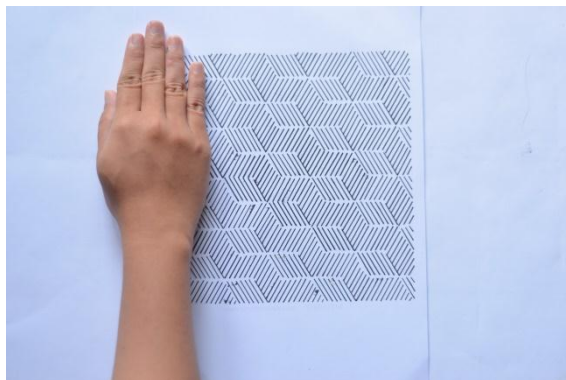
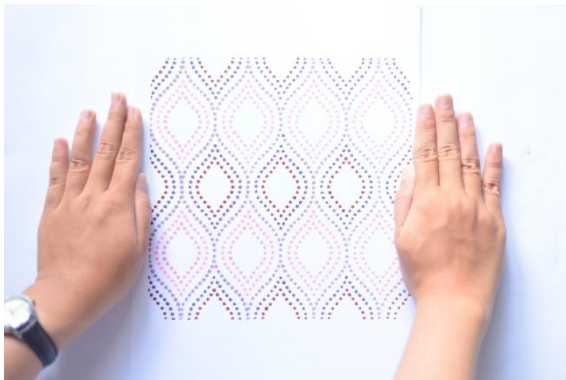
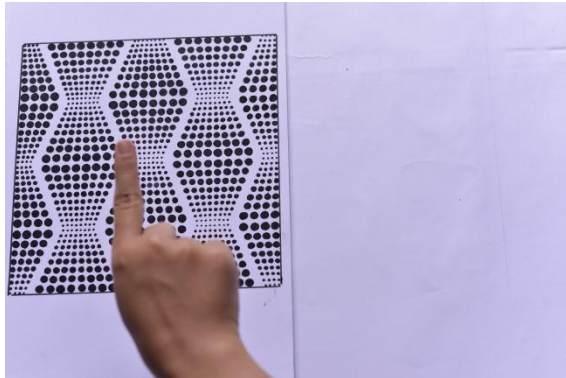
	 <p>2. Warna Split Komplementer dua warna yang agak bersebrangan, yaitu menduduki sudut 180 derajat pada lingkaran warna</p> <p>Kuning dengan warna merah, biru, hijau, dan ungu</p> <p>3. Warna Triad Komplementer Warna Triad didapat dari menarik garis 120 derajat dari setiap warna sehingga membentuk segitiga sama sisi dan menghasilkan 3 warna kontras. Dalam lingkaran warna terdapat 4 buah segitiga sama sisi.</p> <p>4. Warna Tetrad Komplementer Empat warna yang membentuk bangun segi empat dengan sudut 90 derajat</p> <p>5. Warna Analogus Merupakan kombinasi warna bersebelahan atau berdekatan di dalam lingkaran warna, kombinasi warna tersebut menciptakan keselarasan</p>	
8.	 <p>PRINSIP PENGORGANISASIAN UNSUR-UNSUR RUPA</p> <p>Prinsip diartikan sebagai komposisi dari unsur-unsur seni rupa, baik itu komposisi yang baik, apabila suatu proses penyusunan unsur semesta memperhatikan prinsip yang saling berkaitan satu dengan yang lain.</p> <p>Prinsip pengorganisasian unsur seni dibagi menjadi:</p> <p>Rasul (art): Komposisi, Balance, Keseluruhan (Harmony), Unity (Wholeness), Rasio (Proportion), Center Of Mass (Balance)</p>	<p><i>Background</i> yang digunakan pada materi prinsip-prinsip pengorganisasian juga sama halnya yang lain masih memasukkan warna-warna pastel dalam warna <i>background</i> yang disusun</p>



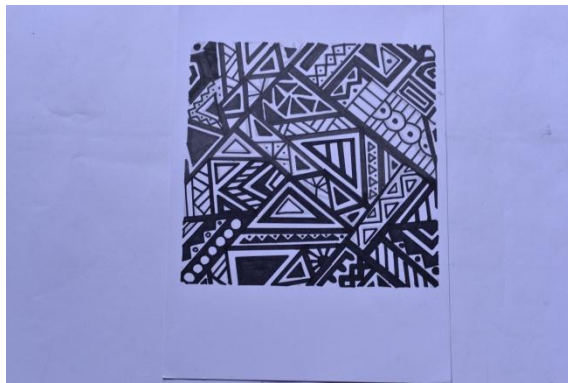
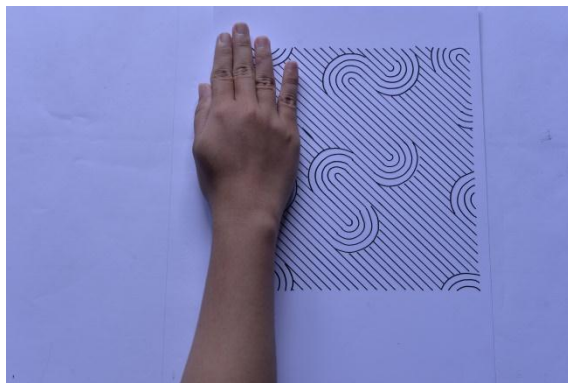
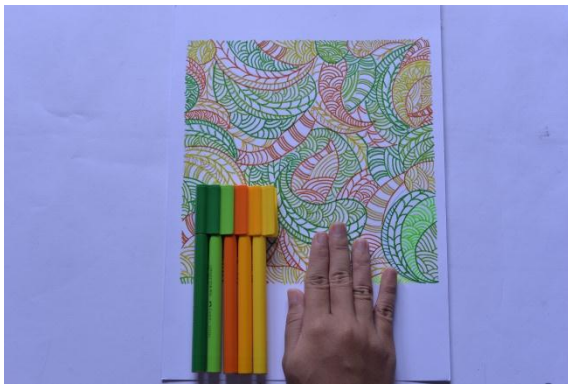
sedemikian rupa sehingga tampak menarik sehingga diharapkan peserta didik tidak bosan dengan *background* yang berbeda-beda. Pembahasan masing-masing prinsip masih tetap menggunakan *background* yang sama dengan penjelasan dari macam-macam prinsip baik dari segi pengertian dan bagaimana mencapai prinsip yang diinginkan.

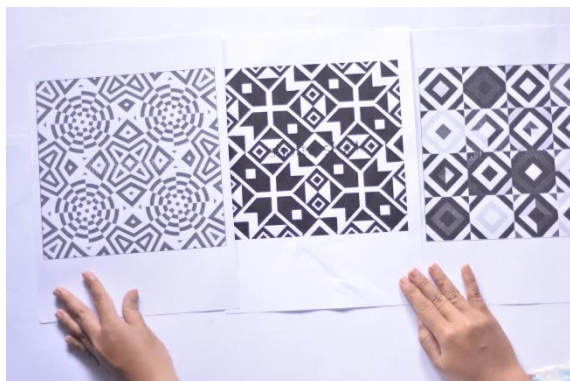
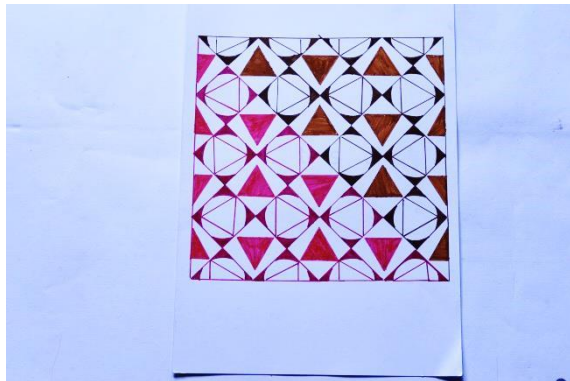
9.		<p><i>Scene</i> selanjutnya menggunakan <i>background</i> untuk improvisasi dengan penerapan <i>background colour full</i> yang berfungsi agar menambah daya semangat siswa yang sedang menonton video pembelajaran ini sebelum melihat referensi pembuatan komposisi.</p>
10.		<p>Pada perpindahan komposisi yang ada dalam video digunakan <i>background</i> sebagai identitas awal proses pembuatan dari berbagai komposisi.</p>

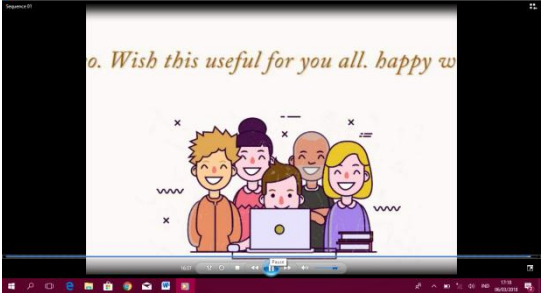

11.



pada *scene* ini menampilkan proses pembuatan komposisi unsur-unsur dari mulai komposisi titik hitam putih, titik warna, garis lurus hitam putih, garis lurus warna, garis lengkung hitam putih, garis lengkung warna, garis kombinasi hitam putih, garis kombinasi warna, bidang geometri hitam putih, bidang geometri warna, bidang organis hitam putih, dan bidang geometris warna. Dengan ditambah beberapa referensi lain terkait unsur-unsur dalam desain.





12.		<p><i>Background</i> tampilan video paling akhir menampilkan beberapa tokoh animasi yang raut wajahnya tersenyum sambil menghadap sebuah laptop. Disini diisyaratkan bahwa setelah peserta didik menonton video pembelajaran ini agar dapat mengerti dengan aspek yang sudah dijelaskan ditambah dengan kalimat motivasi dibagian <i>background</i>.</p>
13.		<p><i>Scene</i> terakhir merupakan bagian <i>credit title end</i> yang berjalan dari bawah keatas dan berisi penayangan <i>crew</i> yang terlibat dalam pembuatan video serta ucapan terima kasih. Serta sosial media perancang video pembelajaran.</p>

b) *Tipografi*

Membuat sebuah desain yang indah dan komunikatif, Model huruf atau *tipografi* perlu diperhatikan untuk penataan pola dan pemilihan jenis huruf sehingga menciptakan kesan tertentu sehingga lebih menarik. Dalam perancangan video pembelajaran *stop motion* ini terdapat jenis tiga *font* yang digunakan dalam video pembelajaran antara lain:

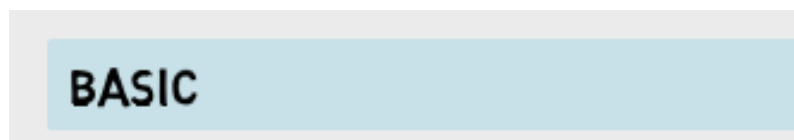
1. *Arial Rounded*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÀÅ

Gambar XII: **Pemilihan Jenis *Font* yang digunakan pada Materi**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penggunaan jenis *font Arial Rounded* ini dipakai karena mudah dibaca dan sangat terkesan tidak kaku. Pemilihan *font* ini digunakan untuk teks pada materi tayangan video.

2. *Basic*



Gambar XIII: **Pemilihan Jenis *Font* yang digunakan pada Judul dan Subjudul**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pemilihan jenis *font basic* ini dipakai untuk keseluruhan bagian judul dan subjudul dalam materi, pemilihan jenis ini terkesan kokoh dan sederhana sehingga tidak mengganggu pembaca.

3. *Adobe fan heiti std b*

adobe fan heiti std b

Gambar XIV: **Pemilihan Jenis *Font* yang digunakan**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

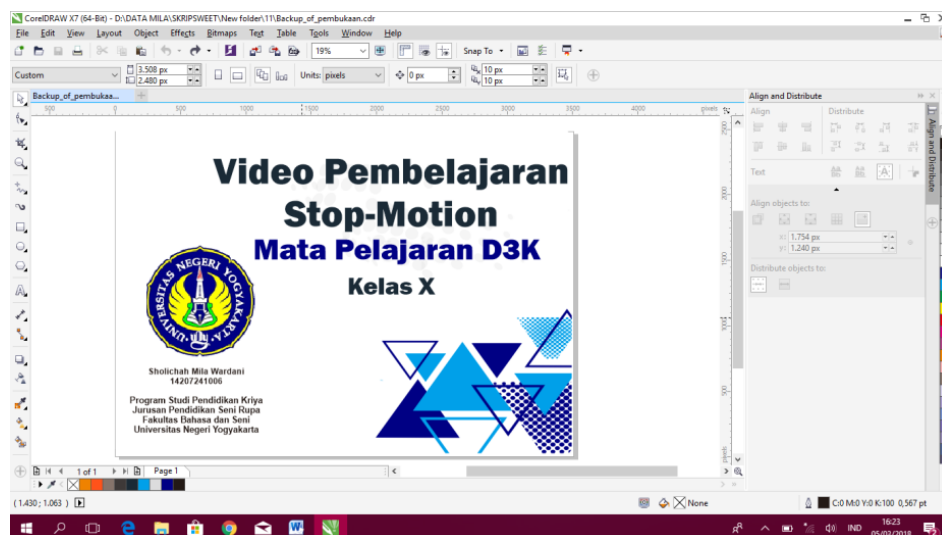
Penggunaan jenis *font Adobe fan heiti std b* ini dipakai untuk mewakili kesan simpel dan mewakili kesan lembut.

c) **Audio dan *Backsound***

Pembuatan video pembelajaran ini terdapat 2 jenis audio yang pertama yaitu perekaman suara menggunakan teknik *dubbing* sesuai dengan materi yang dijelaskan pada video dan penjelasan pada setiap gambar yang terdapat pada materi dalam video. Proses perekaman suara dilakukan dengan cara perekaman yang langsung dilakukan pada saat pengeditan pada fitur yang memang sudah disediakan oleh *software adobe premier pro CS 6*. Kemudian yang kedua penambahan *backsound* lagu agar video menarik dan yang melihat tidak cepat merasa bosan, pemilihan jenis lagu juga disesuaikan dengan menggunakan lagu dengan tempo pelan pada saat materi, dan lagu dengan tempo ceria pada saat *stop motion* referensi gambar unsur dalam desain. Lagu yang digunakan antara lain *Backsound Make It Shine by Shophonic*,

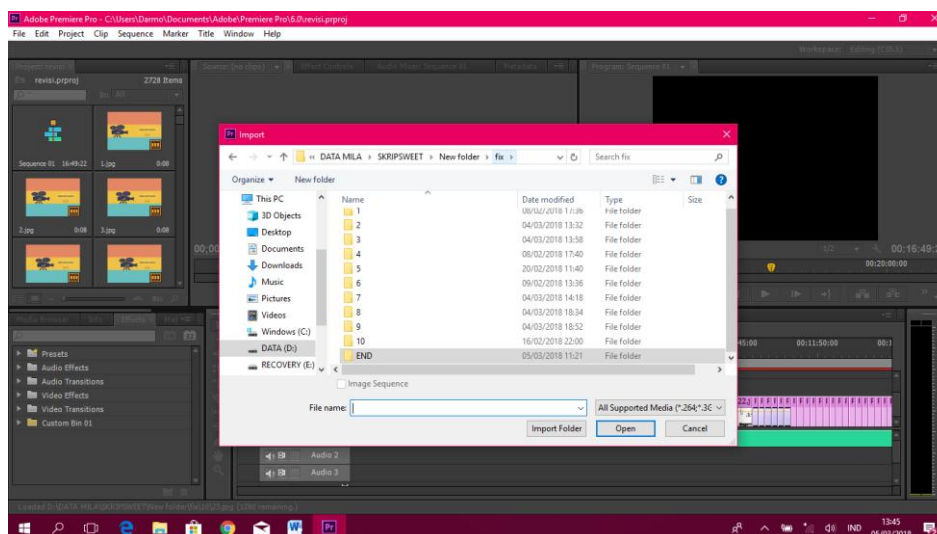
d) Penyusunan Video Pembelajaran

Tahapan setelah pembuatan desain visual dari media pembelajaran video *stop motion* dari desain menggunakan *Coreldraw X7* sampai dengan *frame by frame* menggambar susunan unsur dan prinsip. Video pembelajaran ini merupakan video multimedia berupa simulasi dalam keteknikan menggambar susunan unsur seni rupa yang memperhatikan prinsip-prinsip pengorganisasiannya. Berikut merupakan proses pembuatan *frame by frame* di software *Coreldraw X7*:



Gambar XV: Pembuatan Desain *Frame Materi Coreldraw X7*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Proses pembuatan video *stop motion* yang berbasis *frame by frame* menggunakan kamera DSLR Nikon D610 agar dapat dihasilkan gambar yang mempunyai kualitas yang bagus. Penggabungan *frame by frame* agar membentuk video *stop motion* dengan efek transisi dijadikan satu rangkaian video *stop motion* yang utuh dengan menggunakan software *Adobe Premier Pro CS6*. Proses penggabungan gambar menjadi video seperti pada gambar berikut :



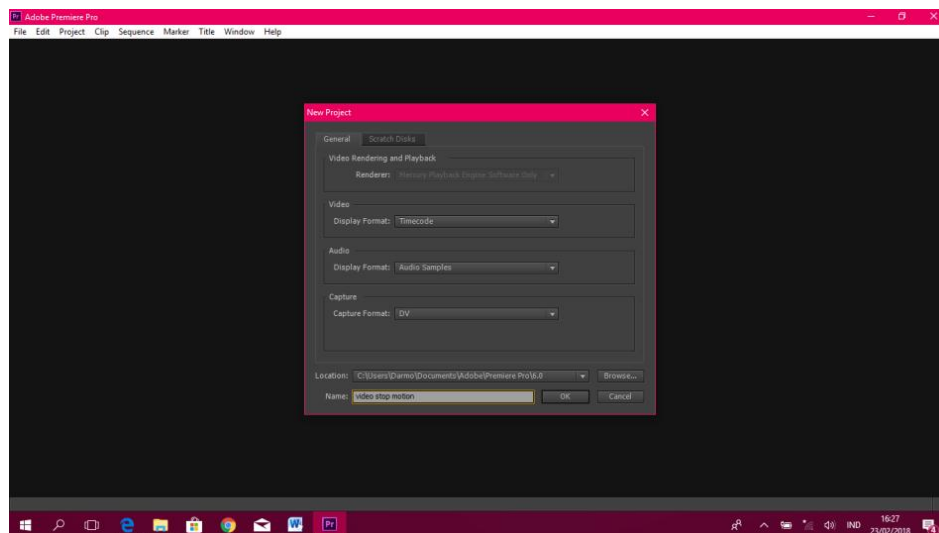
Gambar XVI: **Tampilan Adobe Premier Pro CS6**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pembuatan video *stop motion* yang di rangkai *frame by frame* ini menggunakan program simulasi proses menciptakan dan membuat karya dari susunan unsur-unsur seni rupa dengan memperhatikan prinsip-prinsip pengorganisasian. Dalam proses menciptakan *frame* model yang mempraktikan yaitu peneliti sendiri dengan bantuan orang lain untuk mengambil gambar dengan menghasilkan kumpulan *frame*/gambar yang digabungkan membentuk video *stop motion*. Dengan cara membuat *project* baru dalam aplikasi *software Adobe Premier Pro CS6*, dalam *project* baru yang akan kita buat disini dapat diatur sesuai batasan area penampilan video, format video dan audio serta format *capture*.

1) Tampilan *New Project*

Masuk dalam tahapan *import* gambar yang sudah diambil dari hasil potretan kamera, dalam proses pengambilan gambar harus diperlukan teknik-teknik agar

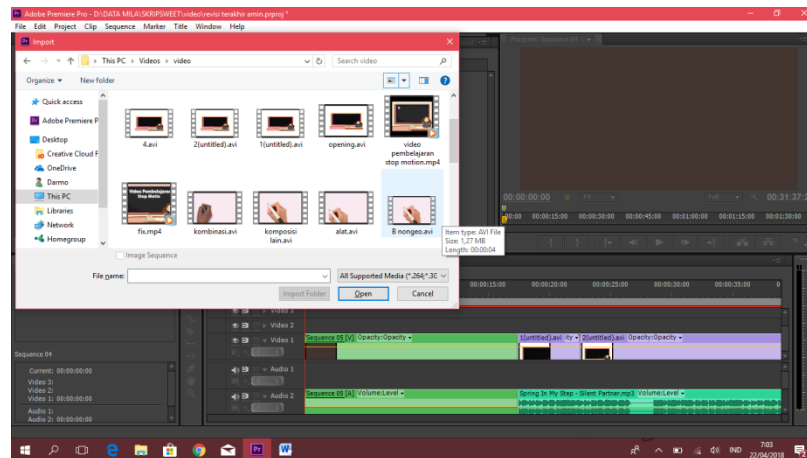
memperoleh gambar yang bagus, terutama menghindari hasil gambar yang kabur, bergoyang atau efek pencahayaan yang tidak tepat. Hal ini proses terpenting karena nantinya akan menentukan tampilan kualitas video nantinya. Selanjutnya untuk menggabungkan beberapa foto langkah pertama yaitu *capture*, yakni mentransfer file gambar ke dalam komputer yang kemudian akan ditampilkan dalam *panel project*. Proses import gambar ini akan memakan waktu tergantung dari berapa gambar yang akan *diimport*.



Gambar XVII: Kotak Dialog *New Project*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2) *Panel Capture*

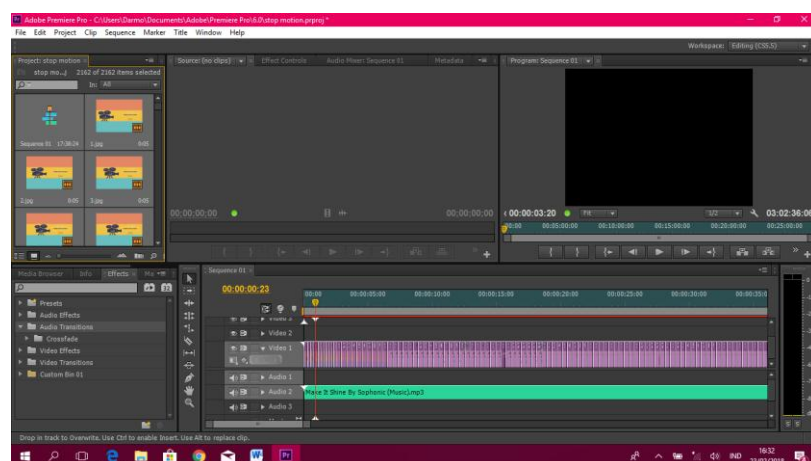
Langkah setelah mengimport gambar yaitu pengelolaan/penggabungan gambar yang akan menjadi klip yang berlangsung pada *panel source* pada *timeline*.



Gambar XVIII: Kotak Dialog *Please Select The Destination Folder*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3) Menempatkan Klip dari *Panel Source* ke *Panel Timeline* setelah ditampilkan

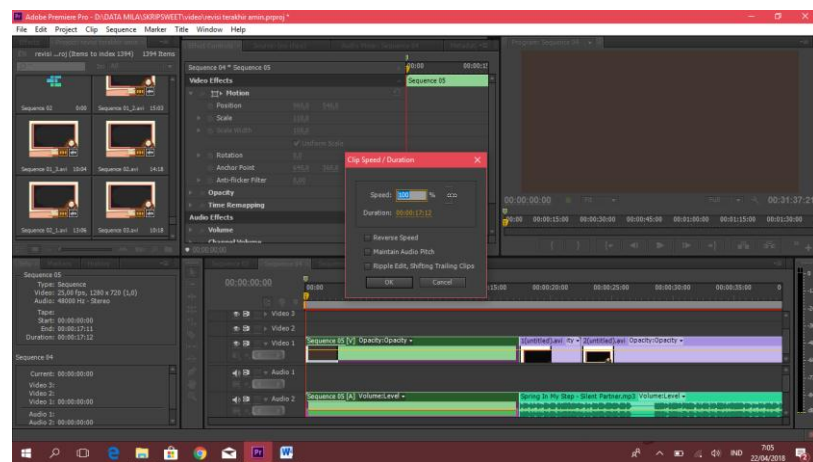
Langkah selanjutnya membuat transisi diantara klip dan menerapkan efek video dalam klip. Tahapan ini untuk durasi pergantian antara klip yang menarik dan halus yaitu *duration* 00,00,00,05. dengan penambahan *effect transition* tiap *scene* dilakukan agar video lebih terlihat menarik dan tidak monoton.



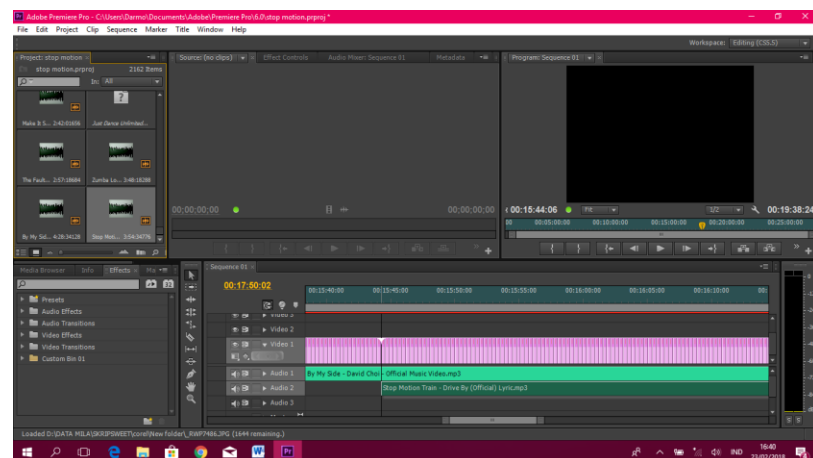
Gambar XIX: Menempatkan Klip Ke *Panel Timeline*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4) Mengatur Duration Efek pada Klip Video

Setelah dirasa perpindahan klip sudah selesai langkah selanjutnya mengola audio, pengelolaan audio meliputi pemberian efek audio, pencampuran audio, mengatur volume pada pengaturan *panel effect*, *panel effect control*



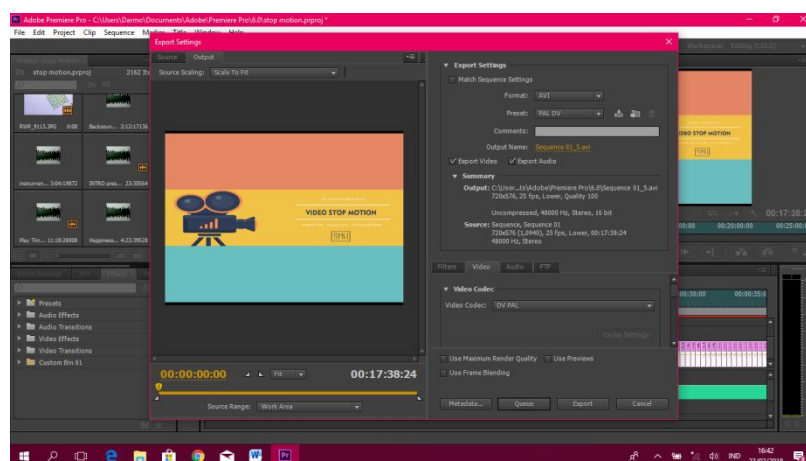
Gambar XX: *Selected As Default Transition*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar XXI: *Proses Menambahkan Backsound video*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

5) Merender Video *Stop motion*

Langkah terakhir dalam pengelolaan video *stop motion* yaitu merender hasil video *stop motion* yang telah dibuat, merender merupakan mengeksport video yang sudah dirancang yang juga merupakan tahap akhir dalam pengelolah video *stop motion* pada *Adobe Premier Pro CS6*. Proses ini memerlukan beberapa waktu tergantung dari banyak klip, efek, transisi yang dikelola sebelumnya.



Gambar XXII: Proses Merender Video *Stop motion*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah melalui tahapan editing serta pengolahan video *stop motion* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain kriya maka didapatkan video *stop motion* ini berdurasi 17 menit dengan rincian pembukaan, materi, dan penutup. Selanjutnya dilakukan proses pengemasan pada produk. Produk media pembelajaran video *stop motion* pada pelajaran D3K dalam bentuk *flash disk*.

4. Validasi Produk

Pada tahapan validasi produk melibatkan peran dari ahli materi dan ahli media yang berkompeten dibidangnya sebagai validator. Ahli materi merupakan orang yang benar-benar menguasai bidang tertentu yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan dalam video pembelajaran tersebut. Ahli materi pada penelitian pengembangan ini yaitu Eni Puji Astuti, M.Sn., yang merupakan dosen di jurusan pendidikan seni rupa, fakultas bahasa dan seni universitas negeri yogyakarta dan juga ahli media merupakan orang yang benar-benar menguasai bidang tertentu yang berkaitan dengan media khususnya dalam aspek tampilan untuk media video *stop motion* pembelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya ini layak digunakan untuk siswa kelas X. Pada penelitian pengembangan ini selaku ahli media yaitu Arsianti Latifah, S. Pd, M. Sn., yang merupakan dosen pengajar di Prodi Seni Rupa S1 Universitas Negeri Yogyakarta dan beliau memiliki keahlian dibidang desain komunikasi visual.. Berikut data yang diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan ahli materi dan ahli media:

a. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi produk oleh Eni Puji Astuti, M.Sn., yang merupakan dosen di jurusan pendidikan seni rupa, fakultas bahasa dan seni universitas negeri yogyakarta yang dilakukan sebanyak dua kali pada bulan Februari. Pada tahap validasi ini, ahli materi memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap video pembelajaran dari aspek relevansi materi ditinjau dari relevansi materi terhadap silabus. Berdasarkan penilaian ahli materi media

pembelajaran video *stop motion* mata pelajaran D3K. Hasil validasi selengkapnya pada beberapa aspek oleh ahli materi dapat dilihat dari tabel berikut:

a. Aspek Kebenaran, Keluasan, dan Kedalaman Materi

Tabel 12 : Hasil Angket Validasi Ahli Materi Aspek Kebenaran, Keluasan, dan Kedalaman Materi

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian isi materi yang disajikan dalam video <i>stop motion</i>	5	Sangat Baik
2	Kesesuaian tampilan gambar dan tulisan pada video <i>stop motion</i> dengan konsep pembelajaran	5	Sangat Baik
3	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik
4	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku	5	Sangat Baik
5	Contoh disajikan dengan jelas	5	Sangat Baik
6	Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran	4	Baik
Jumlah		29	
Rata-Rata		4,16	Sangat Baik

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{29}{30} \times 100\% = 96.6\%$$

Butir-butir penilaian yang dinilai terdiri dari 6 butir indikator yang mendapatkan skor sangat baik yaitu kesesuaian isi materi yang disajikan dalam video *stop motion*, kesesuaian tampilan gambar dan tulisan pada video *stop motion* dengan konsep pembelajaran, materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran, konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku, contoh disajikan dengan jelas. Indikator yang

mendapatkan baik yaitu kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran. Hasil data kemudian dipresentasikan untuk mengetahui kelayakan aspek kebenaran, keluasaan, dan kedalaman materi yaitu 96,6%. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat kelayakan video berdasarkan aspek tersebut termasuk pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran D3K kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

b. Aspek Bahasa

Tabel 13: Hasil Angket Validasi Ahli Materi Aspek Bahasa

No	Indikator	Skor	Kriteria
7	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	5	Sangat Baik
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan sekolah	5	Sangat Baik
Jumlah		10	
Rata-Rata		5	Sangat Baik

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$$

Butir-butir penilaian yang dinilai terdiri dari 2 butir indikator dan semua point mendapatkan skor sangat baik yaitu bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan sekolah, dan penggunaan bahasa yang mudah di pahami. Hasil data kemudian dipresentasikan untuk mengetahui kelayakan aspek bahasa yang digunakan sebesar 100% Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat kelayakan video

berdasarkan aspek tersebut termasuk pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran D3K kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

c. Aspek Keterlaksanaan

Tabel 14: Hasil Angket Validasi Ahli Materi Aspek Keterlaksanaan

No	Indikator	Skor	Kriteria
9	Kemampuan video pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian indikator/tujuan pembelajaran.	5	Baik
10	Keefektifan video sebagai media pembelajaran bagi peserta didik	5	Sangat Baik
11	Video mendukung untuk meningkatkan kreatifitas siswa	5	Baik
12	Kelengkapan informasi yang disajikan dalam video <i>stop motion</i>	4	Baik
13	Kemampuan video pembelajaran untuk dapat digunakan sebagai media belajar secara berulangulang.	5	Sangat Baik
14	Kemampuan video pembelajaran untuk membantu siswa memahami informasi	5	Sangat Baik
15	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sendiri.	5	Sangat Baik
16	Kemudahan pengoprasian video pembelajaran.	5	Sangat Baik
Jumlah		39	
Rata-Rata		4,9	Sangat Baik

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{39}{40} \times 100\% = 97,5\%$$

Butir-butir penilaian yang dinilai terdiri dari 9 butir indikator yang mendapatkan skor sangat baik yaitu kemampuan video pembelajaran sebagai alat

bantu pencapaian indikator/tujuan pembelajaran, keefektifan video sebagai media pembelajaran bagi peserta didik, video mendukung untuk meningkatkan kreatifitas siswa, kemampuan video pembelajaran untuk dapat digunakan sebagai media belajar secara berulang-ulang, kemampuan video pembelajaran untuk membantu siswa memahami informasi, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sendiri, kemudahan pengoprasian video pembelajaran. Selanjutnya yang mendapatkan kriteria baik ialah kelengkapan informasi yang disajikan dalam video *stop motion*. Hasil data kemudian dipresentasikan untuk mengetahui kelayakan aspek bahasa yang digunakan sebesar 97,5%. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat kelayakan video berdasarkan aspek tersebut termasuk pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran D3K kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

d. Aspek Tampilan Video

Tabel 15: Hasil Angket Validasi Ahli Materi Aspek Tampilan Video

No	Indikator	Skor	Kriteria
17	Tipografi	4	Baik
18	Tampilan video	5	Sangat Baik
19	Penyesuaian video dengan audio	5	Sangat Baik
Jumlah		14	
Rata-Rata		4,6	Sangat Baik

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{14}{15} \times 100\% = 93,3\%$$

Butir-butir penilaian yang dinilai terdiri dari 3 butir indikator yang mendapatkan skor sangat baik yaitu tampilan video, penyesuaian video dengan audio, durasi waktu dalam video pembelajaran ini tidak terlalu lama sehingga tidak membosankan siswa dan yang mendapat baik ialah jenis tipografi. Hasil data kemudian dipresentasikan untuk mengetahui kelayakan aspek bahasa yang digunakan sebesar 93,3%. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat kelayakan video berdasarkan aspek tersebut termasuk pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran D3K kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

e. Aspek Audio

Tabel 16: Hasil Angket Validasi Ahli Materi Aspek Audio

No	Indikator	Skor	Kriteria
20	Kualitas pengisi suara	4	Baik
21	Ketepatan musik pendukung dalam video pembelajaran ini tidak mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar	4	Baik
Jumlah		8	
Rata-Rata		4	Baik

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{8}{10} \times 100\% = 80\%$$

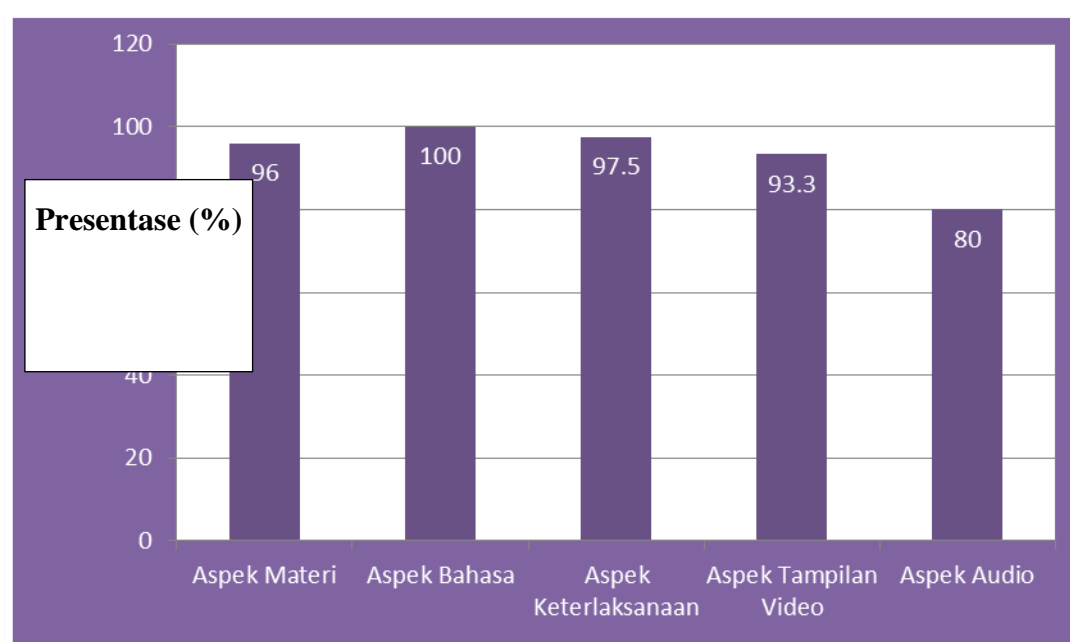
Butir-butir penilaian yang dinilai terdiri dari 2 butir indikator semua mendapatkan skor baik yaitu kualitas pengisi suara, ketepatan musik pendukung dalam video pembelajaran ini tidak mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar, ketepatan musik instrumen pada video *stop motion*. Hasil data kemudian dipresentasikan untuk mengetahui kelayakan aspek bahasa yang digunakan sebesar 80%. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat kelayakan video berdasarkan aspek tersebut termasuk pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran D3K kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

Berdasarkan hasil penilaian keseluruhan dari aspek-aspek dalam validasi oleh ahli materi seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 17: Hasil Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi pada Penggunaan Video *Stop motion*

No	Indikator	Jumlah Skor	Presentase	Rata-Rata	Kriteria
1.	Aspek Kebenaran, Keluasan, dan Kedalaman Materi	29	96,6%	4,16	Sangat Baik
2.	Aspek Bahasa	10	100%	5	Sangat Baik
3.	Aspek Keterlaksanaan	39	97,5%	4,9	Sangat Baik
4.	Aspek Tampilan Video	14	93,3%	4,6	Sangat Baik
5.	Aspek Audio	8	80%	4	Baik
Total		100	95,2%	4,7	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penelitian keseluruhan data kualitatif aspek-aspek yang direkap sesuai jumlah skor yang didapatkan guna mengetahui presentase kelayakan media pembelajaran. Berikut merupakan diagram hasil validitas kelayakan dari semua aspek oleh validasi ahli materi pada produk media pembelajaran video *stop motion* pada pelajaran D3K dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar XXIII: **Diagram Rekap Hasil Validasi Ahli Materi**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Menurut ahli materi, media ini sangat bagus untuk pembelajaran peserta didik. Selain itu, ahli materi juga menyarankan untuk menambahkan tujuan pembelajaran, kompetensi inti dan kompetensi dasar. Kritik dan saran dari validator ahli materi kemudian dikaji dan sebagai acuan dalam merevisi produk video *stop motion* pelajaran D3K sebelum diuji cobakan ke siswa.

b. Validasi Ahli Media

Validasi produk oleh ahli media yaitu Arsianti Latifah, S. Pd, M. Sn., Beliau memiliki keahlian dibidang desain komunikasi visual. Validasi media ini dilaksanakan pada 27 Februari 2018 dan 2 Maret 2018. Uji validasi yang dilakukan oleh ahli media dalam produk video *stop motion* pada mata pelajaran D3K kelas X kulit di SMK Negeri 1 Kalasan ini terdiri dari 4 aspek yaitu: aspek bahasa, aspek tampilan video, aspek audio, dan aspek keterlaksanaan. Sedangkan penilaian dilakukan dengan mengisi angket dengan interval 1-5 dan memberikan komentar serta saran guna perbaikan. Berikut hasil data validasi dari keempat aspek dalam penilaian oleh ahli media sebagai berikut:

1. Aspek Bahasa

Tabel 18: Hasil Angket Validasi Ahli Media Aspek Bahasa

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	4	Baik
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan sekolah	4	Baik
Jumlah		8	Baik
Presentase		80%	
Rata-Rata		4	

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{8}{10} \times 100\% = 80\%$$

Butir-butir penilaian yang dinilai terdiri dari 2 butir indikator yang keduanya mendapatkan skor baik yaitu penggunaan bahasa yang mudah dipahami, dan bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan sekolah. Hasil data kemudian dipresentasikan untuk mengetahui kelayakan aspek bahasa yang digunakan sebesar 80% dan masuk dalam kriteria baik. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat kelayakan video berdasarkan aspek tersebut termasuk pada kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran D3K kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

2. Aspek Tampilan Video

Tabel 19: Hasil Angket Validasi Ahli Media Aspek Tampilan Video

No	Indikator	Skor	Kriteria
3.	Tipografi	4	Baik
4.	Keterbacaan ukuran font/huruf, dan warna huruf	5	Sangat Baik
5.	Kesesuaian dan keserasian komposisi warna background setiap <i>scene</i>	5	Sangat Baik
6.	Tampilan video	4	Baik
7.	Penyesuaian video dengan audio	4	Baik
8.	Kesesuaian urutan antar frame animasi <i>stop motion</i>	4	Baik
9.	Keefektifan dan kemenarikan animasi <i>frame by frame</i> yang digunakan	4	Baik
10.	Durasi Video	4	Baik
Jumlah		34	Sangat Baik
Presentase		85%	
Rata-Rata		4,25	

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{34}{40} \times 100\% = 85\%$$

Butir-butir penilaian yang dinilai terdiri dari 8 butir indikator yang mendapatkan skor sangat baik yaitu keterbacaan ukuran font/huruf, dan kesesuaian dan keserasian komposisi warna background setiap *scene*. sedangkan kriteria baik tipografi, tampilan video, penyesuaian video dengan audio, kesesuaian urutan antar *frame* animasi *stop motion*, Keefektifan dan kemenarikan animasi *frame by frame* yang digunakan dan durasi video. Hasil data kemudian dipresentasikan untuk mengetahui kelayakan aspek tampilan video yang digunakan sebesar 85% dan masuk dalam kriteria sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat kelayakan video berdasarkan aspek tersebut termasuk pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran D3K kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

3. Aspek Audio

Tabel 20: Hasil Angket Validasi Ahli Media Aspek Audio

No	Indikator	Skor	Kriteria
11.	Kualitas <i>soundtrack</i>	4	Sangat Baik
12.	Suara musik instrumen dalam video pembelajaran ini tidak mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar	4	Sangat Baik
13.	Ketepatan musik instrumen pada video <i>stop motion</i>	4	Sangat Baik
14.	Suara musik instrumen dalam video pembelajaran dapat memberikan efek sesuai materi yang disampaikan	4	Baik
Jumlah		16	Baik
Presentase		80%	
Rata-Rata		4	

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{16}{20} \times 100\% = 80\%$$

Butir-butir penilaian yang dinilai terdiri dari 4 butir indikator yang semua mendapatkan skor baik yaitu kualitas *soundtrack*, suara musik instrumen dalam video pembelajaran ini tidak mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar, dan kualitas pengisi suara, ketepatan musik pendukung dalam video pembelajaran ini tidak mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar, ketepatan musik instrumen pada video *stop motion* dan yang mendapat kriteria baik yaitu suara musik instrumen dalam video pembelajaran dapat memberikan efek sesuai materi yang disampaikan. Hasil data kemudian dipresentasikan untuk mengetahui kelayakan aspek bahasa yang digunakan sebesar 80%. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat kelayakan video berdasarkan aspek tersebut termasuk pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran D3K kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

4. Aspek Keterlaksanaan

Tabel 21: Hasil Angket Validasi Ahli Media Aspek Keterlaksanaan

No	Indikator	Skor	Kriteria
15.	Kemampuan video pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian indikator/tujuan pembelajaran	4	Baik
16.	Keefektifan video sebagai media pembelajaran bagi peserta didik	5	Baik
17.	Video mendukung untuk meningkatkan kreatifitas siswa	5	Baik
18.	Kelengkapan informasi yang disajikan dalam video pembelajaran dapat dimengerti	4	Sangat Baik
19.	Kesesuaian video pembelajaran dengan karakteristik siswa	4	Sangat Baik
20.	Kemampuan video pembelajaran membantu siswa	4	Sangat

	membantu siswa memahami informasi		Baik
21.	Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri	5	Sangat Baik
22.	Kemudahan pengoprasian video pembelajaran	4	Sangat Baik
23.	Penggunaan media untuk perorangan, kelompok, ataupun perkelas	4	Sangat Baik
24.	Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK	4	Sangat Baik
25.	Kemampuan video pembelajaran untuk dapat digunakan sebagai media berulang-ulang	4	Sangat Baik
Jumlah		47	Sangat Baik
Presentase		85,4%	
Rata-Rata		4,2	

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{47}{55} \times 100\% = 85,4\%$$

Butir-butir penilaian yang dinilai terdiri dari 11 butir indikator yang mendapatkan skor sangat baik yaitu keefektifan video sebagai media pembelajaran bagi peserta didik, kelengkapan informasi yang disajikan dalam video pembelajaran dapat dimengerti, video mendukung untuk meningkatkan kreatifitas siswa, kesesuaian video pembelajaran dengan karakteristik siswa, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri. Selanjutnya yang mendapatkan kriteria baik ialah kemampuan video pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian indikator/tujuan pembelajaran, kelengkapan informasi yang disajikan dalam video pembelajaran dapat dimengerti, kesesuaian video pembelajaran dengan karakteristik siswa, kemampuan video pembelajaran

membantu siswa memahami informasi, kemudahan pengoprasian video pembelajaran, penggunaan media untuk perorangan, kelompok, ataupun perkelas, peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK, dan kemampuan video pembelajaran untuk dapat digunakan sebagai media berulang-ulang. Hasil data kemudian dipresentasikan untuk mengetahui kelayakan aspek keterlaksanaan yang digunakan sebesar 85,4%. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat kelayakan video berdasarkan aspek tersebut termasuk pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran D3K kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

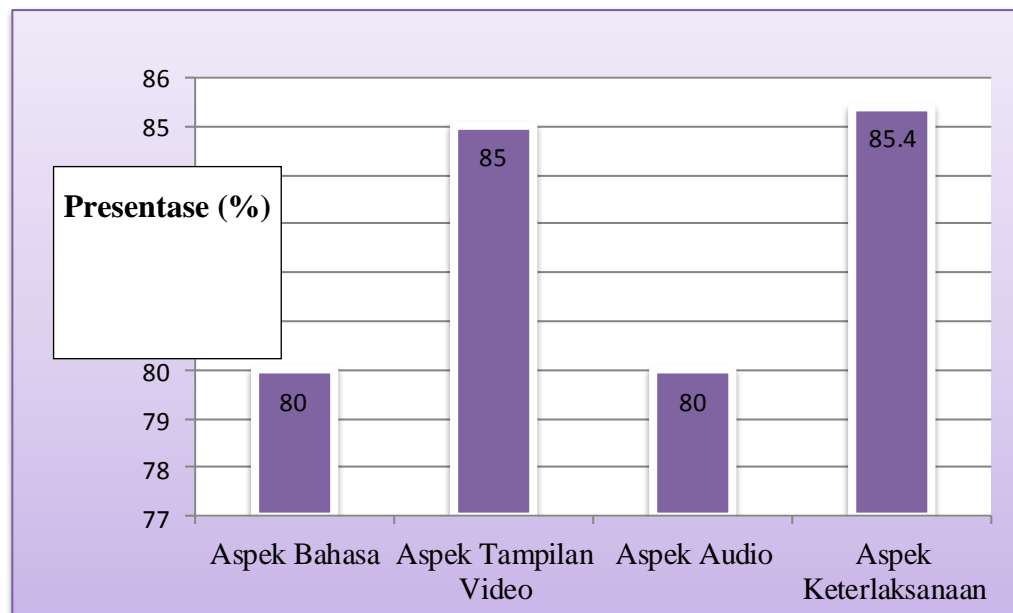
Berdasarkan hasil penilaian keseluruhan dari aspek-aspek dalam validasi oleh ahli materi seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 22: Hasil Rekapitulasi Penilaian Ahli Media pada Penggunaan Video *Stop motion*

No	Indikator	Jumlah Skor	Presentase	Rata-Rata	Kriteria
1.	Aspek Bahasa	8	80%	4	Baik
2.	Aspek Tampilan	34	85%	4,25	Sangat Baik
3.	Aspek Audio	16	80%	4	Baik
4.	Aspek Keterlaksanaan	47	85,4%	4,2	Sangat Baik
Total		105	84%	4,2	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penelitian keseluruhan data kualitatif aspek-aspek yang direkap sesuai jumlah skor yang didapatkan guna mengetahui presentase kelayakan media pembelajaran. Berikut merupakan diagram hasil validitas

kelayakan dari semua aspek oleh validasi ahli media pada produk media pembelajaran video *stop motion* pada pelajaran D3K dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar XXIV: **Diagram Rekapitan Hasil Validasi Ahli Media**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

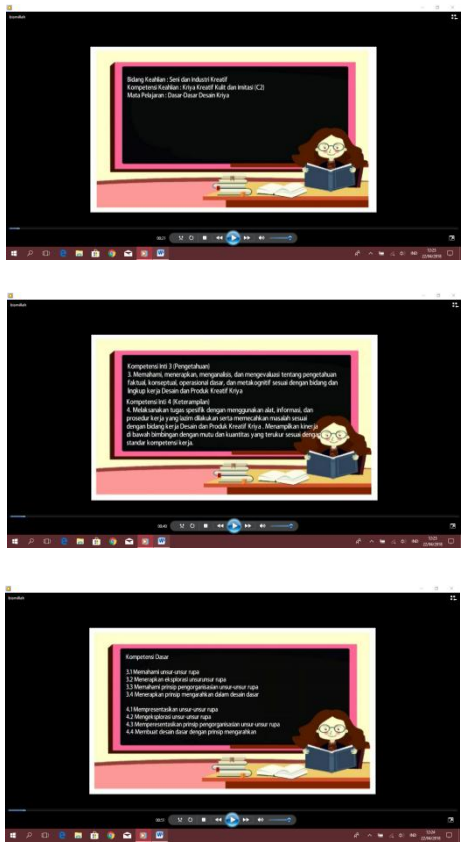
Menurut ahli media, pembuatan media video pembelajaran ini merupakan ide yang kreatif dan proses perancangan media yang telaten. Selain itu, ahli media juga menyarankan untuk penambahan revisi terhadap materi warna dan pengecekan pada audio. Kritik dan saran dari validator ahli media kemudian dikaji dan sebagai acuan dalam merevisi produk video *stop motion* pelajaran D3K sebelum diuji cobakan ke siswa.

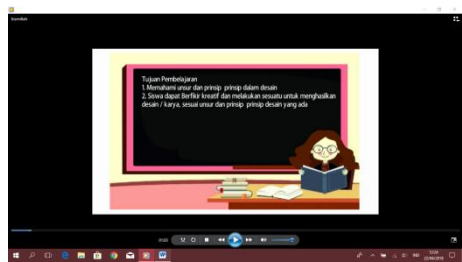

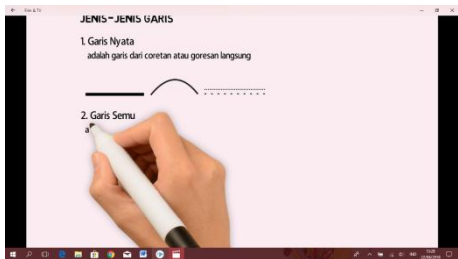
5. Revisi Tahap I

Revisi desain dilakukan untuk memperbaiki produk media pembelajaran video *stop motion* mata pelajaran D3K dengan cara mengurangi kelemahan-


kelemahan produk. Kelemahan-kelemahan tersebut didapatkan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media. Berikut hasil perbaikan yang dilakukan sesuai dengan saran:


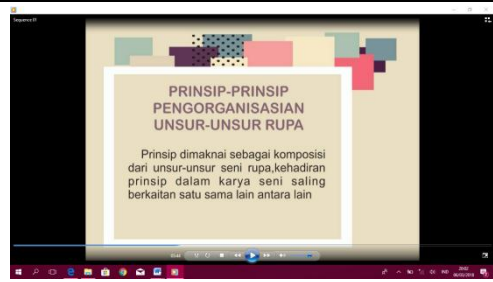

Tabel 23: **Revisi Video Oleh Ahli Materi**

Ahli Materi	Komentar/Saran	Scene
1.	Penambahan tujuan pembelajaran, kompetensi inti, dan kompetensi dasar yang ada pada pelajaran D3K	
	<p>Tindak Lanjut/Revisi</p> <p>Maka ditambahkan <i>scene</i> mengenai penjelasan identitas mata pelajaran, tujuan pembelajaran, kompetensi inti, dan kompetensi dasar mata pelajaran D3K kelas X</p>	 <p>The figure consists of three screenshots from a video presentation. Each screenshot shows a character sitting at a desk with a book, looking at a screen that displays text. The text in the screenshots is as follows:</p> <ul style="list-style-type: none"> Top Screenshot: <p>Bidang Keahlian: Seni dan Industri Kreatif Kompetensi Keahlian: Karya Kreatif 4 dan 5 dan Industri K2 Mata Pelajaran: Dasar-Dasar Desain Karya</p> Middle Screenshot: <p>Kompetensi Inti 3 (Penguasaan) 3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Desain dan Produk Industri Kreatif Kompetensi Inti 4 (Keterampilan) 4. Melakukan tugas-tugas individu dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang tepat dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Desain dan Produk Industri Kreatif. Menampilkan hasil kerja di bawah bimbingan dan/atau pengawasan yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</p> Bottom Screenshot: <p>Kompetensi Dasar 3.1 Memahami unsur-unsur rupa 3.2 Menerapkan prinsip-prinsip dasar unsur rupa 3.3 Memahami prinsip-prinsip pengorganisasian unsur-unsur rupa 3.4 Menerapkan prinsip pengorganisasian dalam desain dasar 4.1 Mengrepresentasikan unsur-unsur rupa 4.2 Mengaplikasikan unsur-unsur rupa 4.3 Menganalisis dan mengorganisasikan unsur-unsur rupa 4.4 Membuat desain dasar dengan prinsip pengorganisasian</p>

		
Ahli Materi	Komentar/Saran	Scene
2.	Penambahan materi yang lebih luas mengenai pembahasan	
	Tindak Lanjut/Revisi	Scene
	Maka ditambahkan narasi penjelasan mengenai contoh-contoh gambar garis dengan disertai penjelasan yang lebih detail, begitupula penjelasan lebih lengkap materi prinsip-prinsip desain	

Tabel 24: Revisi Oleh Ahli Media

Ahli Media	Komentar/Saran	Scene
1.	Pertimbangkan pemilihan <i>font</i> dan <i>background</i> karena dalam video ini terlalu banyak jenis <i>font</i> yang digunakan dan tampilan <i>background</i> tidak satu tema.	

	Tindak Lanjut/Revisi	Scene
	Revisi untuk pemilihan font yang digunakan lebih diseragamkan dan hanya mengambil 4 jenif font, dan pengubahan <i>background</i> satu tema dengan materi warna sebelumnya.	
Ahli Media	Komentar/Saran	Scene
2.	Proporsi animasi-animasi pendukung terlihat mengganggu tampilan materi	
	Tindak Lanjut/Revisi	Scene
	Pengeditan animasi-animasi menjadi lebih sederhana sehingga tidak mengganggu dalam penyampaian materi.	

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk video *stop motion* pada pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya dilakukan melalui uji coba kelompok kecil melibatkan 8 peserta didik kelas X jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit yang dipilih secara acak. Alur pelaksanaan uji coba kelompok kecil sama dengan alur uji coba sebelumnya yang

intinya terbagi kedalam 3 tahap yaitu: pengenalan produk, uji coba produk, dan pengisian angket.

Berikut adalah bentuk tabel hasil pengujian angket uji coba kelompok kecil terhadap 8 orang siswa yang dibagi dalam beberapa aspek dan perhitungan jumlah persentase.

Tabel 25: Hasil Angket Kebenaran, Keluasan, dan Kedalaman Materi

No	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian isi materi yang disajikan dalam video <i>stop motion</i>	5	6	30	Sangat Baik
		4	2	8	Baik
2.	Kemudahan memahami materi	5	4	20	Sangat Baik
		4	2	8	Baik
		3	2	6	Cukup
3.	Keruntutan penyajian materi	5	5	25	Sangat Baik
		4	2	8	Baik
		3	1	3	Cukup
4.	Kelengkapan materi	5	6	30	Sangat Baik
		4	1	4	Baik
		3	1	3	Cukup
5.	Kesesuaian tampilan gambar dan tulisan pada video <i>stop motion</i> dengan konsep pembelajaran	5	7	35	Sangat Baik
		4	1	4	Baik
6.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	3	15	Sangat Baik
		4	4	16	Baik
		3	1	3	Cukup
7.	Contoh disajikan dengan jelas	5	5	25	Sangat Baik

		4	3	12	Baik
8.	Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran	5	6	30	Sangat Baik
		4	2	8	Baik
Jumlah				293	
Presentase				92%	
Rata-Rata				4,5	Sangat Baik

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{293}{320} \times 100\% = 92\%$$

Dari hasil analisis yang didapatkan dari angket respon peserta didik pada produk pengembangan media pembelajaran video *stop motion* pada pelajaran D3K bagi siswa kelas X Kulit di SMK Negeri 1 Kalasan. Jumlah skor yang diperoleh sebesar 293 dengan rata-rata 4,5 dari presentase aspek kebenaran, keluasaan, dan kedalaman materi sebesar 92% yang menandakan tingkat validitas adalah sangat baik dapat dikatakan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran D3K kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

Tabel 26: Aspek Bahasa

No	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
9.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	5	4	20	Sangat Baik
		4	2	8	Baik
		3	1	3	Cukup
10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan	5	5	25	Sangat Baik

	sekolah	4	3	12	Baik
		3	0	0	Cukup
Jumlah				68	
Presentase				85%	
Rata-Rata				4,25	Sangat Baik

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{68}{80} \times 100\% = 85\%$$

Dari hasil analisis yang didapatkan dari angket respon peserta didik pada produk pengembangan media pembelajaran video *stop motion* pada pelajaran D3K bagi siswa kelas X Kulit di SMK Negeri 1 Kalasan. Jumlah skor yang diperoleh sebesar 68 dengan rata-rata 4,25 dari presentase aspek kebenaran, keluasaan, dan kedalaman materi sebesar 85% yang menandakan tingkat validitas adalah sangat baik dapat dikatakan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran D3K kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

Tabel 27: **Aspek Tampilan Video**

No	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
11.	Tipografi	5	6	30	Sangat Baik
		4	1	4	Baik
		3	1	3	Cukup
12.	Ukuran font/huruf	5	4	20	Sangat Baik
		4	4	16	Baik
		3	0	0	Cukup
13.	Tampilan video	5	5	25	Sangat

					Baik
		4	2	8	Baik
		3	1	3	Cukup
14.	Penyesuaian video dengan audio	5	8	40	Sangat Baik
		4	0	0	Baik
		3	0	0	Cukup
15.	Kesesuaian urutan antar frame animasi <i>stop motion</i>	5	6	30	Sangat Baik
		4	2	8	Baik
		3	0	0	Cukup
16.	Durasi video	5	4	20	Sangat Baik
		4	3	12	Baik
		3	1	3	Cukup
Jumlah				222	
Presentase				93%	
Rata-Rata				4,62	Sangat Baik

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{222}{240} \times 100\% = 93\%$$

Dari hasil analisis yang didapatkan dari angket respon peserta didik pada produk pengembangan media pembelajaran video *stop motion* pada pelajaran D3K bagi siswa kelas X Kulit di SMK Negeri 1 Kalasan. jumlah skor yang diperoleh sebesar 222 dengan rata-rata 4,62 dari presentase aspek tampilan video sebesar 93% yang menandakan tingkat validitas adalah sangat baik dapat dikatakan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dapat

digunakan sebagai media pembelajaran D3K kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

Tabel 28: **Aspek Audio**

No	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
17.	Kualitas <i>soundtrack</i>	5	6	30	Sangat Baik
		4	2	8	Baik
		3	0	0	Cukup
18.	Suara musik instrumen dalam video pembelajaran ini tidak mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar	5	5	25	Sangat Baik
		4	2	8	Baik
		3	1	3	Cukup
19.	Ketepatan musik instrumen pada video <i>stop motion</i>	5	3	15	Sangat Baik
		4	5	20	Baik
		3	0	0	Cukup
20.	Suara musik instrumen dalam video pembelajaran dapat memberikan efek sesuai materi yang disampaikan	5	5	25	Sangat Baik
		4	1	4	Baik
		3	2	6	Cukup
Jumlah				144	
Presentase				90%	
Rata-Rata				4,5	Sangat Baik

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{144}{160} \times 100\% = 90\%$$

Dari hasil analisis yang didapatkan dari angket respon peserta didik pada produk pengembangan media pembelajaran video *stop motion* pada pelajaran D3K bagi siswa kelas X Kulit di SMK Negeri 1 Kalasan. jumlah skor yang diperoleh sebesar 144 dengan rata-rata 4,5 dari presentase audio sebesar 93% yang menandakan tingkat validitas adalah sangat baik dapat dikatakan layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran D3K kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

Tabel 29: **Aspek Keterlaksanaan**

No	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
21.	Kemampuan video pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian indikator/tujuan pembelajaran	5	4	20	Sangat Baik
		4	1	4	Baik
		3	3	9	Cukup
22.	Keefektifan video sebagai media pembelajaran bagi peserta didik	5	4	20	Sangat Baik
		4	2	8	Baik
		3	1	3	Cukup
23.	Video mendukung untuk meningkatkan kreatifitas siswa	5	5	25	Sangat Baik
		4	3	12	Baik
		3	0	0	Cukup
24.	Kelengkapan informasi yang disajikan dalam video pembelajaran dapat dimengerti	5	6	30	Sangat Baik
		4	2	8	Baik
		3	0	0	Cukup
25.	Kemampuan video pembelajaran untuk dapat digunakan sebagai media berulang-ulang	5	4	20	Sangat Baik
		4	4	16	Baik
		3	0	0	Cukup
26.	Kemampuan video pembelajaran membantu siswa membantu siswa	5	4	20	Sangat Baik
		4	3	12	Baik

	memahami informasi	3	1	3	Cukup
27.	Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri	5	4	20	Cukup
		4	3	12	Cukup
		3	1	3	Cukup
28.	Kemudahan pengoprasian video pembelajaran	5	6	30	Cukup
		4	2	8	Cukup
		3	1	3	Cukup
Jumlah				286	
Presentase				89%	
Rata-Rata				4,46	Sangat Baik

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{286}{320} \times 100\% = 89\%$$

Dari hasil analisis yang didapatkan dari angket respon peserta didik pada produk pengembangan media pembelajaran video *stop motion* pada pelajaran D3K bagi siswa kelas X Kulit di SMK Negeri 1 Kalasan. jumlah skor yang diperoleh sebesar 286 dengan rata-rata 4,46 dari presentase aspek kebenaran, keluasaan, dan kedalaman materi sebesar 89% yang menandakan tingkat validitas adalah sangat baik dapat dikatakan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran D3K kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

Berdasarkan angket yang sudah terkumpul melalui uji coba kelompok kecil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video *stop motion* ini sangat layak untuk digunakan sesuai revisi sebagai alat bantu penyampaian materi dalam pembelajaran D3K bagi peserta didik kelas X Kulit, dengan rincian aspek

kebenaran, keluasan, dan kedalaman materi sebesar 92%, aspek bahasa sebesar 85%, aspek tampilan sebesar 93%, aspek audio sebesar 90%, dan aspek keterlaksanaan sebesar 89%. Berikut ini merupakan diagram rekapan aspek keseluruhan oleh peserta didik.



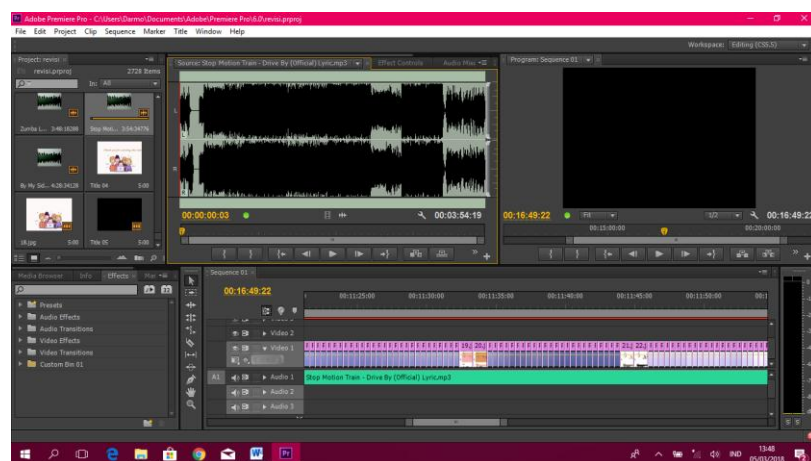
Gambar XXV: **Diagram Rekapan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah menganalisis angket yang telah diisi peneliti juga mendapatkan beberapa komentar serta saran dari para peserta didik pada tahap uji coba kelas kecil. Masukan berupa komentar dan saran antara lain mengganti musik karena tempo pada musik terlalu cepat sehingga mengganggu konsentrasi membaca materi pada tayangan video, dan juga referensi yang ada perlu ditambah agar referensi yang ada di dalam video menjadi banyak dan berbagai bentuk yang dapat menciptakan inspirasi. Kedua masukan berupa komentar serta saran yang didapatkan kemudian dijadikan sebagai sumber acuan bagi peneliti untuk tahap revisi ke II agar menjadi semakin layak digunakan sebagai media pembelajaran

pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain kriya kelas X Kulit di SMK Negeri 1 Kalasan.

7. Revisi Tahap II

Berdasarkan hasil penilaian uji coba kelompok kecil, dapat diketahui bahwa media pembelajaran video *stop motion* pada pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya yang dikembangkan ini termasuk dalam kategori sangat layak untuk diujicobakan dengan revisi perbaikan *background* dalam video materi yang dirasa peserta didik sedikit mengganggu konsentrasi dalam menonton tayangan video.



Gambar XXVI: Tampilan Proses Revisi *Background* Video
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

8. Uji Coba Massal

a) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba massal produk video *stop motion* pembelajaran D3K dilaksanakan pada tanggal 28 Maret 2018 dengan melibatkan 34 peserta didik Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit SMK Negeri 1 Kalasan. tahapan uji

coba massal produk dilakukan pada saat mata pelajaran D3K pada pelajaran jam ke 5 yang dilaksanakan di ruang kelas dengan fasilitas LCD dan speaker. Berikut ini merupakan tabel daftar siswa yang mengikuti uji coba massal produk video *stop motion* pembelajaran D3K kelas besar.

Alur pelaksanaan pada uji coba massal ini sama dengan uji coba sebelumnya yang intinya terdiri dari 3 tahapan yaitu: tahap pengenalan produk, uji coba produk, dan terakhir penilaian produk menggunakan angket. Angket yang diberikan kepada siswa berfungsi untuk mengetahui kevalidan dan kelayakannya video *stop motion* sebagai media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti menurut respon siswa. Angket penilaian oleh siswa terdiri dari 5 aspek yaitu aspek kebenaran, keluasan, dan kedalaman materi, aspek bahasa, aspek tampilan video, aspek audio, dan aspek keterlaksanaan. Berikut adalah bentuk tabel hasil pengujian angket uji coba kelompok besar terhadap 34 orang siswa yang dibagi dalam beberapa aspek dan perhitungan jumlah persentase.

a. Aspek Kebenaran, Keluasan, dan Kedalaman Materi

Aspek ini merupakan aspek yang menilai tentang kebenaran, keluasan, dan kedalaman materi yang ada dalam video *stop motion* pembelajaran D3K menurut siswa sebagai subjek penelitian. Tabel dibawah ini adalah hasil penilaian siswa terhadap video pembelajaran pada aspek kebenaran, keluasan, dan kedalaman materi.

Tabel 30: Hasil Penilaian Peserta Didik pada Aspek Kebenaran, Keluasan, dan Kedalaman Materi

No	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian isi materi yang disajikan dalam video <i>stop motion</i>	5	9	45	Sangat Baik
		4	17	68	Baik
		3	8	24	Cukup
		2	0	0	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang
2.	Kemudahan memahami materi	5	9	45	Sangat Baik
		4	17	68	Baik
		3	8	24	Cukup
		2	0	0	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang
3.	Keruntutan penyajian materi	5	7	35	Sangat Baik
		4	25	100	Baik
		3	4	12	Cukup
		2	0	0	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang
4.	Kelengkapan materi	5	13	65	Sangat Baik
		4	20	80	Baik
		3	1	3	Cukup
		2	0	0	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang
5.	Kesesuaian tampilan gambar dan tulisan pada video <i>stop motion</i> dengan konsep pembelajaran	5	9	45	Sangat Baik
		4	20	80	Baik
		3	5	15	Cukup
		2	0	0	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang

6.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	11	55	Sangat Baik
		4	15	60	Baik
		3	3	9	Cukup
		2	0	0	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang
7.	Contoh disajikan dengan jelas	5	8	40	Sangat Baik
		4	17	68	Baik
		3	9	27	Cukup
		2	0	0	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang
8.	Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran	5	7	35	Sangat Baik
		4	19	76	Baik
		3	7	21	Cukup
		2	0	0	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang
Jumlah				1100	
Presentase				81%	
Rata-Rata				4,04	Sangat Baik

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{1100}{1360} \times 100\% = 81\%$$

Dari hasil analisis yang didapatkan dari angket respon peserta didik pada produk pengembangan media pembelajaran video *stop motion* pada pelajaran D3K bagi siswa kelas X Kulit di SMK Negeri 1 Kalasan. Jumlah skor yang diperoleh sebesar 1100 dengan rata-rata 4,04 dari presentase aspek kebenaran, keluasaan, dan kedalaman materi sebesar 81% yang menandakan tingkat validitas

adalah sangat baik dapat dikatakan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran D3K kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

b. Aspek Bahasa

Merupakan aspek yang menilai tentang kemudahan dan kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berupa video *stop motion* pelajaran D3K menurut siswa sebagai subjek penelitian. Hasil penilaian siswa terhadap aspek bahasa pada penggunaan media pembelajaran berupa video *stop motion* mata pelajaran D3K adalah sebagai berikut ini yang tertera pada tabel.

Tabel 31: Hasil Penilaian Peserta Didik pada Aspek Bahasa

No	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
9.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	5	6	30	Sangat Baik
		4	24	96	Baik
		3	4	12	Cukup
		2	0	0	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang
10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan sekolah	5	7	35	Sangat Baik
		4	25	100	Baik
		3	2	6	Cukup
		2	0	0	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang
Jumlah				279	
Presentase				82%	
Rata-Rata				4,1	Sangat Baik

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{279}{340} \times 100\% = 82\%$$

Dari hasil analisis yang didapatkan dari angket respon peserta didik pada produk pengembangan media pembelajaran video *stop motion* pada pelajaran D3K bagi siswa kelas X Kulit di SMK Negeri 1 Kalasan. jumlah skor yang diperoleh sebesar 279 dengan rata-rata 4,1 dari presentase aspek bahasa sebesar 82% yang menandakan tingkat validitas adalah sangat baik dapat dikatakan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran D3K kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

c. Aspek Tampilan Video

Aspek ini merupakan aspek yang menilai tentang tampilan video yang ada dalam video *stop motion* pembelajaran D3K menurut 34 siswa sebagai subjek penelitian kelompok besar yang dibagi dalam aspek dan perhitungan jumlah presentase. Tabel dibawah ini adalah hasil penilaian siswa terhadap video pembelajaran pada aspek tampilan video.

Tabel 32: Hasil Penilaian Peserta Didik pada Aspek Tampilan Video

No	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
11.	Tipografi	5	6	30	Sangat Baik
		4	23	92	Baik
		3	4	12	Cukup
		2	1	2	Kurang

		1	0	0	Sangat Kurang
12.	Ukuran font/huruf	5	6	30	Sangat Baik
		4	23	92	Baik
		3	5	15	Cukup
		2	0	0	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang
13.	Tampilan video	5	9	45	Sangat Baik
		4	19	76	Baik
		3	7	21	Cukup
		2	2	4	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang
14.	Penyesuaian video dengan audio	5	9	45	Sangat Baik
		4	17	68	Baik
		3	8	24	Cukup
		2	0	0	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang
15.	Kesesuaian urutan antar frame animasi <i>stop motion</i>	5	6	30	Sangat Baik
		4	16	64	Baik
		3	11	33	Cukup
		2	1	2	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang
16.	Durasi video	5	7	35	Sangat Baik
		4	18	72	Baik
		3	9	27	Cukup
		2	0	0	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang
Jumlah				819	
Presentase				80%	
Rata-Rata				4,01	Baik

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{819}{204} \times 100\% = 80\%$$

Dari hasil analisis yang didapatkan dari angket respon peserta didik pada produk pengembangan media pembelajaran video *stop motion* pada pelajaran D3K bagi siswa kelas X Kulit di SMK Negeri 1 Kalasan. jumlah skor yang diperoleh sebesar 819 dengan rata-rata 4,01 dari presentase aspek tampilan video sebesar 80% yang menandakan tingkat validitas adalah baik dapat dikatakan layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran D3K kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

d. Aspek Audio

Aspek ini merupakan aspek yang menilai tentang aspek audio yang ada dalam video *stop motion* pembelajaran D3K menurut 34 siswa sebagai subjek penelitian kelompok besar yang dibagi dalam aspek dan perhitungan jumlah presentase. Tabel dibawah ini adalah hasil penilaian siswa terhadap video pembelajaran pada aspek audio.

Tabel 33: Hasil Penilaian Peserta Didik pada Aspek Audio

No	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
17.	Kualitas <i>soundtrack</i>	5	5	25	Sangat Baik
		4	19	76	Baik
		3	10	30	Cukup
		2	0	0	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang

18.	Suara musik instrumen dalam video pembelajaran ini tidak mengganggu kosentrasi siswa dalam belajar	5	5	25	Sangat Baik
		4	18	72	Baik
		3	9	27	Cukup
		2	2	4	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang
19.	Ketepatan musik instrumen pada video <i>stop motion</i>	5	2	10	Sangat Baik
		4	22	88	Baik
		3	10	30	Cukup
		2	0	0	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang
20.	Suara musik instrumen dalam video pembelajaran dapat memberikan efek sesuai materi yang disampaikan	5	3	15	Sangat Baik
		4	22	88	Baik
		3	8	24	Cukup
		2	1	2	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang
Jumlah				516	
Presentase				76%	
Rata-Rata				3,79	Baik

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{516}{680} \times 100\% = 76\%$$

Dari hasil analisis yang didapatkan dari angket respon peserta didik pada produk pengembangan media pembelajaran video *stop motion* pada pelajaran D3K bagi siswa kelas X Kulit di SMK Negeri 1 Kalasan. jumlah skor yang diperoleh sebesar 516 dengan rata-rata 3,79 dari presentase aspek audio sebesar 76% yang menandakan tingkat validitas adalah baik dapat dikatakan layak. Hal ini

menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran D3K kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

e. Aspek Keterlaksanaan

Merupakan aspek yang menilai keterlaksanaan dalam menggunakan video pembelajaran. Aspek yang ada dalam video *stop motion* pembelajaran D3K menurut 34 siswa sebagai subjek penelitian kelompok besar yang dibagi dalam aspek dan perhitungan jumlah presentase. Tabel dibawah ini adalah hasil penilaian siswa terhadap video pembelajaran pada aspek keterlaksanaan.

Tabel 34: Hasil Penilaian Peserta Didik pada Aspek Keterlaksanaan

No	Indikator	Interval yang dipilih	Jumlah siswa yang memilih	Jumlah Skor	Kriteria
21.	Kemampuan video pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian indikator/tujuan pembelajaran	5	6	30	Sangat Baik
		4	20	80	Baik
		3	5	15	Cukup
		2	1	2	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang
22.	Keefektifan video sebagai media pembelajaran bagi peserta didik	5	6	30	Sangat Baik
		4	21	84	Baik
		3	8	24	Cukup
		2	1	2	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang
23.	Video mendukung untuk meningkatkan kreatifitas siswa	5	8	40	Sangat Baik
		4	21	84	Baik
		3	6	18	Cukup
		2	0	0	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang

24.	Kelengkapan informasi yang disajikan dalam video pembelajaran dapat dimengerti	5	8	40	Sangat Baik
		4	21	84	Baik
		3	5	15	Cukup
		2	1	2	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang
25.	Kemampuan video pembelajaran untuk dapat digunakan sebagai media berulang-ulang	5	6	30	Sangat Baik
		4	24	96	Baik
		3	4	12	Cukup
		2	0	0	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang
26.	Kemampuan video pembelajaran membantu siswa membantu siswa memahami informasi	5	10	50	Sangat Baik
		4	18	72	Baik
		3	6	18	Cukup
		2	0	0	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang
27.	Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri	5	9	45	Sangat Baik
		4	16	64	Baik
		3	8	24	Cukup
		2	1	2	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang
28.	Kemudahan pengoprasian video pembelajaran	5	8	40	Sangat Baik
		4	18	72	Baik
		3	6	18	Cukup
		2	2	4	Kurang
		1	0	0	Sangat Kurang
Jumlah				1097	
Presentase				81%	
Rata-Rata				4,03	Sangat Baik

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{1097}{1360} \times 100\% = 81\%$$

Dari hasil analisis yang didapatkan dari angket respon peserta didik pada produk pengembangan media pembelajaran video *stop motion* pada pelajaran D3K bagi siswa kelas X Kulit di SMK Negeri 1 Kalasan. jumlah skor yang diperoleh sebesar 1097 dengan rata-rata 4,03 dari presentase aspek keterlaksanaan sebesar 81% yang menandakan tingkat validitas adalah Sangat baik dapat dikatakan Sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran D3K kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

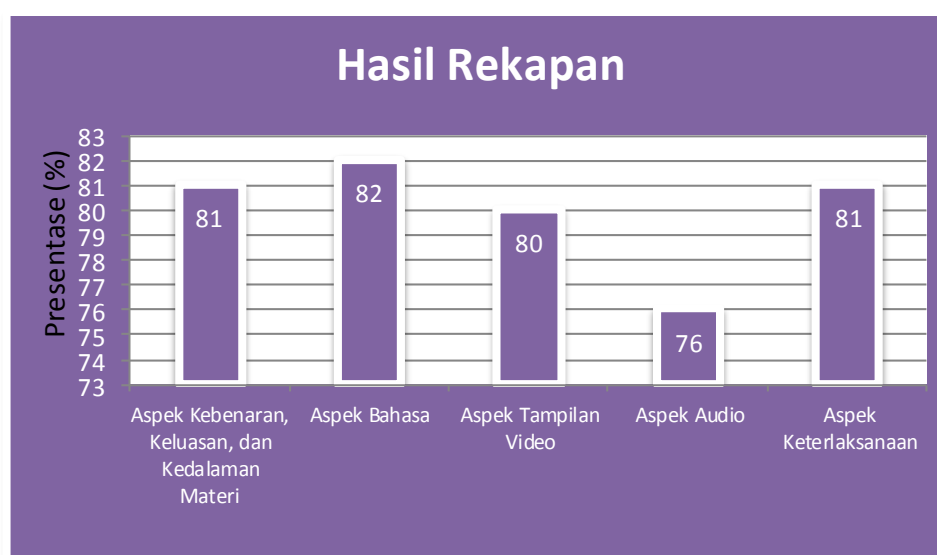
Pada keseluruhan penilaian terhadap aspek-aspek dari respon peserta didik dalam penggunaan video *stop motion* sebagai media pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya dapat diuraikan sebagai berikut: (1) aspek kebenaran, keluasaan, dan keterlaksanaan hasil total skor berjumlah 1100 dengan rata-rata 4,04 dan presentase kelayakan 81% tingkat kriteria aspek ini sangat baik dengan kata lain sangat layak. (2) Aspek bahasa hasil total skor berjumlah 279 dengan rata-rata 4,1 dan presentase kelayakan 82% tingkat kriteria aspek ini sangat baik dengan kata lain sangat layak. (3) aspek tampilan video hasil total skor berjumlah 819 dengan rata-rata 4,01 dan presentase kelayakan 80% tingkat kriteria aspek ini baik dengan kata lain layak. (4) aspek audio hasil total skor berjumlah 516 dengan rata 3,79 dan presentase kelayakan 76% tingkat kriteria aspek ini baik dengan kata lain layak. (5) aspek keterlaksanaan hasil total skor berjumlah 1097 dengan rata-rata 4,03 dan presentase kelayakan 81% tingkat kriteria aspek ini sangat baik dengan kata lain sangat layak.

Berdasarkan hasil penilaian keseluruhan dari aspek-aspek dalam angket respon penilaian peserta didik pada uji coba kelompok besar seperti pada tabel.

Tabel 35: Hasil Penilaian Siswa pada Penggunaan Video *Stop motion* Pembelajaran Uji Coba Kelas Besar

No	Indikator	Jumlah Skor	Presentase	Rata-Rata	Kriteria
1.	Aspek Kebenaran, Keluasan, dan Kedalaman Materi	1100	81%	4,04	Sangat Baik
2.	Aspek Bahasa	279	82%	4,1	Sangat Baik
3.	Aspek Tampilan Video	819	80%	4,01	Baik
4.	Aspek Audio	516	76%	3,79	Baik
5.	Aspek Keterlaksanaan	1097	81%	4,03	Sangat Baik
Total		3811	83%	4,31	Sangat Baik

Berikut ini merupakan diagram rekapitulasi aspek keseluruhan hasil penilaian dari angket penelitian oleh peserta didik.



Gambar XXVII: Diagram Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Besar
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar XXVIII: Suasana Kelas pada Saat Uji Coba Kelompok Besar
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar XXIX: Pengisian Angket oleh Peserta Didik pada Saat Uji Coba Kelompok Besar
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan angket yang sudah terkumpul dari ke tiga puluh empat peserta didik didapatkan beberapa komentar yang baik dan masukan untuk video pembuatan video kedepannya yakni 70% dari siswa mengatakan video pembelajaran ini sangat menarik dari segi tampilan visual dari penjelasan materi yang disampaikan jelas kemudian 20% mengatakan video ini bagus dan cukup baik sedangkan 10% dari siswa memberikan saran agar *scene* video lebih diperlambat.

b) Respon Praktisi Pembelajaran

Pendapat praktisi pembelajaran yaitu guru mata pelajaran D3K bapak Gunadi Winarno, S.Sn., disini setelah peneliti menunjukkan produk video pembelajaran yang nantinya akan diberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap video pembelajaran dari aspek relevansi materi ditinjau dari relevansi materi terhadap silabus. Berdasarkan penilaian ahli materi media pembelajaran video *stop motion* mata pelajaran D3K. Hasil validasi selengkapnya pada beberapa aspek oleh ahli materi dapat dilihat dari tabel berikut:

A. Aspek Kebenaran, Keluasan, dan Kedalaman Materi

Tabel 36: Hasil Respon Guru pada Aspek Kebenaran, Keluasan, dan Kedalaman Materi

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian isi materi yang disajikan dalam video <i>stop motion</i>	5	Sangat Baik
2	Kesesuaian tampilan gambar dan tulisan pada video <i>stop motion</i> dengan konsep pembelajaran	4	Baik
3	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik
4	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku	5	Sangat Baik

5	Contoh disajikan dengan jelas	5	Sangat Baik
6	Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran	5	Sangat Baik
Jumlah		29	
Rata-Rata		4,16	Sangat Baik

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{29}{30} \times 100\% = 96.6\%$$

Butir-butir penilaian yang dinilai terdiri dari 6 butir indikator yang mendapatkan skor sangat baik yaitu kesesuaian isi materi yang disajikan dalam video *stop motion*, materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran, konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku, contoh disajikan dengan jelas, kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran. Indikator yang mendapatkan baik yaitu kesesuaian tampilan gambar dan tulisan pada video *stop motion* dengan konsep pembelajaran. Hasil data kemudian dipresentasikan untuk mengetahui kelayakan aspek kebenaran, keluasaan, dan kedalaman materi yaitu 96,6%. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat kelayakan video berdasarkan aspek tersebut termasuk pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran D3K kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

B. Aspek Bahasa

Tabel 37: Hasil Respon Guru pada Aspek Bahasa

No	Indikator	Skor	Kriteria
7	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	4	Baik
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan sekolah	5	Sangat Baik
Jumlah		9	
Rata-Rata		4,5	Sangat Baik

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{9}{10} \times 100\% = 90\%$$

Butir-butir penilaian yang dinilai terdiri dari 2 butir indikator yang mendapatkan skor sangat baik yaitu bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan sekolah, dan yang mendapat baik yaitu penggunaan bahasa yang mudah di pahami. Hasil data kemudian dipresentasikan untuk mengetahui kelayakan aspek bahasa yang digunakan sebesar 90% Hal ini mengindikasi bahwa tingkat kelayakan video berdasarkan aspek tersebut termasuk pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran D3K kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

C. Aspek Keterlaksanaan

Tabel 38: Hasil Respon Guru pada Aspek Keterlaksanaan

No	Indikator	Skor	Kriteria
9	Kemampuan video pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian indikator/tujuan pembelajaran.	4	Baik

10	Keefektifan video sebagai media pembelajaran bagi peserta didik	5	Sangat Baik
11	Video mendukung untuk meningkatkan kreatifitas siswa	4	Baik
12	Kelengkapan informasi yang disajikan dalam video <i>stop motion</i>	4	Baik
13	Kemampuan video pembelajaran untuk dapat digunakan sebagai media belajar secara berulang-ulang.	5	Sangat Baik
14	Kemampuan video pembelajaran untuk membantu siswa memahami informasi	5	Sangat Baik
15	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sendiri.	5	Sangat Baik
16	Kemudahan pengoprasian video pembelajaran.	5	Sangat Baik
Jumlah		37	
Rata-Rata		4,625	Sangat Baik

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%$$

Butir-butir penilaian yang dinilai terdiri dari 8 butir indikator yang mendapatkan skor sangat baik yaitu keefektifan video sebagai media pembelajaran bagi peserta didik, kemampuan video pembelajaran untuk dapat digunakan sebagai media belajar secara berulang-ulang, kemampuan video pembelajaran untuk membantu siswa memahami informasi, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sendiri, kemudahan pengoprasian video pembelajaran. Selanjutnya yang mendapatkan kriteria baik ialah kemampuan video pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian indikator/tujuan pembelajaran, video mendukung untuk meningkatkan kreatifitas siswa, kelengkapan informasi

yang disajikan dalam video *stop motion*. Hasil data kemudian dipresentasikan untuk mengetahui kelayakan aspek bahasa yang digunakan sebesar 92,5%. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat kelayakan video berdasarkan aspek tersebut termasuk pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran D3K kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

D. Aspek Tampilan Video

Tabel 39: Hasil Respon Guru pada Aspek Tampilan Video

No	Indikator	Skor	Kriteria
17	Tipografi	4	Baik
18	Ukuran teks atau kalimat dalam video pembelajaran	4	Baik
19	Tampilan video	5	Sangat Baik
20	Tampilan desain warna dalam video <i>stop motion</i> ini dapat menarik perhatian siswa	5	Sangat Baik
21	Penyesuaian video dengan audio	5	Sangat Baik
22	Durasi waktu dalam video pembelajaran ini tidak terlalu lama sehingga tidak membosankan siswa	5	Sangat Baik
Jumlah		28	
Rata-Rata		4,66	Sangat Baik

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{28}{30} \times 100\% = 93,3\%$$

Butir-butir penilaian yang dinilai terdiri dari 6 butir indikator yang mendapatkan skor sangat baik yaitu tampilan video, tampilan desain warna dalam

video *stop motion* ini dapat menarik perhatian siswa, penyesuaian video dengan audio, durasi waktu dalam video pembelajaran ini tidak terlalu lama sehingga tidak membosankan siswa dan yang mendapat kriteria baik ialah jenis tipografi, Ukuran teks atau kalimat dalam video pembelajaran. Hasil data kemudian dipresentasikan untuk mengetahui kelayakan aspek bahasa yang digunakan sebesar 93,3%. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat kelayakan video berdasarkan aspek tersebut termasuk pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran D3K kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

E. Aspek Audio

Tabel 40: Hasil Respon Guru pada Aspek Audio

No	Indikator	Skor	Kriteria
24	Kualitas pengisi suara	4	Baik
25	Ketepatan musik pendukung dalam video pembelajaran ini tidak mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar	4	Baik
26	Ketepatan musik instrumen pada video <i>stop motion</i>	4	Baik
27	Suara musik pendukung dalam video pembelajaran dapat memberikan efek sesuai pesan yang disampaikan	5	Sangat Baik
Jumlah		17	
Rata-Rata		4,25	Sangat Baik

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{17}{20} \times 100\% = 85\%$$

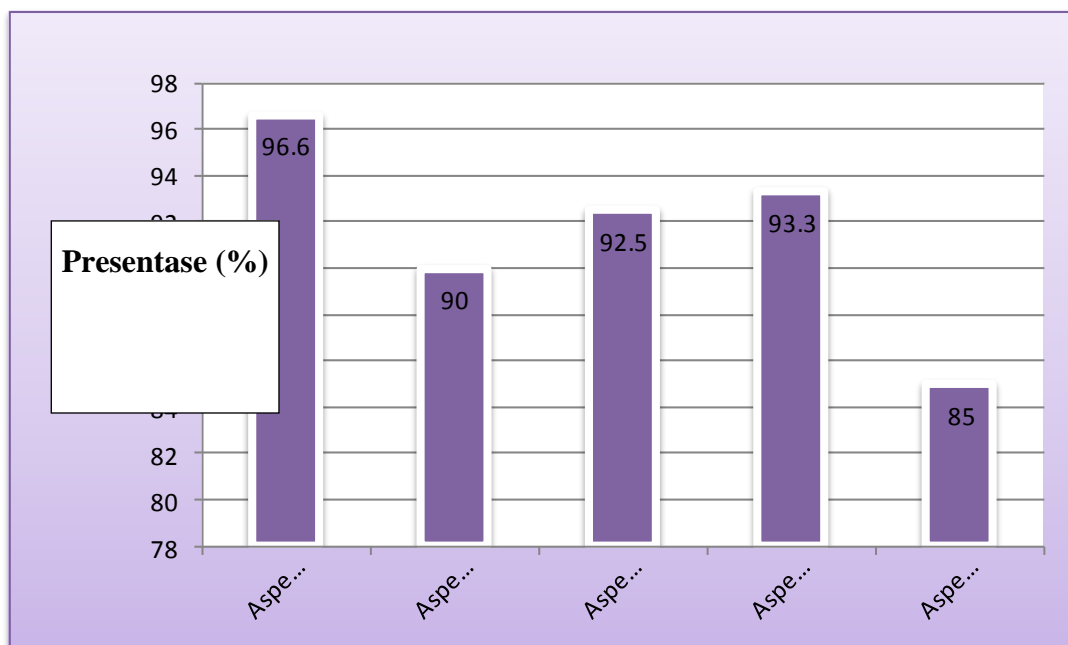
Butir-butir penilaian yang dinilai terdiri dari 4 butir indikator yang mendapatkan skor sangat baik yaitu suara musik pendukung dalam video pembelajaran dapat memberikan efek sesuai pesan yang disampaikan, sedangkan kriteria baik kualitas pengisi suara, ketepatan musik pendukung dalam video pembelajaran ini tidak mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar, ketepatan musik instrumen pada video *stop motion*. Hasil data kemudian dipresentasikan untuk mengetahui kelayakan aspek bahasa yang digunakan sebesar 85%. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat kelayakan video berdasarkan aspek tersebut termasuk pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran D3K kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan.

Berdasarkan hasil penilaian keseluruhan dari aspek-aspek dalam angket respon penilaian respon guru seperti pada tabel.

Tabel 41: Hasil Rekapitulasi Respon Guru Terhadap Video Pembelajaran

No	Indikator	Jumlah Skor	Presentase	Rata-Rata	Kriteria
1.	Aspek Kebenaran, Keluasan, dan Kedalaman Materi	29	96,6%	4,16	Sangat Baik
2.	Aspek Bahasa	9	90%	4,5	Sangat Baik
3.	Aspek Keterlaksanaan	37	92,5%	4,6	Sangat Baik
4.	Aspek Tampilan Video	28	93,3%	4,6	Sangat Baik
5.	Aspek Audio	17	85%	4,2	Baik
Total		120	88,8%	4,4	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penelitian keseluruhan data kualitatif aspek-aspek yang direkap sesuai jumlah skor yang didapatkan guna mengetahui presentase kelayakan media pembelajaran. Berikut merupakan diagram hasil validitas kelayakan dari semua aspek oleh validasi ahli materi pada produk media pembelajaran video *stop motion* pada pelajaran D3K dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar XXX: **Diagram Rekap Hasil Respon Guru**

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Menurut ahli materi, media ini sangat bagus untuk pembelajaran peserta didik karena sesuai dengan kondisi peserta didik yang cepat jenuh jika hanya dengan penjelasan teori tanpa visualisasi. Selain itu, ahli materi juga menyarankan untuk memperbaiki ketidaksesuaian *tipografi* pada judul, kemudian pengubahan ukuran huruf pada definisi, memperbaiki soundtrack pada tayangan materi, serta

penambahan karya sejenis. Kritik dan saran dari validator ahli materi kemudian dikaji dan sebagai acuan dalam merevisi produk video *stop motion* pelajaran D3K sebelum diuji cobakan ke siswa.

9. Revisi Tahap Akhir

Revisi akhir dilakukan penggantian *background* dan kualitas video agar pada saat penyimpanan tidak membutuhkan kapasitas yang banyak dan saat upload dan di download tidak memakan penyimpanan yang berlebih akan tetapi masih memiliki kualitas video yang baik.

10. Produksi Massal

Langkah terakhir setelah video pembelajaran memenuhi kriteria adalah memproduksi media pembelajaran video *stop motion* pada pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya bagi siswa kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit di SMK Negeri 1 Kalasan dalam bentuk FlashDisk dan CD-R.



Gambar XXXI: Desain CD Video Pembelajaran *Stop motion* Mata Pelajaran D3K

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

B. Kelayakan Media Pembelajaran Video *Stop motion* Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran D3K di SMK Negeri 1 Kalasan

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media bahwasannya pengembangan produk media pembelajaran video *stop motion* pada pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya bagi kelas X jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit di SMK Negeri 1 Kalasan ini menunjukkan tingkat valid yang tinggi, sehingga sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar di kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit di SMK Negeri 1 Kalasan ini dari kondisi peserta didik yang sering jenuh pada saat pelajaran maupun masih kebingungan dalam mencari beberapa referensi karya yang ada di internet.

Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dalam hal ini menyatakan sangat baik dengan berarti sangat layak digunakan dengan presentase dari lima aspek yaitu aspek kebenaran, keluasan, dan kedalaman materi sebesar 96,6%, aspek bahasa 100%, aspek Keterlaksanaan sebesar 97,5%, aspek tampilan video sebesar 93,3% dan aspek audio sebesar 80%. Pengembangan media pembelajaran video *stop motion* ini juga dapat mengefisienkan waktu pembelajaran yang hanya ditempuh dengan 4 jam pelajaran campuran antara teori dan praktik. Terlepas dari hal tersebut diperoleh saran untuk memperbaiki media pembelajaran secara visual, dan kemudian dilakukan tindak lanjut terkait perbaikan serta penyempurnaan media pembelajaran ini. Peneliti kemudian merevisi produk multimedia pembelajaran D3K sebelum produk ini diuji cobakan pemakaiannya kepada siswa.

Berdasarkan penilaian ahli media produk media pembelajaran video *stop motion* pelajaran D3K diperoleh presentase dari empat aspek yaitu aspek bahasa 80%, aspek tampilan video 85%, aspek audio 80% dan aspek keterlaksanaan 85,4%. Menunjukkan tingkat kriteria sangat baik yang berarti sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran D3K. Setelah dilakukan pengujian oleh ahli media dan diperoleh saran untuk revisi jenis font yang dipilih agar satu tema dan penggunaan animasi yang tidak perlu agar dihilangkan. selanjutnya dilakukan tindak lanjut untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran tersebut.

Dari pengujian dari ahli materi dan ahli media dari produk video pembelajaran yang kemudian dinilai melalui proses validasi produk. Serta serangkaian uji coba yang dilakukan peneliti agar produk yang dirancang layak digunakan oleh para peserta didik. Hasil yang didapatkan pada saat proses validasi berupa data kuantitatif dan kualitatif yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur dan menilai kevalidan produk yang dirancang agar bisa memenuhi standart kelayakan. Data kualitatif yang diperoleh dari penelitian ini berupa komentar serta saran terhadap penambahan materi yang didapatkan dari ahli materi, ahli media guna merevisi produk yang akan diujicobakan. Sedangkan untuk data kuantitatif diperoleh peneliti melalui angket.

Setelah melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi proses berikutnya yang dilakukan oleh peneliti yaitu merevisi produk sebelum melakukan uji coba produk pada siswa kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit di SMK Negeri 1 Kalasan. proses uji coba dilakukan untuk mengukur kevalidan dan

kelayakan media pembelajaran video *stop motion* menurut penilaian yang dilakukan oleh subjek penelitian yaitu siswa. Proses uji coba produk ini dilakukan sebanyak 2 kali yang pertama dengan menggunakan kelas kelompok kecil sebanyak 8 peserta didik dengan hasil yang didapatkan dari uji coba terhadap kelompok kecil mendapat jumlah presentase kelayakan dengan rincian aspek kebenaran, keluasaan, dan kedalaman materi sebesar 92%, aspek bahasa sebesar 85%, aspek tampilan sebesar 93%, aspek audio sebesar 90%, dan aspek keterlaksanaan sebesar 89%. Dan yang terakhir respon atau penilaian dari guru terhadap pengembangan media video *stop motion* ini dengan rincian aspek aspek kebenaran, keluasaan, dan kedalaman materi sebesar 96,6 %, aspek bahasa sebesar 90%, aspek keterlaksanaan 92,5%, aspek tampilan video sebesar 93,3%, dan terakhir aspek audio sebesar 88,8% hal tersebut menunjukkan tingkat kriteria sangat baik yang berarti sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran ppada mata pelajaran D3K.

Rata-rata kevalidan presentase produk sebesar 90% kevalidan produk pada uji coba produk dengan kelas kecil masuk dalam kriteria sangat baik. Kriteria sangat baik pada produk video *stop motion* pelajaran D3K menjelaskan bahwa video pembelajaran tersebut sangat layak digunakan oleh peserta didik. Selain itu peneliti mendapat masukan dari peserta didik untuk mengganti *backsound* pada video pembelajaran karena musiknya membuat kurang konsentrasi dalam memahami materi karena terlalu cepat. Peserta didik juga memberi masukan untuk referensi karya pada video agar lebih di perbanyak. Masukan yang diberikan peserta didik dalam uji coba kelompok kelas kecil ini akan dijadikan

sebagai pedoman peneliti dalam merevisi produk sebelum nantinya diujicobakan dalam kelompok kelas besar.

Tahapan uji coba penggunaan produk video *stop motion* mata pelajaran D3K dengan menggunakan kelas besar yang sudah direvisi dari hasil data penilaian serta komentar dan saran yang didapat dari uji coba menggunakan kelas kecil. Uji coba kelas besar ini melibatkan 34 peserta didik kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit di SMK Negeri 1 Kalasan. data yang diperoleh dari tahapan uji coba ini memiliki jumlah skor sebanyak 3811, dengan presentase 83% rata-rata presentase termasuk dalam kriteria sangat baik, dengan kata lain kriteria produk media pembelajaran video *stop motion* tersebut sangat layak digunakan. Tahapan uji coba terhadap kelompok kelas besar ini mendapat respon baik dari peserta bahwa produk video pembelajaran yang dirancang dan dibuat oleh peneliti sangat menarik, membuat siswa memahami materi dan mengetahui banyak referensi mengenai komposisi titik, garis, bidang, dan warna.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran video *stop motion* pada Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya Kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Video *Stop motion* pada Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya Kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan

Pengembangan terhadap produk media pembelajaran video *stop motion* pada pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal.

- a. pengembangan media pembelajaran video *stop motion* pada pelajaran D3K di SMK Negeri 1 Kalasan membantu guru mata pelajaran untuk mengefisienkan waktu yang ada dan menjadi suplemen pendukung proses pembelajaran dengan ketersediaan fasilitas yang ada.
- b. Setelah mengidentifikasi materi pembelajaran dengan bahan ajar, serta buku terkait dengan unsur-unsur dalam seni rupa dan selanjutnya menyesuaikan materi dengan KI dan KD kedalam substansi materi pokok yang kemudian dikembangkan menjadi video pembelajaran.
- c. Desain produk yang akan dirancang mengacu pada *flow chart*, *storyboard*, dan visualisasi desain video *stop motion* pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya.

- d. Validasi desain pada pengembangan ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan perhitungan persentase. Hasil penilaian masuk dalam kriteria sangat baik dengan kata lain sangat layak digunakan dalam pembelajaran.
- e. Revisi produk terkait pengubahan *backsound* dalam video penjelasan materi, pertimbangan pemilihan font, serta pengurangan animasi-animasi yang berlebihan.
- f. Uji coba kelas kecil melibatkan 8 peserta didik kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan. dengan hasil presentase kevalidan sebesar dengan kriteria sangat baik dan layak.
- g. Revisi produk terkait dengan *scene frame by frame* yang terlalu cepat pada pembahasan materi.
- h. Uji coba kelompok besar oleh 34 peserta didik kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit. Hasil presentase yang diperoleh dari uji coba kelas besar ini adalah dengan kriteria sangat baik dengan begitu dikatakan sangat layak.
- i. Revisi terhadap penambahan referensi gambar dari berbagai jenis komposisi.
- j. Produksi massal dengan penyimpanan video di dalam *flashdisk* dan bagi murid bisa di download maupun diakses di chanel youtube peneliti.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Video *Stop motion* Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya Kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan

Kelayakan video pembelajaran ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, aspek penilaian oleh ahli media dipresentasikan berdasarkan aspek kebenaran, keluasaan, dan kedalaman materi sebesar 96,6%, aspek bahasa 100%, aspek Keterlaksanaan sebesar 97,5%, aspek tampilan video sebesar 93,3% dan aspek

audio sebesar 85%. Aspek penilaian oleh ahli media aspek bahasa 80%, aspek tampilan video 85%, aspek audio 80% dan aspek keterlaksanaan 85,4%. Menunjukkan bahwa video *stop motion* pelajaran D3K ini masuk dalam kriteria sangat baik dengan revisi, dan kelayakan media pembelajaran video *stop motion* tingkat kelayakannya pada kategori sangat layak dengan hasil presentase penilaian dari ahli materi dan ahli media sebesar. Secara keseluruhan, tingkat kelayakan media pembelajaran video *stop motion* pelajaran D3K ini dilihat dari hasil ujicoba secara keseluruhan yang terbagi menjadi empat aspek diperoleh skor sebanyak 3811, dengan presentase 83% sehingga termasuk dalam kategori sangat baik yang berarti sangat layak digunakan.

B. Saran

Berdasarkan pengembangan video pembelajaran ini, peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran lebih lanjut antara lain :

1. Diharapkan pengembangan video pembelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya ini dapat dilanjutkan sampai tahap keefektifannya sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik terutama kelas X Kulit di SMK Negeri 1 Kalasan.
2. Bagi para peserta didik disarankan untuk memanfaatkan video pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk digunakan belajar dan memahami materi tidak hanya di sekolah tetapi juga bisa dipakai belajar di rumah masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak., & Darmawan. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Achsan. 2010, 01 15. *Standar Penyusunan Program*. Dipetik 12 24, 2017, dari <http://Nustaff/site.gunadram.ac.id>
- Adi, Arista Prasetyo. 2017. *Bikin Video Apapun Tanpa Ribet*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Anggraini, S. Lia., & Nathalia, Kirana. 2016. *Desain Komunikasi Visual, Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGafindo Persada.
- Asyhar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Darmawan, Deni. 2014. *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Enterprise, Jubilee. 2014. *Tip Trik CorelDRAW X7*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo .
- Hendratman, Hendi. 2017. *The Magic Of Adobe Premier Pro*. Bandung: Informatika Bandung.
- Hendriani, Dita. 2016. *Pengembangan Seni Budaya dan Keterampilan*. Yogyakarta: Ombak anggota IKAPI.
- Indriana, D. R. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kartika, D. S., & Prawira, N. G. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa SAINS.

- Kemendikbud. 2016. *Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta:Kemendikbud.
- Madiun, MADCOMS. 2015. *CorelDRAW X7 Untuk Pemula*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (GPPPress Group).
- Nugroho, Adi. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Membatik Teknik Jumputan untuk Siswa Kelas VII di MTS Negeri Godean*. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Kriya, FBS UNY.
- Priebe, K. A. 2011. *The Advanced Art of Stop-Motion Animation* . Boston: Course Technology a part of Cengage Learning.
- Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Depatemen Pendidikan Nasional.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel*. Bandung: Alfabeta.
- Rizki, Adnin Arif. 2016. *Pengembangan Video Stop-Motion Pembelajaran Peserta Didik SMA/MA Kelas X Pada Materi Pokok Ikatan Kimia*. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Kimia, Universitas Negeri Sunan Kalijaga.
- Sachari, Agus. 2004. *Seni Rupa dan Desain SMA untuk Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, & dkk. 2014. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair. A. 2015. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, Wina. 2015. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia.
- School, I. D. 2015. *IDS*. Dipetik 1 04, 2018, dari <https://idseducation.com/articles/sejarah-singkat-animasi-stop-motion/>
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kulaitatif dan R dan D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Sutirman. 2013. *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyanto, M. 2004. *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*. Yogyakarta: Andi.
- Wibowo, Ibnu. Teguh. 2015. *Belajar Desain Grafis Cara Cepat dan Mudah Belajar Desain Grafis Bagi Pemula*. Yogyakarta: Notebook bukupintar.
- Wijayanto, Aagung. 2014. Perancangan Animasi 3D dengan Menggunakan Teknik *Stop motion* dan Particle System. *Jurnal Program Studi Teknik Informatika Universitas Tanjungpura*, 2.
- Witari, N. S., & Widnyana, I. N. 2014. *Desain Kounikasi Visual*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Lampiran I

1. Kurikulum
2. Silabus
3. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran


1. Kurikulum

STRUKTUR PROGRAM KURIKULUM 2013
SMK NEGERI 1 KALASAN
TAHUN PELAJARAN 2016/2017
(Permendikbud no. 70 Tahun 2013)

Mata pelajaran SMK/MAK Bidang Keahlian Desain dan Produksi Kriya Kulit

MATA PELAJARAN		KELAS DAN SEMESTER					
		X		X I		X II	
		1	2	1	2	1	2
Kelompok Wajib A (Wajib)							
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	3	3	3	3	3	3
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	2	2	2	2	2	2
3	Bahasa Indonesia	4	4	4	4	4	4
4	Matematika	4	4	4	4	4	4
5	Sejarah Indonesia	2	2	2	2	2	2
6	Bahasa Inggris	2	2	2	2	2	2
Kelompok Wajib B (Wajib)							
7	Seni Budaya	2	2	2	2	2	2
8	Prakarya dan Kewirausahaan	2	2	2	2	2	2
9	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	3	3	3	3	3	3
10	Bahasa Jawa	2	2	2	2	2	2
Kelompok Wajib C (Peminatan)							
C1. Dasar Bidang Keahlian							
11	Dasar-dasar Desain	2	2	2	2	-	-
12	Pengetahuan Bahan	2	2	2	2	-	-
C2. Dasar Program Keahlian							
13	Dasar Kekriyaan	10	10				-
14	Desain Produk	7	7				-
15	Simulasi Digital	3	3				
C3. Paket Keahlian		-	-				
16	Produk Alas Kaki	-	-	6	6	6	6
17	Produk Kulit Non Alas Kaki dan Non Busana	-	-	6	6	6	6
18	Produk Kulit Tatah Sungging	-	-	4	4	6	6
19	Produk Busana Kulit	-	-	4	4	6	6
TOTAL		50	50	50	50	50	50

2. Silabus

	FORMULIR	Kode Dok.	KUR/PRP/FO-009
	SILABUS	Status Revisi	03
		Halaman	169dari2
		Tanggal Berlaku	6 September 2017

SILABUS MATA PELAJARAN

- Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Kalasan
 Bidang Keahlian : Seni dan Industri Kreatif
 Kompetensi Keahlian : Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi (C2)
 Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Desain Kriya
 Durasi (Waktu) : 144 JP (@ 45 Menit)
 KI-3 (Pengetahuan) : **Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif** sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Desain dan Produk Kreatif Kriya pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
- KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Desain dan Produk Kreatif Kriya . Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.

Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1	2	3	4	5	6
3.1 Memahami unsur-unsur rupa	3.1.1 Menguraikan unsur-unsur rupa	Unsur-unsur rupa; • Titik • Garis • Bidang • Bentuk • Warna • Tekstur	6 JP	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang unsur-unsur rupa Mengumpulkan data tentang unsur-unsur rupa Mengolah data 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis Tes Lisan Penugasan Portofolio Keterampilan:
4.1 Mempresentasikan unsur-unsur rupa	3.1.2 Menerapkan kaidah-kaidah unsur rupa				
	3.1.3 Megkreasikan unsur-unsur rupa				
	4.1.1 Mengekplorasi unsur-unsur rupa				
	4.1.2 Menyajikan hasil karya terjemahan kaidah unsur-unsur				

		rupa			tentang kaidah-kaidah unsur rupa <ul style="list-style-type: none">• Mengomunikasikan tentang kaidah-kaidah unsur rupa	<ul style="list-style-type: none">• Penilaian Kinerja• Penilaian Project• Penilaian Portofolio
3.2 Menerapkan eksplorasi unsur-unsur rupa	3.2.1 Menterjemahkan unsur-unsur rupa	<ul style="list-style-type: none">• Susunan titik-titik	2 2 J P	<ul style="list-style-type: none">• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang unsur-unsur rupa		
4.2 Mengeksplorasi unsur-unsur rupa	3.2.2 Mengorganisasikan unsur-unsur rupa	<ul style="list-style-type: none">• Susunan garis lurus		<ul style="list-style-type: none">• Mengumpulkan data tentang unsur-unsur rupa		
	3.2.3 Mengkreasikan komposisi/susunan unsur-unsur rupa	<ul style="list-style-type: none">• Susunan garis lengkung		<ul style="list-style-type: none">• Mengolah data tentang kaidah-kaidah unsur rupa		
	4.2.1 Mengimplementasikan unsur-unsur rupa pada suatu komposisi/susunan	<ul style="list-style-type: none">• Susunan garis zig-zag• Susunan garis berombak		<ul style="list-style-type: none">• Mengomunikasikan tentang kaidah-kaidah		
	4.2.2 Membuat karya komposisi/susunan unsur-unsur rupa	<ul style="list-style-type: none">• Susunan bidang geometris• Susunan bidang organis• Susunan				

		bentuk organis <ul style="list-style-type: none"> • Lingkaran warna/Spektrum warna • Susunan warna primer (primaire) • Susunan warna sekunder (secundair) • Susunan warna tersier (tertyair) /intermediate • Susunan warna monothone • Susunan warna monochrome • Susunan warna analogous • Susunan warna komplementer/kontras 		unsur rupa	
--	--	--	--	------------	--

3.2 Memahami prinsip pengorganisasian unsur-unsur rupa	3.3.1 Menguraikan prinsip pengorganisasian unsur-unsur rupa	<ul style="list-style-type: none"> • Susunan (Komposisi) • Keseimbangan (Balance) 	2 2 J P	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang prinsip pengorganisasian unsur-unsur rupa 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis • Tes Lisan • Penugasan • Portofolio Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Kinerja • Penilaian Project • Penilaian Portofolio
4.3 Memperesentasikan prinsip pengorganisasian unsur-unsur rupa	3.3.2 Mendiskripsikan prinsip pengorganisasian unsur-unsur rupa	<ul style="list-style-type: none"> • Kesatuan (Unity) • Keselarasan (Harmony) 		<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data tentang prinsip pengorganisasian unsur-unsur rupa 	
	3.3.3 Mengarahkan unsur-unsur rupa pada prinsip pengorganisasian	<ul style="list-style-type: none"> • Irama (Ritme) 		<ul style="list-style-type: none"> • Mengolah data tentang unsur-unsur rupa pada prinsip pengorganisasian 	
	3.3.4 Mengkreasikan prinsip pengorganisasian unsur-unsur rupa	<ul style="list-style-type: none"> • Pusat perhatian (Centre of interest) 		<ul style="list-style-type: none"> • Mengomunikasikan tentang kaidah-kaidah prinsip 	
	4.3.1 Mengeksplorasi unsur-unsur rupa pada prinsip pengorganisasian				
	4.3.2 Menyajikan karya hasil pengorganisasian unsur-unsur rupa				
	4.3.3 Mempresentasikan karya hasil				

	pengorganisasian unsur-unsur rupa			pengorganisasian unsur-unsur rupa	
3.4 Menerapkan prinsip mengarahkan dalam desain dasar	3.4.1 Menelaah prinsip mengarahkan dalam desain dasar	Komposisi ; • Titik • Garis • Bidang • Warna • Tekstur Menerapkan prinsip <i>mengarahkan</i> pada <i>ritmis</i> vertikal, horizontal, diagonal, berombak dan zig-zag	1 4 J P	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang komposisi/susunan unsur-unsur rupa ke dalam desain dasar dengan prinsip mengarahkan • Mengumpulkan data tentang komposisi/susunan unsur-unsur rupa ke dalam desain dasar dengan prinsip mengarahkan • Mengolah data tentang unsur- 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis • Tes Lisan • Penugasan • Portofolio Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Kinerja • Penilaian Project • Penilaian Portofolio
4.4 Membuat desain dasar dengan prinsip mengarahkan	3.4.2 Mendiskripsikan komposisi/susunan unsur-unsur rupa ke dalam desain dasar dengan prinsip mengarahkan				
	3.4.3 Mengkreasikan susunan unsur-unsur rupa ke dalam desain dasar dengan prinsip mengarahkan				
	4.4.1 Mengimplementasikan susunan unsur-unsur rupa ke dalam desain dasar dengan prinsip mengarahkan				
	4.4.2 Mengeksplorasi Mengimplementasikan				

	<p>susunan unsur-unsur rupa ke dalam desain dasar dengan prinsip mengarahkan</p> <p>4.4.3 Mengkomposisikan</p> <p>Mengimplementasikan susunan unsur-unsur rupa ke dalam desain dasar dengan prinsip mengarahkan</p>			<p>unsur rupa prinsip <i>mengarahkan</i> pada <i>ritmis</i> vertikal, horizontal, diagonal, berombak dan zig-zag</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengomunikasikan unsur-unsur rupa prinsip <i>mengarahkan</i> pada <i>ritmis</i> vertikal, horizontal, diagonal, berombak dan zig-zag 	
<p>3.5 Menerapkan prinsip memusatkan dalam desain dasar</p> <p>4.5 Membuat desain dasar dengan prinsip memusatkan</p>	<p>3.5.1 Menelaah prinsip memusatkan dalam desain dasar</p> <p>3.5.2 Mendiskripsikan komposisi/susunan unsur-unsur rupa ke</p>	<p>Komposisi ;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Titik • Garis • Bidang 	1 4 J P	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis • Tes Lisan


	<p>dalam desain dasar dengan prinsip memusatkan</p> <p>3.5.3 Mengkreasikan susunan unsur-unsur rupa ke dalam desain dasar dengan prinsip memusatkan</p> <p>4.5.1 Mengimplementasikan susunan unsur-unsur rupa ke dalam desain dasar dengan prinsip memusatkan</p> <p>4.5.2 Mengeksplorasi Mengimplementasikan susunan unsur-unsur rupa ke dalam desain dasar dengan prinsip memusatkan</p> <p>4.5.3 Mengkomposisikan susunan unsur-unsur rupa ke dalam desain dasar dengan prinsip memusatkan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Warna • Menerapkan prinsip memusatkan pada pusat perhatian (Centre of interest) 	<p>komposisi/susunan unsur-unsur rupa ke dalam desain dasar dengan prinsip memusatkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data tentang komposisi/susunan unsur-unsur rupa ke dalam desain dasar dengan prinsip memusatkan • Mengolah data tentang unsur-unsur rupa prinsip memusatkan pada <i>ritmis</i> vertikal, horizontal, diagonal, berombak dan zig-zag • Mengomunikasikan unsur-unsur 	<ul style="list-style-type: none"> • Penugasan • Portofolio • Keterampilan: • Penilaian Kinerja • Penilaian Project • Penilaian Portofolio
--	---	--	---	--

				<p>rupa prinsip memusatkan pada <i>ritmis</i> vertikal, horizontal, diagonal, berombak dan zig-zag</p>	
<p>3.6 Menerapkan prinsip menyatukan dalam desain dasar</p> <p>4.6 Membuat desain dasar dengan prinsip menyatukan</p>	<p>3.6.1 Menelaah prinsip menyatukan dalam desain dasar</p> <p>3.6.2 Mendiskripsikan komposisi/susunan unsur-unsur rupa ke dalam desain dasar dengan prinsip menyatukan</p> <p>3.6.3 Mengkreasikan susunan unsur-unsur rupa ke dalam desain dasar dengan prinsip menyatukan</p> <p>4.6.1 Mengimplementasikan susunan unsur-</p>	<p>Komposisi ;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Titik • Garis • Bidang • Warna <p>Menerapkan prinsip menyatukan (Unity)</p>	<p>1 4 J P</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang komposisi/susunan unsur-unsur rupa ke dalam desain dasar dengan prinsip menyatukan • Mengumpulkan data tentang komposisi/susunan unsur-unsur rupa ke dalam 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis • Tes Lisan • Penugasan • Portofolio <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Kinerja • Penilaian Project • Penilaian

	<p>unsur rupa ke dalam desain dasar dengan prinsip menyatukan</p> <p>4.6.2 Mengeksplorasi susunan unsur-unsur rupa ke dalam desain dasar dengan prinsip menyatukan</p> <p>4.6.3 Mengkomposisikan susunan unsur-unsur rupa ke dalam desain dasar dengan prinsip menyatukan</p>			<p>desain dasar dengan prinsip menyatukan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengolah data tentang unsur-unsur rupa prinsip menyatukan pada <i>ritmis</i> vertikal, horizontal, diagonal, berombak dan zig-zag • Mengomunikasikan unsur-unsur rupa prinsip menyatukan pada <i>ritmis</i> vertikal, horizontal, diagonal, berombak dan zig-zag 	Portofolio
--	---	--	--	---	------------

Tabel 42 Silabus Dasar-Dasar Desain Kriya
(Dok. Buku Kerja Guru Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit SMK Negeri 1 Kalasan)

3. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

	FORMULIR	Kode Dok.	KUR/PRP/FO-008
	ANALISIS / PEMETAAN KI-KD	Status Revisi	03
		Halaman	180 dari 3
		Tanggal Terbit	6 September 2017

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN

Bidang Keahlian	: Seni dan Industri Kreatif
Program Keahlian	: Desain dan Produk Kreatif Kriya
Kompetensi Keahlian	: Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi (C2)

Tujuan kurikulum mencakup empat aspek kompetensi, yaitu (1) aspek kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Aspek-aspek kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu, “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Sedangkan rumusan kompetensi sikap sosial yaitu, “Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat

digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.


KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
<p>3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Desain dan Produk Kreatif Kriya pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.</p>	<p>4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Desain dan Produk Kreatif Kriya . Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</p> <p>Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p> <p>Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>

Mata Pelajaran : Dasar – Dasar Desain Kriya

Jam Pelajaran : 144 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami unsur-unsur rupa	4.1 Mempresentasikan unsur-unsur rupa
3.2 Menerapkan eksplorasi unsur-unsur rupa	4.2 Mengeksplorasi unsur-unsur rupa
3.3 Memahami prinsip pengorganisasian unsur-unsur rupa	4.3 Memperesentasikan prinsip pengorganisasian unsur-unsur rupa
3.4 Menerapkan prinsip mengarahkan dalam desain dasar	4.4 Membuat desain dasar dengan prinsip mengarahkan
3.5 Menerapkan prinsip memusatkan dalam desain dasar	4.5 Membuat desain dasar dengan prinsip memusatkan
3.6 Menerapkan prinsip menyatukan dalam desain dasar	4.6 Membuat desain dasar dengan prinsip menyatukan
3.7 Menganalisis desain produk kayu	4.7 Merancang desain produk kayu
3.8 Menganalisis desain produk logam	4.8 Merancang desain produk logam
3.9 Menganalisis desain produk tekstil	4.9 Merancang desain produk tekstil
3.10 Menganalisis desain produk keramik	4.10 Merancang desain produk keramik
3.11 Menganalisis desain produk kulit	4.11 Merancang desain produk kulit
3.12 Mengevaluasi karya dasar-dasar desain kriya	4.12 Mengembangkan desain dasar kriya

4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

	FORMULIR	Kode Dok.	KUR/PRP/FO-001
	FORMAT RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN	Status Revisi	03
		Halaman	183 dari 7
		Tanggal Berlaku	6 September 2017

Nama Sekolah : SMKN 1 KALASAN

Mata Pelajaran : Desain dan Produk Kreatif Kriya

Komp. Keahlian : Kriya Kreatif Kulit dan Imitasi

Kelas/Semester : X/I

Tahun Pelajaran : 2017

Alokasi Waktu : 8 JP

A. Kompetensi Inti *)

- Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Desain dan Produk Kreatif Kriya pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
- Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan

langsung.

B. Kompetensi Dasar *)

3.1 Memahami Unsur-Unsur Rupa

3.2 Memahami Prinsip Pengorganisasian Unsur-Unsur Rupa

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

KD 3.1 :

- i. Menguraikan unsur-unsur rupa
- ii. Menerapkan kaidah-kaidah unsur rupa
- iii. Mengkreasi unsur-unsur rupa

KD 3.2 :

- 2.2.1 Menguraikan Prinsip Pengorganisasian Unsur-Unsur Rupa
- 2.2.2 Mendeskripsikan prinsip pengorganisasian unsur-unsur rupa
- 2.2.3 Mengarahkan unsur-unsur rupa pada prinsip pengorganisasian

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui observasi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat menjelaskan dan mengidentifikasi pengertian bidang dengan benar sesuai dengan buku teks.
2. Melalui berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat menjelaskan dan mengidentifikasi macam-macam bidang dengan benar sesuai bahan ajar.
3. Melalui berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat mengetahui contoh unsur bidang dengan percaya diri.
4. Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat mengeksplorasi kreatifitas diri melalui unsur seni rupa bidang secara mandiri.
5. Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat menerapkan prosedur membuat bidang dengan percaya diri.

E. Materi Pembelajaran

1) Materi pembelajaran teori

1. Pengertian unsur-unsur rupa

unsur-unsur dalam seni rupa menurut Hendrianai (2016: 36) unsur seni rupa merupakan materil atau bahan yang dipergunakan sebagai pembentuk karya seni rupa, yang terdiri dari beberapa jenis misalnya: titik, garis, bidang, bentuk dan warna.

a. Titik

Titik merupakan unsur rupa yang paling sederhana setiap menyentuhkan pensil pertama kali pada kertas akan menghasilkan titik, unsur titik akan tampak berarti pada karya seni rupa apabila jumlahnya banyak dan ukurannya diperbesar menjadi bintik. titik merupakan unsur rupa yang secara konsep tidak tampak, misalnya terdapat pada pertemuan dua garis (ujung dan pangkal garis). Lebih dijelaskan lagi bentuk umum dari titik adalah bulatan (lingkaran) sederhana yang tidak bersudut dan tanpa arah.

b. Garis

Garis adalah tanda untuk menghubungkan dua titik. Berbagai jenis garis muncul di mana-mana. Apabila kita melihat sekitar maka kita akan melihat garis yang lurus, lengkung, berbelok-belok, tipis, tebal, dan titik-titik. Garis merupakan hasil dari gerakan menggores. Sesuatu yang bentuknya kecil memanjang, disebut Garis. Sebuah goresan dapat digolongkan sebagai garis jika terdapat dimensi panjang saja, tidak ada dimensi lebarnya .

Menurut para ahli

Lillian Gareth mendefinisikan garis sebagai sekumpulan titik yang bila dideretkan maka dimensi panjangnya akan tampak menonjol dan sosoknya disebut dengan garis.

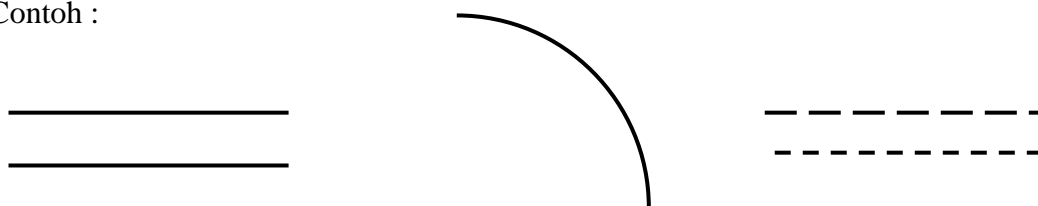
Leksikon Grafika adalah benda dua dimensi tipis memanjang

Raut garis secara garis besar terdiri dari 2 macam ,yaitu: garis lurus dan garis bengkok / lengkung. Namun, apabila dijabarkan secara rinci terdapat 4 macam jenis garis ,yaitu: 1.) garis lurus horizontal, diagonal, dan vertikal 2.) garis lengkung kubah, busur, dan mengapung, 3.) garis majemuk zig zag dan lengkung berombak, 4.) garis gabungan antara garis lurus, lengkung, dan majemuk.

Jenis Garis

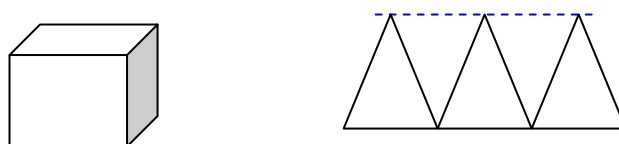
1. **Garis nyata**, adalah garis yang dihasilkan dari coretan atau goresan langsung.

Contoh :



2. **Garis semu**, merupakan garis yang muncul karena adanya kesan balans pada bidang, warna atau ruang.

Contoh :



Macam – Macam Garis sebagai Simbol

1. Horizontal

Singkatan dari kejauhan cakrawala yang mendatar, pohon tumbang, orang tidur, dan segala sesuatu yang sedang dalam keadaan istirahat sepenuhnya. Dengan ini kita asosiasikan dengan ketenangan dan kedamaian, bahkan suatu kematian.

2. Vertikal

Adalah singkatan untuk benda-benda yang berdiri tegak , serta dalam keadaan seimbang sepenuhnya, orang yang berdiri, pokok pohon, dinding gedung atau bahkan batu karang. Dengan ini semua kita asosiasikan sesuatu yang diam tak bergerak, kestabilan bahkan kemegahan dan kekuatan.

3. Diagonal

Diagonal adalah seperti bentuk yang tidak dalam keadaan seimbang, oleh karena itu menunjukkan gerakan. Kita teringat pada bentuk-bentuk yang bergerak seperti orang lari, kuda melonjak, pucuk-pucuk pepohonan yang condong karena tertiup angin yang kencang. Biasa digunakan dalam menggambarkan karakter kaca, tulisan pada bis-bis dsb.

4. Garis Bengkok S

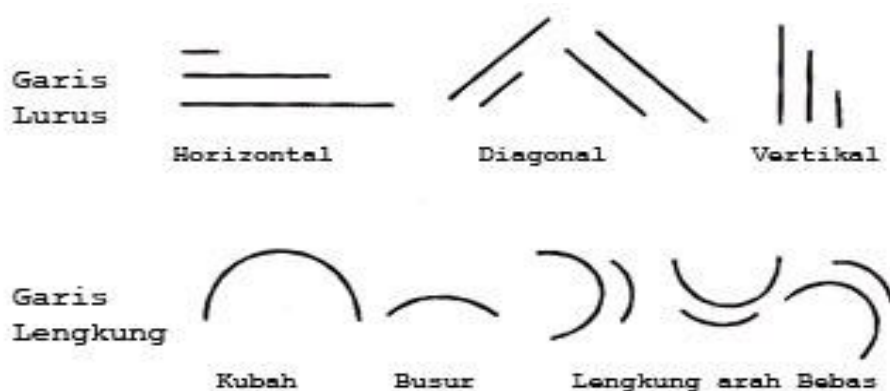
Garis bengkok S disebut juga '*Line Of Beauty*', Karena garis ini adalah garis yang dominan yang selalu kita lihat pada gerak ombak yang penuh tenaga dan indah mengalir ketika mendekati pantai, atau gerak lemas, lincah, jenaka dari anak hewan dan bocah cilik, mengingatkan dan mengasosiasikan kepada *energi yang indah* meliuk seperti bengkokan S.

5. Upper Hemisphere

Selalu dikenal oleh kualitasnya yang mengapung seperti pelampung, dan untuk berabad-abad arsitek mempergunakan dalam bentuk kubah untuk meringankan masa kubus yang berat dalam struktur bangunan-bangunan yang besar, gumpalan awan, busa sabun adalah obyek-obyek hemisphere yang umum kita kenal yang mengingatkan lengkung yang mengapung.

6. Zig - Zag

Adalah salah satu dari garis-garis yang karena kecepatan gerak naik turunnya akan memberi sugesti semangat dan gairah tanpa suatu asosiasi atau kenangan apapun. Merupakan pola dari kilat. Kesan : Semangat, gairah dan bahaya.



Ekspresi Garis Sebagai Simbol

1. BENDING UPRIGHT LINE

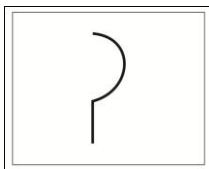
Garis tegak yang bengkok, member sugesti kesedihan, kelesuan dan kedukaan

2. UPWARD SWIRLS

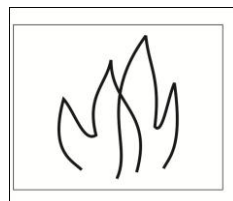
Olakan-olakan ke atas memberi sugesti semangat yang menyala-nyala dan berkobar-kobar

3. RHITMIC HORIZONTALS

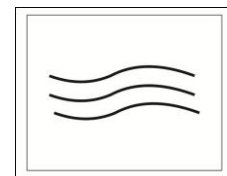
Horisontal-horisontal berirama member sugesti kemalangan, "SLEEPINESS" ketenangan yang Menyenangkan



Bending Upright line



Upward Swirls



Rhythmic Horizontal

4. UPWARD SPRAY

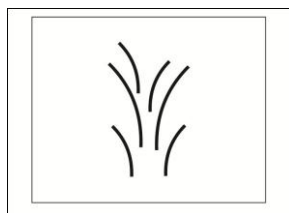
Pancaran ke atas memberi sugesti pertumbuhan, idealisme dan spontanitas

5. DIMINISHING PERSPECTIVE

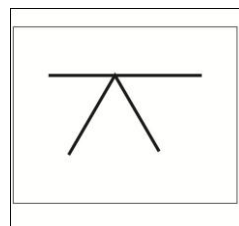
Persepektif yang melenyap yang memberi sugesti adanya jarak, kejauhan dan kerinduan.

6. INVERTED PERSPECTIVE

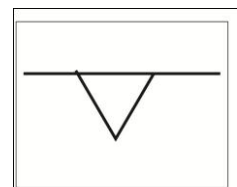
Perspective yang membalik mengesankan perluasan tak terbatas, pelebaran ruang yang tak terhalang dan kebebasan



Upward Spray



Diminishing Perspective



Inverted

Perspective

7. WATTFALL

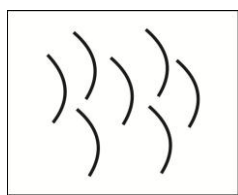
Air terjun memberi sugesti gaya berat, penurunan yang berirama

8. CONCENTRIC ARCS

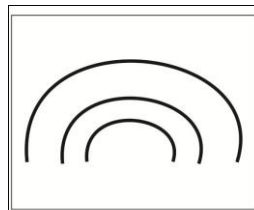
Busur-busur yang memusat, member sugesti perluasan ke atas, gerakan yang mengembang dan kegembiraan

9. HORIZONTAL LINE

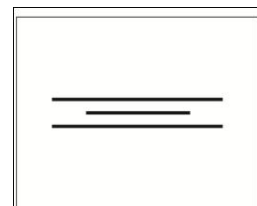
Garis horizontal memberi sugesti ketenangan “REPOSE” hal yang tidak bergerak



Waterfall



Concentric Arcs



Horizontal Line

10. VERTICALS LINE

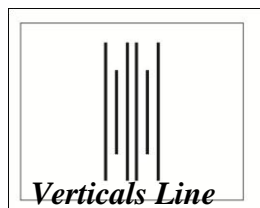
Vertikal-vertikal memberi sugesti stabilitas, kekuatan dan kemegahan

11. ROUNDED ARCHES

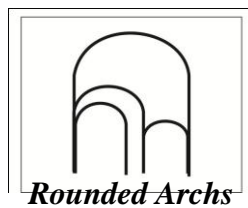
Lengkung-lengkung yang membulat memberi sugesti kekuatan, kekakuan

12. DIAGONALS

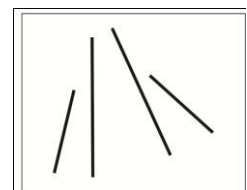
Diagonal-diagonal memberi sugesti ketidakadilan, ketidakstabilan atau sesuatu yang sedang bergerak



Verticals Line



Rounded Arches



Diagonals

13. PYRAMID

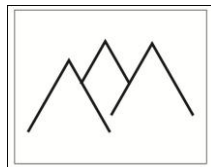
Piramid memberi sugesti kestabilan, kemegahan, kekuatan yang pasif

14. GOTHIC ARCH

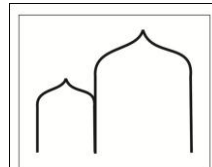
Lengkung GOTHIC memberi sugesti “*spiritual up lift*” kepercayaan dan harapan religious

15. RHYTHMIC CURVES

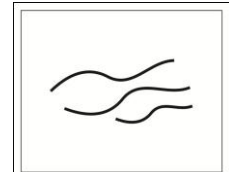
Bengkokan-bengkokan yang berirama memberi sugesti lemah gemulai dan keriang, kepercayaan dan harapan religious



Pyramid



Gothic Arch



Rhythmic

Curves

16. SPIRAL LINE

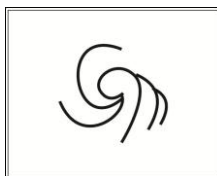
Garis spiral memberi sugesti kelahiran (genesis), generative forces.

17. EXPANDING SPHERES

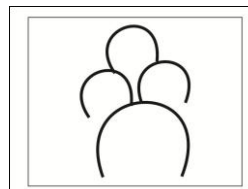
Gelembung yang mengembang memberi sugesti kegembiraan yang ringan, jiwa yang baik

18. CONFLICTING DIAGONALS

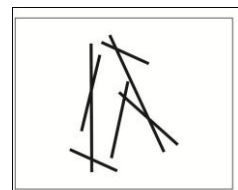
Diagonal-diagonal yang saling membentur, memberi sugesti peperangan, konflik, kebencian dan kebingungan



Spiral Line



Expanding Spheres



Conflicting

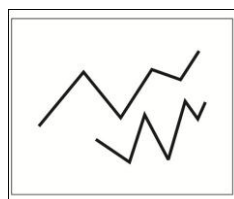
Diagonals

19. ZIG ZAG LINE

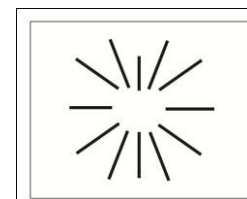
Garis zig-zag memberi sugesti kegairahan, jagged animation (seperti gerak kilat atau listrik)

20. RADIATION LINES

Garis-garis yang memancar, member sugesti pemusatan, peletupan, letusan yang tiba-tiba



Zig – Zag Line



Radiation Lines

c. Bentuk

Menurut Anggraini dan Nathalia (2016: 33-34) bentuk adalah segala sesuatu yang memiliki diameter, tinggi, dan lebar. Bentuk-bentuk dasar yang pada umumnya dikenal dengan bentuk kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), segitiga (*triangle*), lonjong (*elips*), dan lain lain. Dalam kategori sifat bentuk dapat dibedakan menjadi tiga yaitu:

5. Bentuk Geometrik

Bentuk geometrik merupakan bentuk-bentuk yang segala sesuatunya dapat diukur. Seperti kotak berupa kubus, lingkaran memanjang berupa silinder, segitiga berupa limas. Atau bisa antara kombinasi lingkaran dan segitiga berupa kerucut.

6. Bentuk Natural

Bentuk natural lebih menekankan ketika kita melihat halaman rumah terdapat banyak tanaman seperti bunga dan pepohonan, jadi dapat diartikan bahwa bentuk natural merupakan segala bentuk yang dapat berubah dan bertumbuh secara ukuran, serta dapat berubah-ubah dan berkembang.

7. Bentuk Abstrak

Merupakan segala sesuatu yang kasat mata, tidak jelas, dan tidak berdefinisi. Apabila dalam bentuk seni dapat berupa bentuk yang tidak sesuai bentuk aslinya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bentuk merupakan pengembangan dari bidang, bentuk dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu bentuk geometris yang merupakan bentuk yang terdapat pada ilmu ukur seperti bentuk kuistik dan bentuk

silindris. Dan yang kedua merupakan bentuk nongeometris berupa bentuk yang meniru bentuk alam, misalnya tumbuhan, hewan, dll.

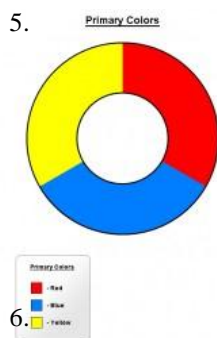
d. Warna

Pengertian warna menurut **Newton**, warna merupakan bagian sinar dalam spektrum yang tergantung pada gelombang cahayanya. Dalam dunia desain, warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Oleh karena itu warna tidak akan terbentuk jika tidak ada cahaya.

Lingkaran Warna

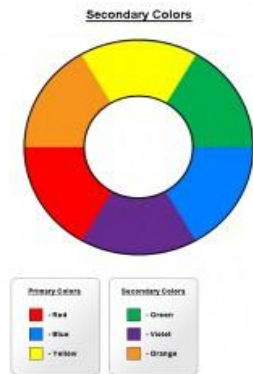
Lingkaran warna terdiri dari semua warna sehingga kombinasi warna yang berbeda dapat dibentuk. Setiap kombinasi warna dinamakan sebagai Skema Warna. Lingkaran warna terdiri dari 3 warna primer, 3 warna sekunder, dan 6 warna intermediate. Yang terkait dengan lingkaran warna ini adalah menyangkut jenis – jenis warna dan tata susun / komposisi warna.

a. Warna Primer



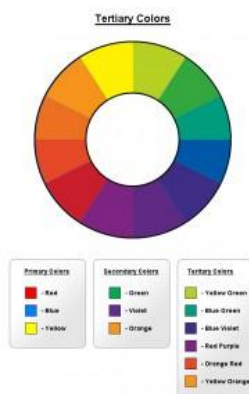
Warna Primer terdiri dari 3 warna dasar yaitu Merah, Biru, dan Kuning. Warna primer merupakan asal dari warna – warna lainnya.

b. Warna Sekunder



Warna sekunder didapat dari pencampuran dua warna primer. Oranye, hijau, dan ungu adalah 3 warna sekunder. Oranye dibentuk dari pencampuran warna kuning dan merah, ungu dibentuk dari warna merah dan biru, dan hijau didapat dari pencampuran warna biru dan kuning.

c. Warna Tersier



Warna tersier merupakan warna perantara dalam lingkaran warna primer dan sekunder. Warna tersier terdiri dari: Kuning hijau, kuning jingga, merah jingga, merah ungu, biru violet, dan biru hijau.

Harmoni dan Kontras Hue (Warna)

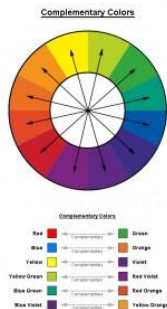
Warna Analogus



Warna analogous / mirip didapat dari warna – warna yang letaknya berdekatan baik di sebelah kiri atau sebelah kanannya. Contoh: warna analogous kuning itu adalah warna

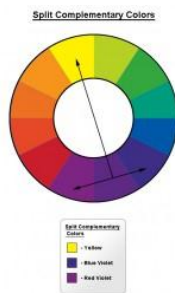
kuning jingga dan kuning hijau. Warna analogus ini menunjukkan keharmonisan namun membosankan.

Warna Komplementer



Warna Komplementer didapat dari warna komplementen atau warna yang ada di seberangnya (berlawanan). Contohnya: Komplementen Biru adalah Oranye, Komplementen Kuning adalah Violet dan lainnya. Warna Komplementer menunjukkan warna kontras sehingga menarik perhatian.

Warna Split Komplementer



Warna didapat hampir sama dengan warna komplementer tapi ditambahkan 2 warna di kanan dan kiri warna komplementennya. Sehingga setiap warna memiliki 4 warna komplementen bias. Contoh: Kuning dengan warna violet, biru violet, dan merah violet.

Warna Triad Komplementer



Warna Triad didapat dari menarik garis 120 derajat dari setiap warna sehingga membentuk segitiga sama sisi dan menghasilkan 3 warna kontras. Dalam lingkaran warna terdapat 4 buah segitiga sama sisi.

Warna Tetrad Komplementer

Warna didapat dengan sudut



dari menarik garis segi empat atau persegi siku –siku. (Dobel Komplementen)

Pengertian prinsip pengorganisasian rupa

Menurut Kartika dan Prawira (2004: 114) penyusunan atau komposisi dari unsur-unsur estetik merupakan prinsip pengorganisasian unsur dalam desain. Pada hakikat sebuah komposisi yang baik, apabila suatu proses penyusunan unsur pendukung karya seni, senantiasa memperhatikan prinsip prinsip keseimbangan (balance), kesatuan (unity), keselarasan (harmony), irama (ritme), pusat perhatian (center of interest). Prinsip-prinsip tersebut kadang saling berkaitan satu dengan yang lain, sehingga sangat sulit untuk dipisahkan, namun kehadirannya secara dalam suatu karya penyusunan akan memberikan hasil yang dapat dinikmati dan memuaskan.

Macam-macam prinsip pengorganisasian rupa

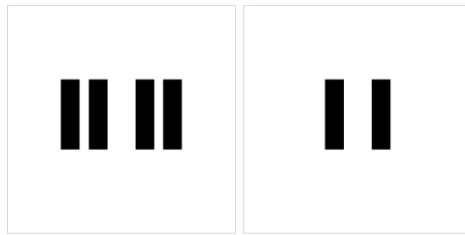
A. Kesatuan / Unity

Kesatuan dalam suatu desain ditentukan dan dikendalikan oleh desainer itu sendiri. Dimana dalam pembuatannya harus memperhatikan komposisi atau susunannya. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya akan membuat karya tersebut terlihat tercerai-berai atau kacau-balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak enak dipandang. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan misalnya warna, raut, bidang, dan lainnya maka akan tercapai suatu kesatuan dalam karya tersebut. Untuk membentuk suatu kesatuan, diperlukan juga adanya keharmonisan antara suatu elemen dengan elemen lain yang menjadikan suatu karya menjadi selaras.

Ada beberapa cara untuk mencapai kesatuan, yaitu:

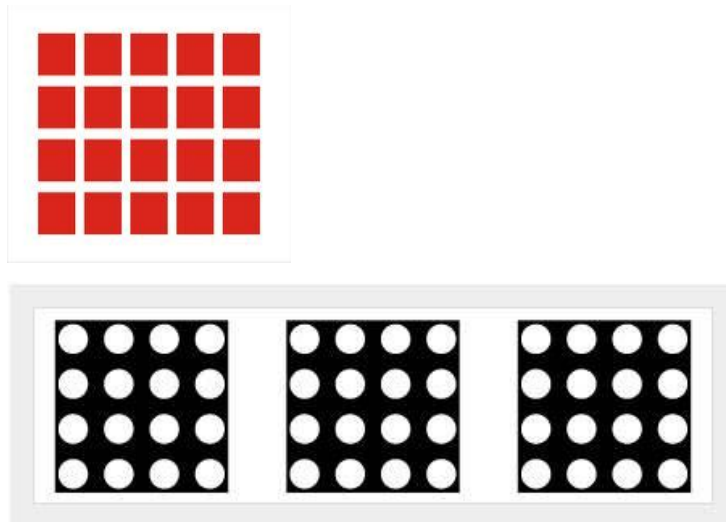
1. Proximity / Pendekatan

Cara ini adalah cara paling mudah untuk mencapai kesatuan. Hanya dengan menempatkan dan mengatur elemen –elemen seni di jarak yang berdekatan.



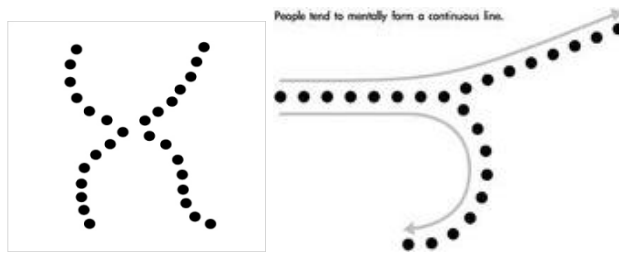
2. Repetition / Pengulangan

Dengan cara menempatkan beberapa atau banyak elemen / unsur seni secara ajeg atau pengulangan dengan kesamaan – kesamaan , yang dilakukan secara teratur, runtut, dan terus – menerus. Repetisi merupakan suatu susunan dengan kesamaan ekstrem.



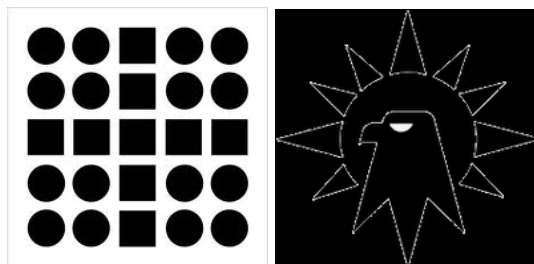
3. Continuation / Berkelanjutan

Dikatakan berkelanjutan apabila mata dipaksa bergerak dari suatu bentuk ke bentuk lain dalam suatu karya seni. Dalam hal ini penyusunan elemen –elemen ditempatkan searah antara satu dengan yang lain sehingga membentuk kesinambungan.



4. Similarity / Kesamaan

Kesamaan terjadi apabila ketika bentuk terlihat mirip antara satu sama lain dan orang sering menganggap itu sebagai kelompok atau pola. Misalkan lingkaran dan kotak yang disusun sedemikian rupa menjadi terlihat mirip.



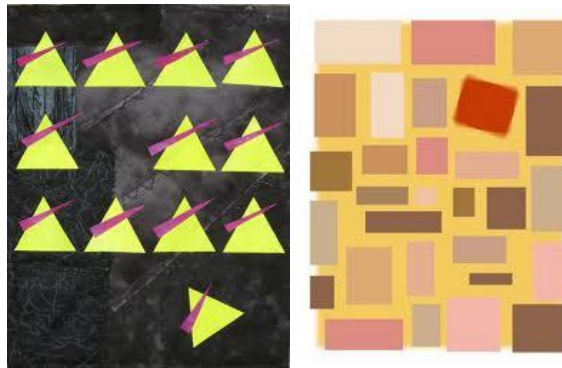
B. Emphasis / Focal Point

Point of Interest atau yang disebut juga pusat perhatian, merupakan pengembangan dominasi yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur/ elemen sebagai pusat perhatian sehingga mencapai nilai artistiknya. Ada 3 cara untuk mencapai focal point, yaitu:

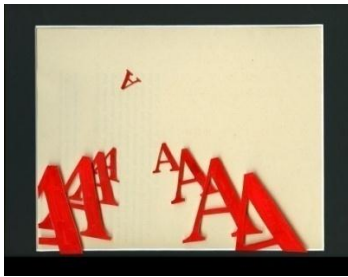
1. Dengan mengatur kontras



2. Dengan pemisahan atau pengasingan



3. Dengan mengatur penempatan elemennya



Berdasarkan besar – kecilnya obyek atau elemennya sehingga perbedaan yang mencolok itu menjadi pusat perhatian dalam suatu karya.



Berdasarkan jauh – dekatnya obyek atau elemen. Jarak mempengaruhi keberadaan suatu obyek. Jarak yang dekat dan memiliki perbedaan warna biasanya menjadi focal point.



Berdasarkan sepi – ramainya atau penempatan daerah yang banyak atau sedikit elemennya. Perbedaan kuantitas unsur atau elemen bisa menciptakan penekanan dan menjadi pusat perhatian.

C. Proporsi / Scale

Proporsi artinya perbandingan atau keseimbangan yakni dalam satu objek antara bagian satu dengan bagian lainnya seimbang atau sebanding. Tujuan mempelajari proporsi adalah untuk melatih ketajaman rasa, agar selanjutnya dengan feeling-nya seseorang dapat mengatakan apakah obyek tersebut serasi, seimbang atau tidak. Dalam bidang desain proporsi ini dapat kita lihat dalam perbandingan ukuran kertas dan layout halaman.

Ada 3 hal yang perlu dipahami dalam proporsi, yaitu :

1) Proporsi ideal / keserasian proporsional

Proporsi ideal adalah suatu ukuran perbandingan dari penciptaan karya seni yang dibuat atas dasar kaidah – kaidah perbandingan yang dianggap paling ideal sehingga diperoleh karya seni / desain yang menarik. Terdapat 4 masalah proporsi ideal, yaitu :

a. Proporsi bentuk ruang

Menyangkut ukuran, dimana proporsi yang dianggap ideal (proporsional) pada umumnya dinyatakan dengan ukuran yang bersifat matematika. Namun, yang menjadi masalah bahwa seni berangkat dari rasa, sehingga ukuran

perbandingan yang bersifat matematis tersebut dipelajari hanya untuk menajamkan perasaan saja, dan selanjutnya feeling-lah yang bekerja.

b. Proporsi antara bentuk raut dan ruang

Proporsi / perbandingan ukuran antara bentuk raut dan ruang tempat dimana bentuk raut tersebut berada, tidak ada ukuran pasti. Bentuk di dalamnya yang ideal kurang lebih 75 % ruang terisi objek.

c. Proporsi antar bentuk raut dan ruang

Proporsi menyangkut perbandingan, dan perbandingan menyangkut ukuran. Setiap bentuk memiliki raut (ciri khas). Prinsip proporsi pada dasarnya adalah Law of Relationship atau hukum hubungan. Dari hasil hubungan antar unsur rupa: raut, ukuran, arah, warna, value, tekstur, kedudukan, jarak, dan lain – lain, akan melahirkan efek: susunan bentuk secara repetisi membawa efek menjemukan, susunan bentuk secara transisi membawa efek pandangan berhenti sejenak kemudian berkeliling ke seluruh objek secara smooth, susunan secara oposisi membawa efek pandangan cepat dan terbelalak, susunan dengan 1 besar diantara ukuran - ukuran kecil atau sebaliknya akan menarik perhatian dan menciptakan dominasi.

2) Proporsi pemecahan masalah

Pemecahan untuk memperbaiki bentuk – bentuk yang tidak proporsional agar nampak serasi dan sesuai sehingga menarik. Pemecahan masalah dapat dilakukan dengan mengubah kesan melalui kekuatan karakter garis dan warna.

a. Garis - garis horizontal akan terasa menambah ukuran panjang mendatar, dan mengurangi ukuran tinggi sebenarnya.

b. Garis – garis vertikal akan terasa menambah ukuran tinggi dan mengurangi ukuran panjang mendatar.

c. Warna – warna dengan value terang akan terasa memperluas ukuran dan menambah besar ukuran.

d. Warna – warna dengan value gelap akan terasa mempersempit dan memperkecil ukuran.

3) Proporsi Penyangatan

Proporsi yang dilebih – lebihkan atau disangatkan untuk tujuan tertentu. Biasanya dilakukan dengan unsur kesengajaan agar berkesan memiliki proporsi yang berlebihan, sebagai bentuk kreativitas.

D. Keseimbangan / Balance

Karya seni dan desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Seperti halnya jika kita melihat pohon atau bangunan yang akan roboh, kita merasa tidak nyaman dan cenderung gelisah. Dalam bidang seni keseimbangan ini tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani dan seimbang.

Ada beberapa macam keseimbangan, yaitu:

1. Keseimbangan Simetris atau formal yaitu sama antara bagian kiri dan kanan atau atas –bawah serta mempunyai daya tarik yang sama. Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapi, agung, dan abadi.



2. Keseimbangan Asimetris atau informal yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama. Objek ini dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian. Keseimbangan ini lebih halus dan lembut serta menghasilkan variasi yang lebih banyak dalam susunannya.



3. Keseimbangan radial

Keseimbangan radial dicapai ketika obyek-obyek ditempatkan secara menyebar dari suatu titik pusat keseimbangan. Obyek-obyek yang Anda gunakan bisa berupa obyek-obyek serupa maupun berbeda.



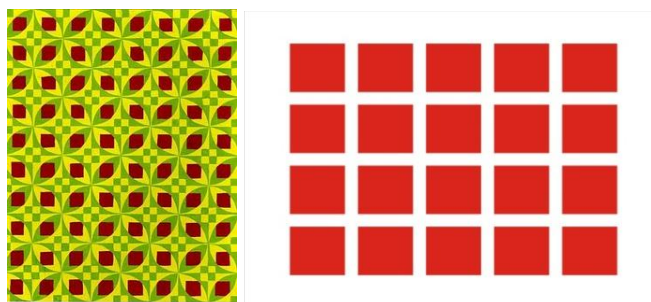
F. Irama / Rhythm

Irama berasal dari kata wirama (Jawa), Wirahma (Sunda), Rhutmos (Yunani), berarti gerak berukuran, ukuran perbandingan, berkerabat dengan kata Rhein yang artinya mengalir. Ritme tercipta saat satu atau beberapa obyek digunakan secara berulang dalam desain untuk menciptakan nuansa keteraturan. Sangat penting untuk senantiasa menjaga ritme dalam desain sehingga lebih menarik perhatian.

Terdapat 3 Jenis Irama, yaitu:

1. Repetisi

Hubungan pengulangan dengan kesamaan ekstrem pada semua unsur / elemen yang digunakan sehingga menghasilkan karya yang monoton, kaku, rapi, tenang, dan resmi.



2. Transisi

Hubungan perulangan dengan perubahan – perubahan yang dekat atau variasi dekat dari satu atau berbagai unsur seni yang digunakan. Hasilnya adalah karya yang harmonis.



3. Oposisi

Hubungan perulangan dengan perubahan yang ekstrem dan kontras antara satu dengan lainnya.

F. Model dan Metode

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Discovery Learning
3. Metode : Diskusi dan Praktik

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan Kesatu: (4 JP)

a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (35 menit)

- Guru mengucapkan salam, mengajak peserta didik untuk mengecek kerapian meja dan kursi serta kebersihan kelas dalam mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan yang dilanjutkan dengan berdoa.
- Guru menjelaskan kompetensi dasar yang akan dicapai
- Guru dan peserta didik mempelajari peta materi dalam buku siswa untuk menyampaikan kompetensi yang akan dipelajari dan dikembangkan berkaitan dengan materi.
- Guru mengecek daftar kehadiran siswa
- Guru memberikan *pretest* lisan tentang unsur dalam seni
- Guru menjelaskan kompetensi dasar yang akan dicapai

b. Kegiatan Inti (60 menit)

1) Pembelajaran Teori

a. Mengamati (*observing*) (30menit)

Peserta didik dalam kelompok dipandu oleh guru, menyimak penjelasan mengenai bidang serta siswa mencermati, mengingat, dan menyebutkan hal yang terjadi pada lingkungan sekitar yang ada hubungannya dengan materi komposisi bidang.

b. Menanya (*questioning*) (5 menit)

Peserta didik dipandu oleh guru merumuskan pertanyaan, misalnya:

1. Jelaskan pengertian dan macam-macam unsur dalam seni?
2. Berikan contoh gambar titik dan garis lurus?
3. Berikan contoh komposisi bidang geometris dan nongeometris?

c. Mengumpulkan informasi (15 menit)

Peserta didik bekerja secara berkelompok untuk mencari jawaban dari pertanyaan nomor 1-3 yang telah dirumuskan tersebut di atas dengan membaca buku siswa, buku referensi dari guru ataupun yang dibawa oleh peserta didik dan *handout* materi ajar untuk mendapatkan data/informasi dalam mengisi lembar kerja yang telah disiapkan oleh guru.

d. Menalar/ Mengasosiasi (5 menit)

Peserta didik dalam kelompok dengan bimbingan guru menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan serta menyimpulkannya. Sebagai contoh, peserta didik menyimpulkan tentang pengertian bidang dan contohnya. Kesimpulan yang dibuat oleh peserta didik mencakup semua materi untuk pertanyaan nomor 1-3.

e. Mengomunikasikan (*communicating*) (10 menit)

Perwakilan kelompok peserta didik mempresentasikan kesimpulan yang telah mereka temukan tentang bidang. Kelompok lain mencermati dan menanggapi. (Guru memandu peserta didik dalam presentasi)

2) Pembelajaran praktek

a. Siswa melakukan praktek membuat gambar menggunakan prinsip mengarahkan dengan teknik pengulangan (55 menit)

Peserta didik mengerjakan tugas 1 yang sudah diberikan oleh guru dalam kertas gambar a3 berupa membuat gambar menggunakan unsur bidang hitam putih sesuai dengan contoh yang sudah diberikan.

c. Penutup (20 menit)

- Guru memberi penguat terhadap simpulan yang disampaikan.
- Guru membantu peserta didik untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalah pahaman terhadap materi.
- Guru memberi tugas tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya
- Guru mengakhiri kegiatan belajardengan memberikan pesan untuk tetap belajar.
- Guru memberikan tugas membuat komposisi bidang hitam putih dan warna.

2. Pertemuan Kedua: (4 JP)

a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (35 menit)

- Guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan menanyakan kondisi anak.
- Guru mengecek daftar kehadiran siswa
- Guru memberikan *pretest* lisan

b. Kegiatan Inti (115menit)

1) Peserta didik mengerjakan tugas kedua

Peserta didik melanjutkan tugas kedua sesuai dengan pemberitahuan minggu kemarin yaitu membuat 2 tugas membuat unsur bidang warna.

c. Penutup (20menit)

- Guru membantu peserta didik untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalah pahaman terhadap materi.
- Guru memberi tugas tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya
- Guru mengakhiri kegiatan belajardengan memberikan pesan untuk tetap belajar.
- Guru memberikan tugas mencari referensi untuk pertemuan selanjutnya.

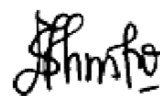
H. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

KD	Media/Alat , Bahan, dan Sumber Belajar
3.4. Menerapkan prinsip mengarahkan dalam desain dasar	Media: LCD Projector
4.4. Membuat desain dasar dengan prinsip mengarahkan	Alat/bahan: Pensil 2B, bolpoint, spidol, penghapus, penggaris, buku gambar.
	Sumber belajar: buku teks pembelajaran, buku referensi lain

Mengetahui
Guru Pembimbing
SMK N 1 Kalasan



Kalasan, 24 Oktober 2017
Mahasiswa PLT Mata Pelajaran



Gunadi Winarno, S.Sn.
NIP. 19680217 199503 1 001

Sholichah Mila Wardani
NIM 14207241006

Lampiran II

1. Pedoman dan Hasil Wawancara Peserta Didik
2. Pedoman dan Hasil Wawancara Guru
3. Bagan Desain *Flow Chart* Video *Stop motion* D3K
4. *Storyboard* Video *Stop motion* D3K
5. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi
6. Lembar Validasi Ahli Materi
7. Surat Keterangan Validasi Ahli Media
8. Lembar Validasi Ahli Media
9. Lembar Angket Peserta Didik
10. Lembar Angket Praktisi Pembelajaran/Guru

1. Pedoman dan Hasil Wawancara Guru

Aspek Pertanyaan	Hasil Wawancara
1. Kurikulum apa yang diterapkan di SMK Negeri 1 Kalasan?	Kurikulum yang diterapkan di SMK Negeri 1 Kalasan umumnya dan di Jurusan Desain dan Produk Kriya Kulit khususnya menggunakan kurikulum 2013 yang biasa disebut dengan kuktilas, guru sudah menerapkan itu selama kurang lebih 5 tahun, 2 angkatan yang sudah lulus dengan menggunakan k13, dan masih 3 angkatan lagi di sekolah ini yang sekarang menggunakan kurikulum 2013.
2. Bagaimana proses belajar mengajar mata pelajaran Dasar-Dasar Desain kelas X yang diterapkan di SMK Negeri 1 Kalasan?	Karena proses pembelajarannya Dasar-Dasar Desain Kriya itu, guru menerapkan pembelajaran teori dan praktik, karena itu merupakan awal atau dasar kepekaan estetis. Oleh karena itu guru harus menilai dengan rasa, kemudian juga mempraktikkan apa yang diberikan secara teori apabila tidak ditambah dengan praktik mungkin siswa tidak akan tahu persisnya bagaimana menilai kepekaan estetis yang tercakup pada materi D3K ini.
3. Hambatan apa yang dijumpai saat proses belajar mengajar mata pelajaran D3K?	Hambatan untuk kurikulum 2013 versi lama karena ada dua versi karena pengembangan terus, hambatan yang pertama karena waktu yang diberikan hanya 2 jam pelajaran karena apabila dengan teori saja guru kira cukup, akan tetapi karena ada praktiknya maka waktu yang ada dirasa kurang, hal ini membuat guru selalu memberikan pekerjaan rumah kepada peserta didik.
4. Seperti apa silabus yang digunakan dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya?	Silabus kurikulum yang guru gunakan versi baru itu mencakup KD (Kompetensi Dasar) yaitu Kompetensi Dasar Pengetahuan dan Kompetensi Dasar Keterampilan. Dengan penomoran untuk pengetahuan itu

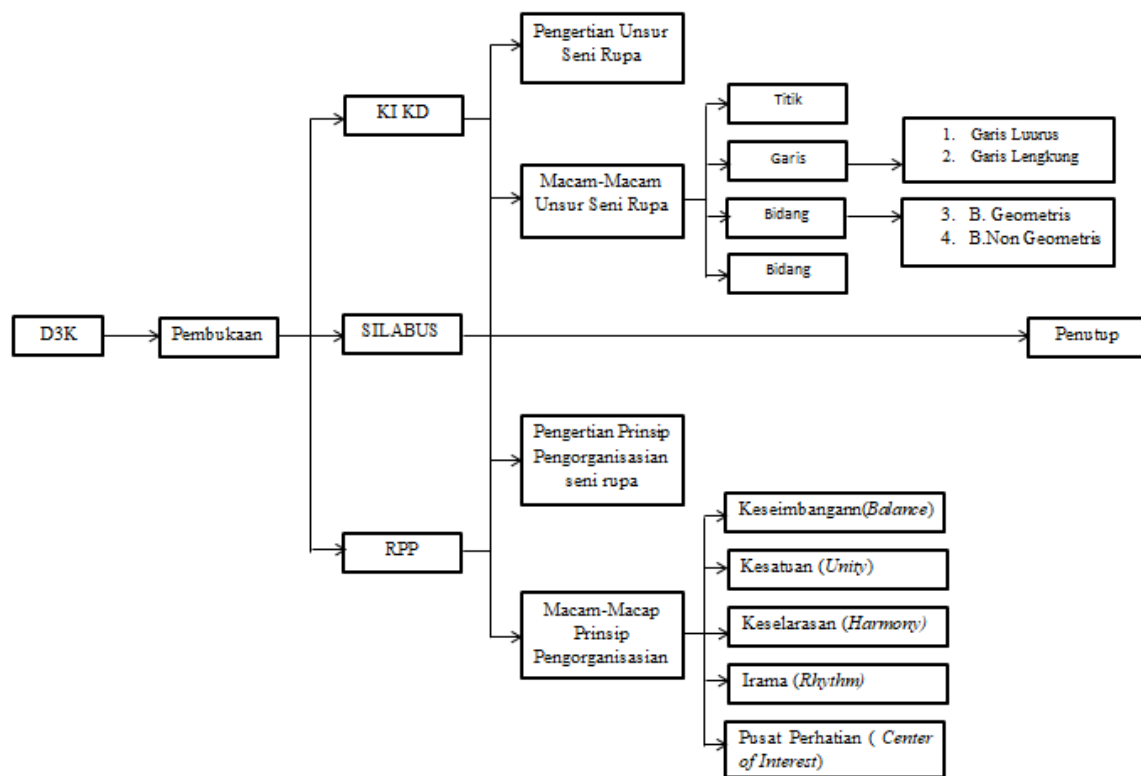
	<p>menggunakan angka tiga dan keterampilan menggunakan empat. Kemudian dari kompetensi dasar diambil Indikator Pencapaian Kompetensinya yaitu kemampuan siswa yang dimiliki setelah pembahasan pada hari itu guru tuangkan dalam Indikator Pecapaian Kompetensi. Kemudian untuk materi pokoknya guru tentukan dari indikator dan kegiatan pembelajaran, dan alokasi/ perhitungan jamnya kita tuangkan disitu. Dan yang terakhir evaluasi menggunakan tes lisan dan tes tertulis, dan portofolio.</p>
5. Bagaimana Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan diterapkan jika silabus yang digunakan seperti itu?	<p>Untuk RPP guru mengambil dari KD kemudian dituangkan dalam Silabus kemudian dari silabus ditungkan ke dalam RPP dan itu harus sesuai baik itu materi, dan kegiatan pembelajaran dan alokasi waktu. Dan pada saat pembelajaran RPP juga disampaikan pada peserta didik.</p>
6. Apakah pada saat proses pembelajaran mata pelajaran D3K menggunakan alat bantu atau media?	<p>Guru menggunakan alat bantu dalam pembelajaran D3K yaitu <i>flowchart</i>, <i>product sample</i>, dengan bantuan LCD dan Laptop jadi semua bisa tercover, dan untuk yang teori guru menggunakan <i>whiteboard</i> dan spidol</p>
7. Jika menggunakan, media seperti apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?	<p>Menggunakan media <i>Power Point</i> dan <i>sample product</i>.</p>
8. Apakah dalam pembelajaran D3K sudah pernah menggunakan media pembelajaran audio visual berupa video?	<p>Proses pembelajaran disini guru hanya menggunakan PPT dan belum pernah menggunakan media lain seperti video dan lain sebagainya.</p>
9. Jika belum pernah menggunakan, mengapa tidak mencoba menggunakan media tersebut dalam pembelajaran?	<p>Karena untuk pembuatan video juga memerlukan waktu dan alat mungkin kendala sementara itu.</p>
10. Apakah ibu/bapak dapat mengoperasikan komputer?	<p>Kalau hanya <i>power point</i> dan menanyangkan, itu sudah zamannya jadi guru sudah dapat mengoprasikan laptop.</p>

2. Pedoman dan Hasil Wawancara Peserta Didik


Aspek Pertanyaan	Hasil Wawancara
1. Bagaimana proses belajar mengajar mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya?	Proses pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya ada teori dan praktik, teori biasanya pembahasan awal pengertian-pengertian dan untuk yang praktik peserta didik diberi tugas menggambar komposisi dari yang pertama titik dengan menggunakan warna hitam putih biasanya memakai spidol atau pensil.
2. Media pembelajaran apa yang digunakan guru dalam menyampaikan materi?	Pada saat menyampaikan materi guru menggunakan media PPT
3. Menurut kalian bagaimana penggunaan media pembelajaran yang digunakan?	Penggunaan PPT juga memudahkan kita untuk lebih mengetahui materi-materi lain yang tidak ada pada buku.
4. Apakah sudah pernah ada penyampaian materi dengan media pembelajaran yang menarik?	Penyampaian materi hanya tanya jawab dan mendengarkan penjelasan guru.
5. Media pembelajaran seperti apa yang kalian ingin dapatkan disekolah?	Pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik agar kita tidak cepat jenuh dan bosan saat pelajaran.
6. Bagaimana kalian dalam mencari referensi contoh karya dalam pembelajaran D3K?	Guru biasanya membawa referensi beberapa contoh gambar, dan untuk lebih jelasnya kita mencari referensi lain di internet.
7. Apakah guru pernah menggunakan media video dalam pembelajaran D3K?	Belum pernah
8. Apakah yang menyebabkan kalian kesulitan dalam memahami materi pelajaran D3K?	Materi yang disampaikan kurang rinci dan referensi gambar yang kurang banyak.

9. Apabila akan dilakukan pengembangan media pembelajaran mata pelajaran D3K, media yang seperti apa yang seharusnya dikembangkan?	Yang inovatif dan menarik dan memunculkan minat belajar.
10. Apakah kalian mempunyai hp dengan sistem pemutaran video?	Rata-rata kami di kelas mempunyai hp adroid dengan pemutaran video player.


3. Bagan Desain *Flow Chart* Video *Stop motion* D3K



4. Storyboard Video Stop motion D3K

Tampilan	Objek	
<div> <div> Video Stop motion Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya </div> </div>	Teks	Video Stop motion Pembelajaran Mata Pelajaran D3K Kelas X
	Gambar	-
	Durasi	11 detik
	Suara	Backsound Make It Shine by Shophonic
	Tampilan	Background berwarna ungu dengan animasi
<div>  </div>	Teks	-
	Gambar	Logo UNY
	Durasi	2 detik
	Suara	Backsound Make It Shine by Shophonic
	Tampilan	Background berwarna ungu dan jingga
<div> <div>Present By</div> <div>Nama dan NIM</div> <div>Prodi dan Universitas</div> </div>	Teks	Identitas perancang
	Gambar	-
	Durasi	2 detik
	Suara	Backsound Make It Shine by Shophonic
	Tampilan	Background hitam
<div> <div>Bidang keahlian: _____</div> <div>Kompetensi Keahlian : _____ Mapel : _____</div> </div>	Teks	Bidang Keahlian
	Gambar	-
	Durasi	5 detik
	Suara	Backsound Make It Shine by Shophonic
	Tampilan	Background menggunakan gambar papan tulis

<div> <div>Tujuan Pembelajaran</div> <div> 4. _____ 5. _____ 6. dst </div> </div>	Teks	Tujuan Pembelajaran
	Gambar	-
	Durasi	8 detik
	Suara	<i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround menggunakan gambar papan tulis dengan running text</i>
<div> <div>Kompetensi Dasar</div> <div> 3.4 _____ 3.5 _____ 3.6 dst </div> </div>	Teks	Kompetensi Dasar
	Gambar	-
	Durasi	10 detik
	Suara	<i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround menggunakan gambar papan tulis dengan running text</i>
<div> <div>Unsur dalam Seni Rupa</div> <div>Merupakan.....</div> </div>	Teks	Pengertian unsur seni rupa
	Gambar	-
	Durasi	37 detik
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround papan tulis menggunakan efek animasi tulisan tangan</i>
<div> <div>Titik</div> <div>Merupakan.....</div> </div>	Teks	Unsur titik
	Gambar	-
	Durasi	23 detik
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround papan tulis menggunakan efek animasi</i>

		tulisan tangan
<div> <div>Garis</div> <div>Merupakan.....</div> </div>	Teks	Unsur Garis
	Gambar	-
	Durasi	24 detik
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> papan tulis menggunakan efek animasi tulisan tangan
<div> <div>Jenis-Jenis Garis</div> <div> 2. Garis Nyata..... <div>  </div> </div> </div>	Teks	Jenis-jenis garis
	Gambar	Contoh jenis pada garis
	Durasi	2 menit
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> papan tulis menggunakan efek animasi tulisan tangan
<div> <div>Ekspresi Garis</div> <div>Gambar</div> </div>	Teks	Ekspresi Garis
	Gambar	Gambar ekspresi garis
	Durasi	5 menit
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> papan tulis menggunakan efek animasi tulisan tangan
<div> <div>Macam-Macam Garis</div> <div></div> </div>	Teks	Macam-Macam Garis
	Gambar	Gambar macam garis dalam tabel
	Durasi	Menit
	Suara	<i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>

	Tampilan	<i>Backround</i> papan tulis menggunakan efek animasi tulisan tangan
<div> <div>Bidang</div> <div>Merupakan.....</div> </div>	Teks	Pengertian dan pembagian bidang
	Gambar	-
	Durasi	1 menit
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> papan tulis menggunakan efek animasi tulisan tangan
<div> <div>Warna</div> <div>Merupakan.....</div> </div>	Teks	Unsur Warna
	Gambar	-
	Durasi	65 detik
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> pink menggunakan efek animasi tulisan tangan
<div> <div>Warna Primer</div> <div>Warna Sekunder</div> <div>Warna tersier</div> </div>	Teks	Pembagian Warna
	Gambar	Warna primer, sekunder, tersier, netral, komplementer, tetrad komplementer, split komplementer, dan warna analogous
	Durasi	7 menit
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> pink menggunakan efek

		animasi tulisan tangan
<div> <div>Prinsip pengorganisasian</div> <div>Merupakan.....</div> </div>	Teks	Prinsip pengorganisasian unsur-unsur rupa
	Gambar	-
	Durasi	1 menit
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> pink menggunakan efek animasi tulisan tangan
<div> <div>Kesatuan</div> <div>Merupakan kostitensi....</div> </div>	Teks	Kesatuan
	Gambar	-
	Durasi	57 detik
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> pink menggunakan efek animasi tulisan tangan
<div> <div>Beberapa cara mencapai</div> <div>2.</div> <div>Gambar</div> </div>	Teks	Beberapa cara mencapai kestuan
	Gambar	Contoh pedekatan dll
	Durasi	2 menit
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> pink menggunakan efek animasi tulisan tangan
	Teks	Keseimbangan
	Gambar	-
	Durasi	25 detik
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by</i>

<div>Keseimbangan</div> <div>Merupakan</div>		<i>Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> pink menggunakan efek animasi tulisan tangan
<div>Beberapa macam.....</div> <div>2. Kesimbangan simetris...</div> <div>Gambar</div>	Teks	Beberapa macam keseimbangan
	Gambar	Contoh keseimbangan
	Durasi	2 menit
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> pink menggunakan efek animasi tulisan tangan
<div>Keselarasan (...)</div> <div>Merupakan...</div>	Teks	Keselarasan
	Gambar	-
	Durasi	13 detik
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> pink menggunakan efek animasi tulisan tangan
<div>Keselarasan diwujudkan dengan</div> <div>2. Gambar</div>	Teks	Harmoni dapat diwujudkan dengan cara
	Gambar	Contoh harmoni
	Durasi	2 menit
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> pink menggunakan efek animasi tulisan

		tangan
<div> <div>Irama</div> <div>Merupakan.....</div> </div>	Teks	Irama
	Gambar	-
	Durasi	13 detik
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> pink menggunakan efek animasi tulisan tangan
<div> <div>3 jenis irama</div> <div>Gambar Irama</div> </div>	Teks	Terdapat 3 jenis irama
	Gambar	Jenis irama
	Durasi	2 menit
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> pink menggunakan efek animasi tulisan tangan
<div> <div>Pusat perhatian</div> <div>Merupakan.....</div> </div>	Teks	Pusat perhatian
	Gambar	-
	Durasi	13 detik
	Suara	Pengisi Suara dan <i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>
	Tampilan	<i>Backround</i> pink menggunakan efek animasi tulisan tangan
<div> <div>3 cara menjadi pusat perhatian</div> <div>Gambar</div> </div>	Teks	3 cara menjadi pusat perhatian
	Gambar	Contoh dari berbagai pusat perhatian
	Durasi	2 menit
	Suara	<i>Backsound Make It Shine by Shophonic</i>

5. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eni Puji Astuti, M.Sn.

NIP : 19780102 200212 2 004

Unit Kerja : Dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa,
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

Telah menerima dan memvalidasi instrumen perangkat pembelajaran dari Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video *Stop Motion* pada Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya Kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan” yang disusun oleh :

Nama : Sholichah Mila Wardani

NIM : 14207241006

Prodi : Pendidikan Kriya

Fakultas : Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah memperhatikan dan memberikan masukan untuk instrumen ini sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Maret 2018

Ahli Materi,



Eni Puji Astuti, M.Sn.
NIP. 19780102 200212 2 004

6. Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video *Stop Motion* pada Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya Kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan

Sasaran Program : Siswa kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit SMK Negeri 1 Kalasan

Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Desain Kriya (D3K)

Peneliti : Sholichah Mila Wardani

Ahli Materi : Eni Puji Astuti, M.Sn.

Angket ini berisikan butir-butir pertanyaan yang dimaksud untuk mengetahui persepsi ahli materi tentang video *stop motion* pembelajaran ini yang berisikan materi praktik yang memberikan informasi dan peningkatan kreativitas dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya untuk itu berikan pendapat, kritik, saran, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini pada angket sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi
2. Bacalah angket dengan seksama

3. Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran video *stop motion* dengan skala penilaian sebagai berikut:

1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

4. Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Mohon melingkari saran, komentar pada tempat yang telah disediakan.
6. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi penelitian ini.

Lembar Penilaian Video Pembelajaran

No	Aspek	Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
A.	Aspek kebenaran, keluasan dan kedalaman materi	1. Kesesuaian isi materi yang disajikan dalam video <i>stop motion</i>					✓
		2. Kesesuaian tampilan gambar dan tulisan pada video stop motion dengan konsep pembelajaran					✓
		3. Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓

		4. Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku					✓
		5. Contoh disajikan dengan jelas					✓
		6. Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran dengan				✓	
B.	Aspek Bahasa	7. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami					✓
		8. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan sekolah					✓
C.	Aspek Keterlaksanaan	9. Kemampuan video pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian indikator/tujuan pembelajaran.					✓
		10. Keefektifan video sebagai media pembelajaran bagi peserta didik					✓
		11. Video mendukung untuk meningkatkan kreatifitas siswa					✓
		12. Kelengkapan informasi yang disajikan dalam video <i>stop motion</i>				✓	
		13. Kemampuan video pembelajaran untuk dapat digunakan sebagai media belajar secara berulang-ulang.					✓
		14. Kemampuan video pembelajaran untuk membantu siswa memahami informasi.					✓

D.	Aspek Tampilan Video	15. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sendiri.						✓
		16. Kemudahan pengoprasian video pembelajaran.						✓
		17. Tipografi					✓	
		18. Tampilan video					✓	
		19. Penyesuaian video dengan audio					✓	
E.	Aspek Audio	20. Kualitas pengisi suara				✓		
		21. Ketepatan musik instrumen pada video <i>stop motion</i>					✓	
Jumlah								
Presentase								

Komentar/Saran :

Sudah bagus.

Kesimpulan

Lingkari (O) pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- ☒ 1. Layak untuk diujicobakan
- ☐ 2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ 3. Belum layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, Maret 2018

Ahli Materi,



Eni Puji Astuti, M.Sn.

NIP. 19780102 200212 2 004

7. Surat Keterangan Validasi Ahli Media

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MEDIA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.
 NIP : 19760131 200112 2 002
 Jabatan : Dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa,
 Fakultas Bahasa dan Seni
 Universitas Negeri Yogyakarta

Telah menerima dan memvalidasi instrumen perangkat pembelajaran dari Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video *Stop Motion* pada Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya Kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan” yang disusun oleh :

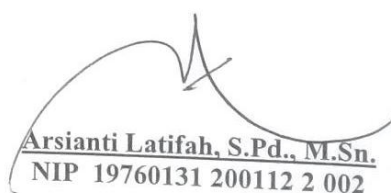
Nama : Sholichah Mila Wardani
 NIM : 14207241006
 Prodi : Pendidikan Kriya
 Fakultas : Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah memperhatikan dan memberikan masukan untuk instrumen ini sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 Februari 2018

Ahli Media,


Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.
 NIP 19760131 200112 2 002

8. Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video *Stop Motion* pada Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya Kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan

Sasaran Program : Siswa kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit SMK Negeri 1 Kalasan

Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Desain Kriya (D3K)

Peneliti : Sholichah Mila Wardani

Ahli Media : Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

Angket ini berisikan butir-butir pertanyaan yang dimaksud untuk mengetahui persepsi ahli media tentang video *stop motion* pembelajaran ini yang berisikan materi praktik yang memberikan informasi dan peningkatan kreativitas dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya untuk itu berikan pendapat, kritik, saran, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini pada angket sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi
2. Bacalah angket dengan seksama

3. Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran *video stop motion* dengan skala penilaian sebagai berikut:

1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

4. Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi penelitian ini.

Lembar Penilaian Video Stop Motion Pembelajaran D3K

No	Aspek	Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek Bahasa	1. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami				✓	
		2. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan sekolah				✓	
2.	Aspek Tampilan	3. Tipografi				✓	
		4. Keterbacaan ukuran <i>font</i> /huruf, dan warna huruf					✓
		5. Kesesuaian dan keserasian komposisi warna <i>background</i> setiap <i>scene</i>					✓
		6. Tampilan video				✓	
		7. Penyesuaian video dengan audio				✓	
		8. Kesesuaian urutan antar <i>frame stop motion</i>				✓	
		9. Keefektifan dan kemenarikan video				✓	

		durasi <i>frame by frame</i> yang digunakan					
3.	Aspek Audio	10. Durasi Video					✓
		11. Kualitas <i>sountrack</i>					✓
		12. Suara musik instrumen dalam video pembelajaran ini tidak mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar					✓
		13. Ketepatan musik instrumen pada video <i>stop motion</i>					✓
		14. Suara musik instrumen dalam video pembelajaran dapat memberikan efek sesuai materi yang disampaikan					✓
4.	Aspek Keterlaksanaan	15. Kemampuan video pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian indikator/tujuan pembelajaran					✓
		16. Keefektifan video sebagai media pembelajaran bagi peserta didik					✓
		17. Video mendukung untuk meningkatkan kreatifitas siswa					✓
		18. Kelengkapan informasi yang disajikan dalam video pembelajaran dapat dimengerti					✓
		19. Kesesuaian video pembelajaran dengan karakteristik siswa					✓
		20. Kemampuan video pembelajaran membantu siswa membantu siswa memahami informasi					✓
		21. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri					✓
		22. Kemudahan pengoprasian video pembelajaran					✓
		23. Penggunaan media untuk perorangan, kelompok, ataupun perkelas					✓
		24. Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK					✓
		25. Kemampuan video pembelajaran untuk dapat digunakan sebagai media berulang-ulang					✓
Jumlah							
Presentase							

Komentar/Saran :

Audio kurang putus = (suara manusia)
dan bertumpuk. Coba dicek lagi.

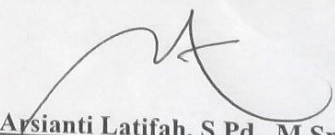
Kesimpulan

Lingkari (O) pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
- ② 2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Belum layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 27 Februari 2018

Ahli Media,


Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.
NIP 19760131 200112 2 002

9. Lembar Angket Peserta Didik

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video *Stop Motion* pada Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya Kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan

Sasaran Program : Siswa kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit SMK Negeri 1 Kalasan

Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Desain Kriya (D3K)

Peneliti : Sholichah Mila Wardani

Nama Siswa : DEWI RATNA SWARI HAJJARULLAH

No Absen : 8

Angket ini berisikan butir-butir pertanyaan yang dimaksud untuk mengetahui persepsi peserta didik tentang video *stop motion* pembelajaran ini yang berisikan materi praktik yang memberikan informasi dan peningkatan kreativitas dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya untuk itu berikan pendapat, kritik, saran, dan komentar anda akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini pada angket sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

Petunjuk :

1. Lembar angket ini diisi peserta didik
2. Bacalah angket dengan seksama

3. Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian terhadap media pembelajaran *video stop motion* dengan skala penilaian sebagai berikut:

1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

4. Komentar atau saran dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan peserta didik untuk mengisi lembar validasi penelitian ini.

No	Aspek	Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek Kebenaran, Keluasan, dan Kedalaman Materi	1. Kesesuaian isi materi yang disajikan dalam video stop motion				√	
		2. Kemudahan memahami materi			√		
		3. Keruntutan penyajian materi			√		
		4. Kelengkapan materi				√	
		5. Kesesuaian tampilan gambar dan tulisan pada video stop motion dengan konsep pembelajaran			√		
		6. Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					√
		7. Contoh disajikan dengan jelas					√
		8. Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran				√	

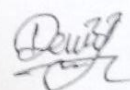
2.	Aspek Bahasa	9. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami					✓
		10. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan sekolah					✓
3.	Aspek Tampilan Video	11. Tipografi			✓		
		12. Ukuran font/huruf				✓	
		13. Tampilan video					✓
		14. Penyesuaian video dengan audio					✓
		15. Kesesuaian urutan antar frame animasi <i>stop motion</i>			✓		
		16. Durasi video				✓	
4.	Aspek Audio	17. Kualitas soundtrack					✓
		18. Suara musik instrumen dalam video pembelajaran ini tidak mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar				✓	
		19. Ketepatan musik instrumen pada video <i>stop motion</i>			✓		
		20. Suara musik instrumen dalam video pembelajaran dapat memberikan efek sesuai materi yang disampaikan			✓		
5.	Aspek Keterlaksanaan	21. Kemampuan video pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian indikator/tujuan pembelajaran				✓	
		22. Keefektifan video sebagai media pembelajaran bagi peserta didik				✓	
		23. Video mendukung untuk meningkatkan kreatifitas siswa			✓		
		24. Kelengkapan informasi yang disajikan dalam video	✓				

	pembelajaran dapat dimengerti				✓		4
	25. Kemampuan video pembelajaran untuk dapat digunakan sebagai media berulang-ulang					✓	5
	26. Kemampuan video pembelajaran membantu siswa membantu siswa memahami informasi					✓	5
	27. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri			✓			3
	28. Kemudahan pengoprasian video pembelajaran		✓				3
Jumlah		2	1	1	1	1	
Presentase							

Komentar/Saran :

Soundtracknya bagus !

Peserta Didik,



(Dewi Ratna)

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video *Stop Motion* pada Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya Kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan

Sasaran Program : Siswa kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit SMK Negeri 1 Kalasan

Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Desain Kriya (D3K)

Peneliti : Sholichah Mila Wardani

Nama Siswa : Dea Febri Aifiani

No Absen : 6

Angket ini berisikan butir-butir pertanyaan yang dimaksud untuk mengetahui persepsi peserta didik tentang video *stop motion* pembelajaran ini yang berisikan materi praktik yang memberikan informasi dan peningkatan kreativitas dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya untuk itu berikan pendapat, kritik, saran, dan komentar anda akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini pada angket sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

Petunjuk :

1. Lembar angket ini diisi peserta didik
2. Bacalah angket dengan seksama

3. Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian terhadap media pembelajaran video *stop motion* dengan skala penilaian sebagai berikut:

1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

4. Komentar atau saran dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan peserta didik untuk mengisi lembar validasi penelitian ini.

No	Aspek	Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek Kebenaran, Keluasan, dan Kedalaman Materi	1. Kesesuaian isi materi yang disajikan dalam video stop motion				✓	
		2. Kemudahan memahami materi					✓
		3. Keruntutan penyajian materi					✓
		4. Kelengkapan materi					✓
		5. Kesesuaian tampilan gambar dan tulisan pada video stop motion dengan konsep pembelajaran					✓
		6. Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		7. Contoh disajikan dengan jelas					✓
		8. Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran				✓	

2.	Aspek Bahasa	9. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami					✓	5
		10. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan sekolah					✓	5
3.	Aspek Tampilan Video	11. Tipografi					✓	4
		12. Ukuran font/huruf					✓	4
		13. Tampilan video					✓	5
		14. Penyesuaian video dengan audio					✓	5
		15. Kesesuaian urutan antar frame animasi <i>stop motion</i>					✓	5
		16. Durasi video					✓	4
4.	Aspek Audio	17. Kualitas soundtrack					✓	4
		18. Suara musik instrumen dalam video pembelajaran ini tidak mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar					✓	4
		19. Ketepatan musik instrumen pada video <i>stop motion</i>					✓	4
		20. Suara musik instrumen dalam video pembelajaran dapat memberikan efek sesuai materi yang disampaikan					✓	4
5.	Aspek Keterlaksanaan	21. Kemampuan video pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian indikator/tujuan pembelajaran					✓	4
		22. Keefektifan video sebagai media pembelajaran bagi peserta didik					✓	5
		23. Video mendukung untuk meningkatkan kreatifitas siswa					✓	5
		24. Kelengkapan informasi yang disajikan dalam video					✓	4

	pembelajaran dapat dimengerti				✓		4
	25. Kemampuan video pembelajaran untuk dapat digunakan sebagai media berulang-ulang					✓	5
	26. Kemampuan video pembelajaran membantu siswa membantu siswa memahami informasi					✓	5
	27. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri					✓	5
	28. Kemudahan pengoperasian video pembelajaran				✓		4
Jumlah							
Presentase							

Komentar/Saran :

Video yang dibuat sangat jelas dan
 dapat dimengerti. Mudah dipahami

Peserta Didik,



(Dea Febri)

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video *Stop Motion* pada Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya Kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan

Sasaran Program : Siswa kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit SMK Negeri 1 Kalasan

Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Desain Kriya (D3K)

Peneliti : Sholichah Mila Wardani

Nama Siswa : Sari Yuniarti

No Absen : 29

Angket ini berisikan butir-butir pertanyaan yang dimaksud untuk mengetahui persepsi peserta didik tentang video *stop motion* pembelajaran ini yang berisikan materi praktik yang memberikan informasi dan peningkatan kreativitas dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya untuk itu berikan pendapat, kritik, saran, dan komentar anda akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini pada angket sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

Petunjuk :

1. Lembar angket ini diisi peserta didik
2. Bacalah angket dengan seksama

3. Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian terhadap media pembelajaran video *stop motion* dengan skala penilaian sebagai berikut:

1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

4. Komentar atau saran dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan peserta didik untuk mengisi lembar validasi penelitian ini.

No	Aspek	Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek Kebenaran, Keluasan, dan Kedalaman Materi	1. Kesesuaian isi materi yang disajikan dalam video stop motion					✓
		2. Kemudahan memahami materi				✓	
		3. Keruntutan penyajian materi				✓	
		4. Kelengkapan materi					✓
		5. Kesesuaian tampilan gambar dan tulisan pada video stop motion dengan konsep pembelajaran				✓	
		6. Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		7. Contoh disajikan dengan jelas				✓	
		8. Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran					✓

2.	Aspek Bahasa	9. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami				✓		4
		10. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan sekolah				✓		4
3.	Aspek Tampilan Video	11. Tipografi				✓		4
		12. Ukuran font/huruf					✓	5
		13. Tampilan video				✓		4
		14. Penyesuaian video dengan audio					✓	5
		15. Kesesuaian urutan antar frame animasi <i>stop motion</i>				✓		4
		16. Durasi video					✓	5
4.	Aspek Audio	17. Kualitas soundtrack				✓		4
		18. Suara musik instrumen dalam video pembelajaran ini tidak mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar					✓	5
		19. Ketepatan musik instrumen pada video <i>stop motion</i>					✓	5
		20. Suara musik instrumen dalam video pembelajaran dapat memberikan efek sesuai materi yang disampaikan				✓		4
5.	Aspek Keterlaksanaan	21. Kemampuan video pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian indikator/tujuan pembelajaran					✓	5
		22. Keefektifan video sebagai media pembelajaran bagi peserta didik					✓	5
		23. Video mendukung untuk meningkatkan kreatifitas siswa				✓		4
		24. Kelengkapan informasi yang disajikan dalam video					✓	5

	pembelajaran dapat dimengerti						
	25. Kemampuan video pembelajaran untuk dapat digunakan sebagai media berulang-ulang				✓		4
	26. Kemampuan video pembelajaran membantu siswa membantu siswa memahami informasi					✓	5
	27. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri					✓	5
	28. Kemudahan pengoprasian video pembelajaran				✓		4
Jumlah							
Presentase							

Komentar/Saran :

Video pembelajaran dapat dimengerti dengan mudah, dan
 penjelasan contohnya mudah dimengerti

Peserta Didik,



(Sari Yuniarti)

10. Lembar Angket Praktisi Pembelajaran/Guru

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Video <i>Stop Motion</i> pada Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya Kelas X Kulit SMK Negeri 1 Kalasan
Sasaran Program	: Siswa kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit SMK Negeri 1 Kalasan
Mata Pelajaran	: Dasar-Dasar Desain Kriya (D3K)
Peneliti	: Sholichah Mila Wardani
Ahli Materi	: Gunadi Winarno, S.Sn.

Angket ini berisikan butir-butir pertanyaan yang dimaksud untuk mengetahui persepsi ahli materi tentang video *stop motion* pembelajaran ini yang berisikan materi praktik yang memberikan informasi dan peningkatan kreativitas dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya untuk itu berikan pendapat, kritik, saran, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini pada angket sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi
2. Bacalah angket dengan seksama

3. Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran video *stop motion* dengan skala penilaian sebagai berikut:

1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

4. Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Mohon melingkari saran, komentar pada tempat yang telah disediakan.
6. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi penelitian ini.

Lembar Penilaian Video Pembelajaran

No	Aspek	Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
A.	Aspek kebenaran, keluasan dan kedalaman materi	1. Kesesuaian isi materi yang disajikan dalam video <i>stop motion</i>					✓
		2. Kesesuaian tampilan gambar dan tulisan pada video stop motion dengan konsep pembelajaran				✓	
		3. Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓

B.	Aspek Bahasa	4. Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku				✓	✓
		5. Contoh disajikan dengan jelas					✓
		6. Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran					✓
		7. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami				✓	
		8. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan sekolah					✓
		9. Kemampuan video pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian indikator/tujuan pembelajaran.				✓	
		10. Keefektifan video sebagai media pembelajaran bagi peserta didik					✓
		11. Video mendukung untuk meningkatkan kreatifitas siswa				✓	
C.	Aspek Keterlaksanaan	12. Kelengkapan informasi yang disajikan dalam video <i>stop motion</i>				✓	
		13. Kemampuan video pembelajaran untuk dapat digunakan sebagai media belajar secara berulang-ulang.					✓
		14. Kemampuan video pembelajaran untuk membantu siswa memahami informasi.					✓

D.	Aspek Tampilan Video	15. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sendiri.					✓
		16. Kemudahan pengoprasian video pembelajaran.					✓
		17. Tipografi				✓	
		18. Ukuran teks atau kalimat dalam video pembelajaran ini dapat terbaca dengan jelas.				✓	
		19. Tampilan video					✓
		20. Tampilan desain warna dalam video <i>stop motion</i> ini dapat menarik perhatian siswa.					✓
		21. Penyesuaian video dengan audio			✓		✓
		22. Ukuran teks atau kalimat dalam video pembelajaran ini dapat terbaca dengan jelas.				✓	
		23. Durasi waktu dalam video pembelajaran ini tidak terlalu lama sehingga tidak membosankan siswa					✓
		24. Kualitas pengisi suara				✓	
E.	Aspek Audio	25. Suara musik pendukung dalam video pembelajaran ini tidak mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar.				✓	
		26. Ketepatan musik instrumen pada video <i>stop motion</i>				✓	

	27. Suara musik pendukung dalam video pembelajaran dapat memberikan efek sesuai pesan yang disampaikan.							✓
Jumlah								
Presentase								

Komentar/Saran :

1. Ada sedikit ketidak sesuaian Tipografi pada judul.
2. Ada beberapa definisi yang ukuran hurufnya terlalu kecil
3. Jenis musik pada tayangan materi mohon disesuaikan
4. Akibat dari proses pembuatan karya kot selaku ditutu,
5. Sebaiknya hasil karya di letakkan pada karya se

Kesimpulan

Lingkari (O) pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
- ② Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Belum layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 20 Februari 2018

Ahli Materi



Gunadi Winarno, S.Sn.

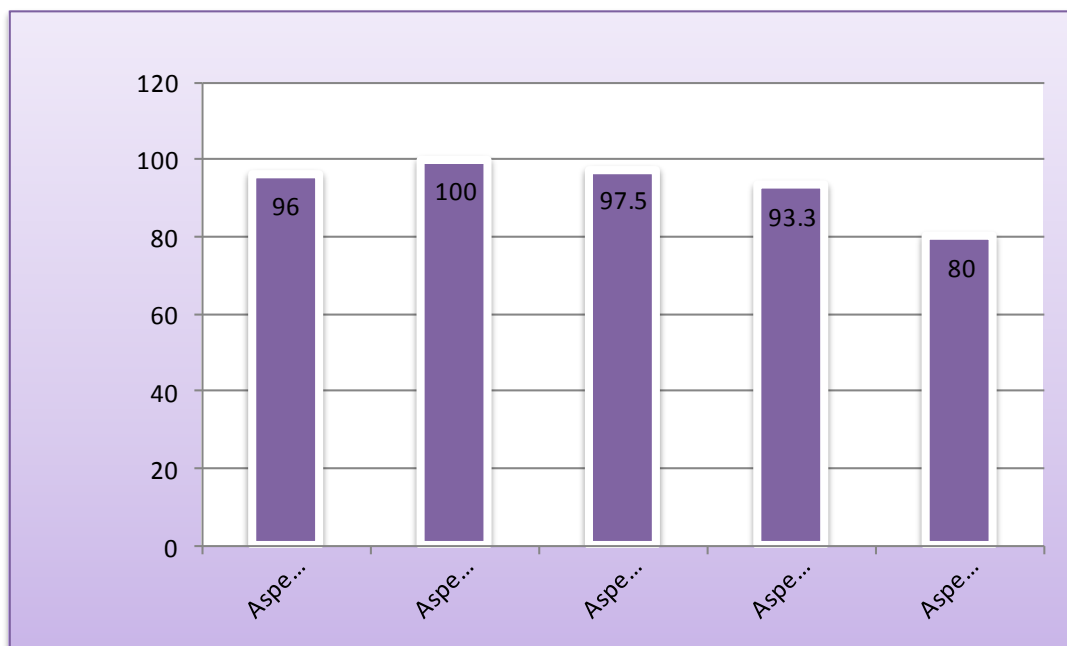
NIP. 19680217 199503 1 001

Lampiran III

1. Diagram Rekap Hasil Validasi Ahli Materi
2. Diagram Rekap Hasil Validasi Ahli Media
3. Diagram Rekap Hasil Uji Coba Kelompok Kecil
4. Diagram Rekap Hasil Uji Coba Kelompok Besar
5. Diagram Rekap Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran
6. Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Video *Stop motion* pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya Siswa Kelas X jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit di SMK Negeri 1 Kalasan
7. Daftar Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil
8. Daftar Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar

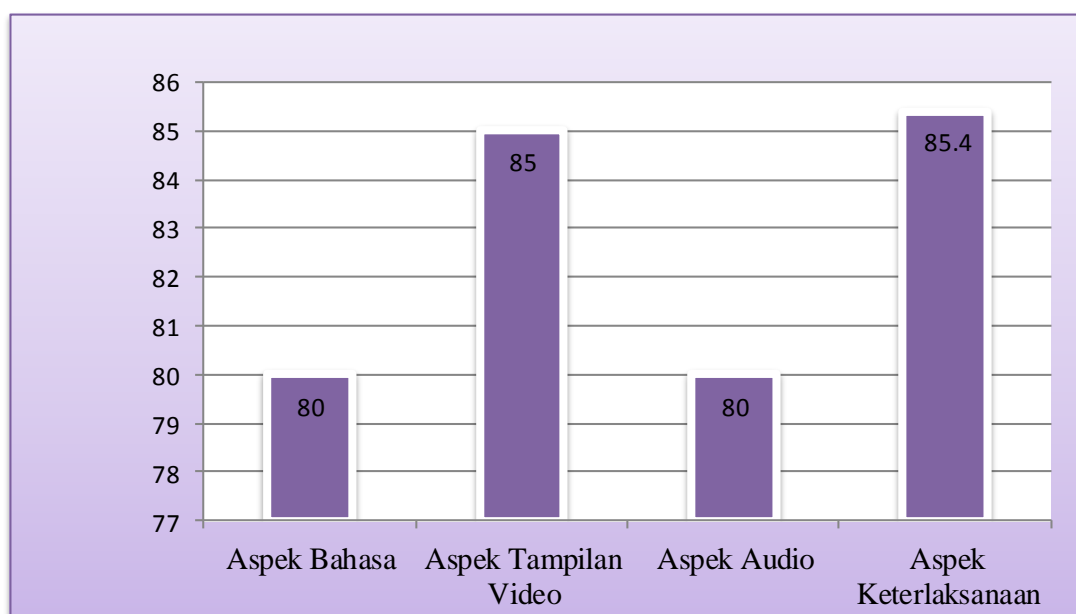
1. Diagram Rekapitan Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Jumlah Skor	Presentase	Rata-Rata	Kriteria
1.	Aspek Kebenaran, Keluasan, dan Kedalaman Materi	29	96,6%	4,16	Sangat Baik
2.	Aspek Bahasa	10	100%	5	Sangat Baik
3.	Aspek Keterlaksanaan	39	97,5%	4,9	Sangat Baik
4.	Aspek Tampilan Video	14	93,3%	4,6	Sangat Baik
5.	Aspek Audio	8	80%	4	Baik
Total		100	95,2%	4,7	Sangat Baik

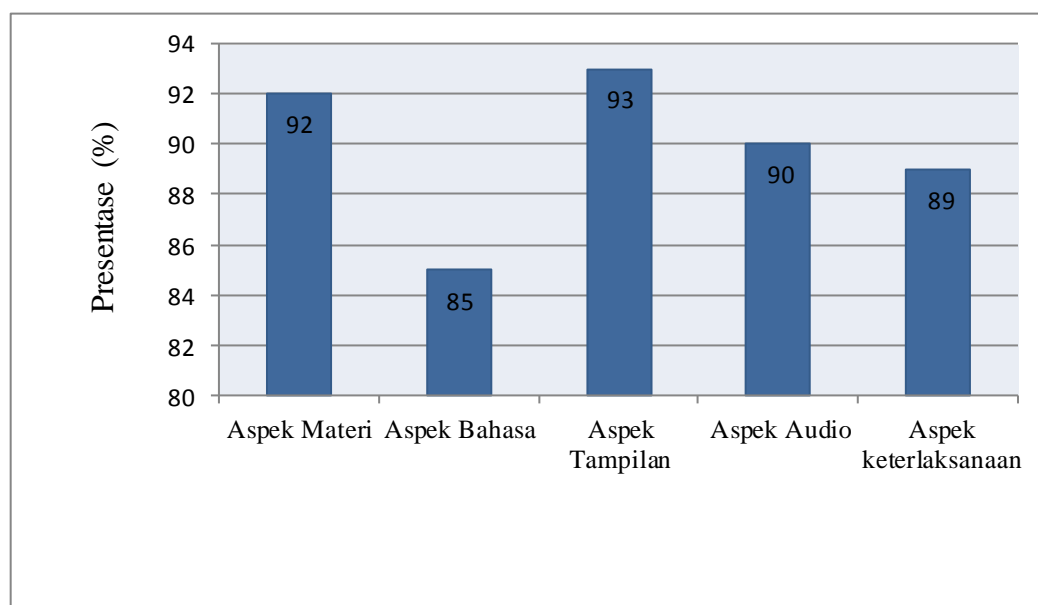


2. Diagram Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Jumlah Skor	Presentase	Rata-Rata	Kriteria
1.	Aspek Bahasa	8	80%	4	Baik
2.	Aspek Tampilan	34	85%	4,25	Sangat Baik
3.	Aspek Audio	16	80%	4	Baik
4.	Aspek Keterlaksanaan	47	85,4%	4,2	Sangat Baik
Total		105	84%	4,2	Sangat Baik

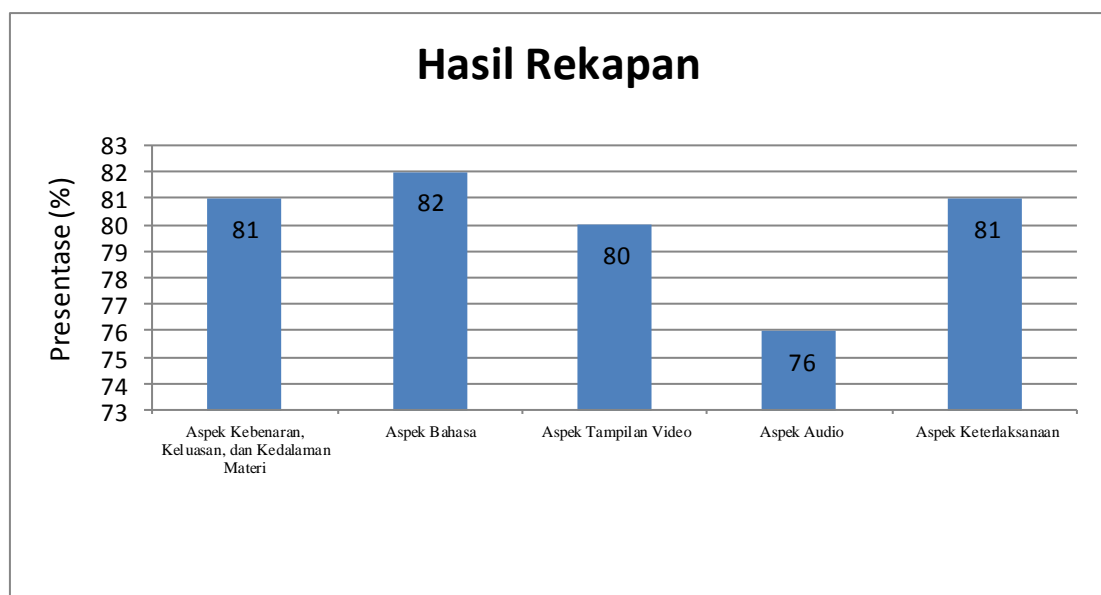


3. Diagram Rekapitan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil



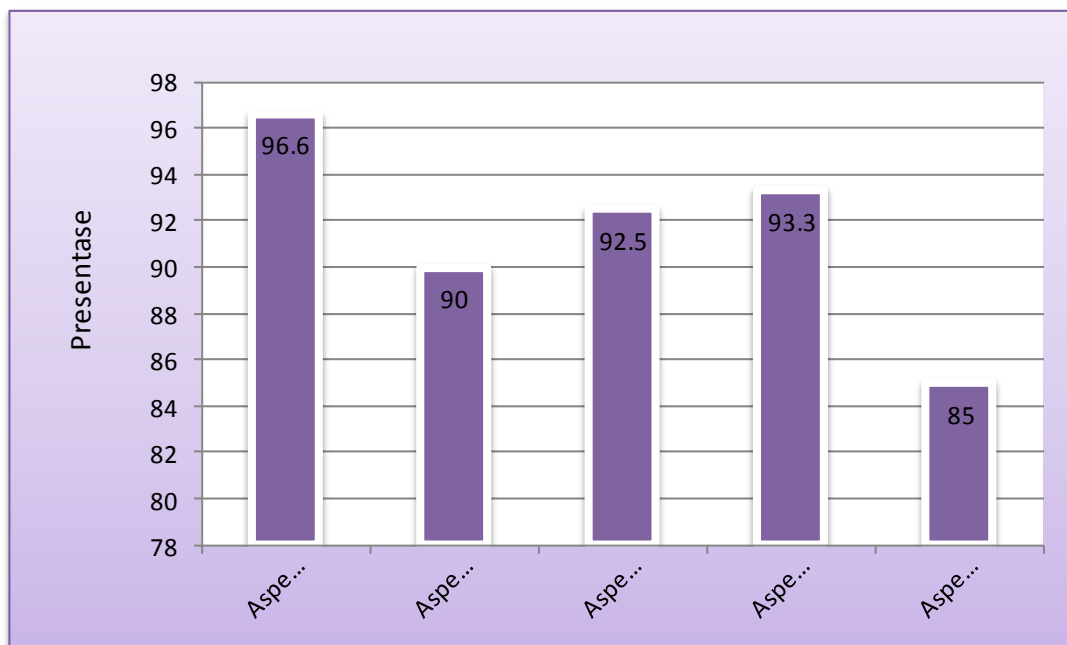
4. Diagram Rekapitan Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Indikator	Jumlah Skor	Presentase	Rata-Rata	Kriteria
1.	Aspek Kebenaran, Keluasan, dan Kedalaman Materi	1100	81%	4,04	Sangat Baik
2.	Aspek Bahasa	279	82%	4,1	Sangat Baik
3.	Aspek Tampilan Video	819	80%	4,01	Baik
4.	Aspek Audio	516	76%	3,79	Baik
5.	Aspek Keterlaksanaan	1097	81%	4,03	Sangat Baik
Total		3811	83%	4,31	Sangat Baik



5. Diagram Rekapitan Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran

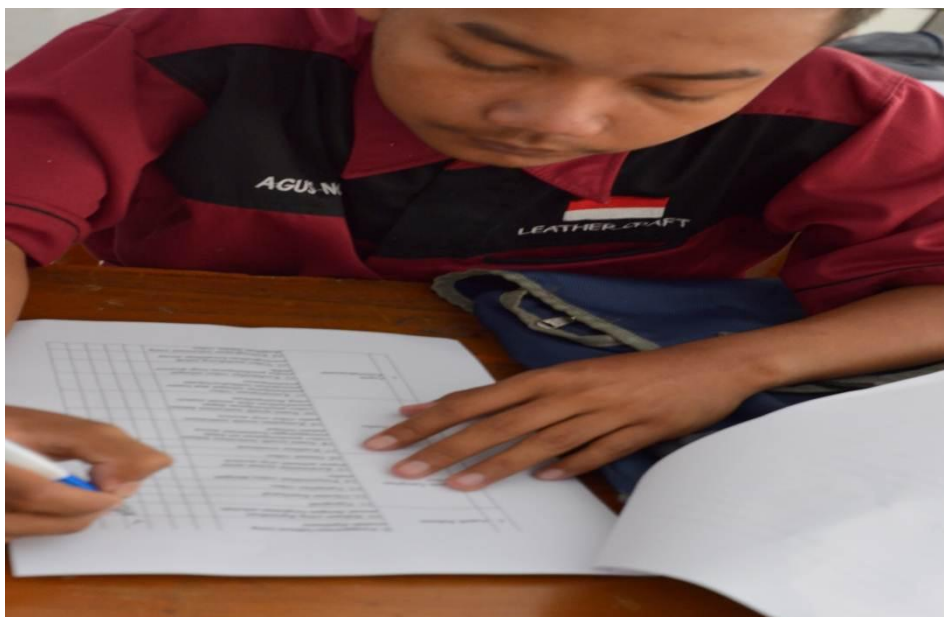
No	Indikator	Jumlah Skor	Presentase	Rata-Rata	Kriteria
1.	Aspek Kebenaran, Keluasan, dan Kedalaman Materi	29	96,6%	4,16	Sangat Baik
2.	Aspek Bahasa	9	90%	4,5	Sangat Baik
3.	Aspek Keterlaksanaan	37	92,5%	4,6	Sangat Baik
4.	Aspek Tampilan Video	28	93,3%	4,6	Sangat Baik
5.	Aspek Audio	17	85%	4,2	Baik
Total		120	88,8%	4,4	Sangat Baik



6. Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Video *Stop motion* pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya Siswa Kelas X jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit di SMK Negeri 1 Kalasan



(Pemutaran Video Pembelajaran Pada Kelompok Kelas Kecil)



(Pengisian Angket Oleh Peserta Didik Pada Uji Coba Kelompok Kelas Kecil)



(Penjelasan Singkat Tentang Video Pembelajaran Uji Coba Kelompok Besar)



(Peserta Didik Memperhatikan Video Pembelajaran Pada Saat Uji Coba Kelompok Besar)



(Penjelasan Mengenai Angket Penilaian Video Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Besar)



(Pengisian Identitas Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Besar)



(Pengisian Angket oleh Peserta Didik Pada Uji Coba Kelas Besar)



(Kebersamaan Setelah Proses Pembelajaran Menggunakan Video Pembelajaran di
Kelas X Kulit SMK Negeri 1 kalasan)

7. Daftar Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil

DAFTAR HADIR UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO *STOP-MOTION*
PADA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KRIYA KELAS X KULIT
SMK NEGERI 1 KALASAN

Tanggal :

Waktu :

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1	JEVI AGUS SETIAJI	X Kulit	1. 	
2	DEVINA SAFITRI	X Kulit		2. 
3	LELI NURHAYATI	X Kulit	3. 	
4	ANITA PUSPITASARI	X Kulit		4. 
5	HAWWIN ALAINNA	X Kulit	5. 	
6	DEA FEBRI ALFIAN	X Kulit		6. 
7	SRI RAHMAWANI MIYOSO	X Kulit	7. 	
8	VIRA AYU NOVITASARI	X Kulit		8. 

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran



Gunadi Winarno, S.Sn.
NIP. 19680217 199503 1 001

Peneliti



Sholichah Mila Wardani
NIM. 14207241006

8. Daftar Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar

DAFTAR HADIR UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO *STOP-MOTION* PADA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KRIYA KELAS X KULIT SMK NEGERI 1 KALASAN

Tanggal :

Waktu :

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1	AFIYAH PUTRI SA'ADAH	X Kulit		
2	AGUS NORROHMAN	X Kulit		
3	ANDHIKA ARIANTAKA PUTRA	X Kulit		
4	ANITA PUSPITASARI	X Kulit		
5	ANJI ASADULLOH ISMAIL	X Kulit		
6	DEA FEBRI ALFIAN	X Kulit		
7	DEVINA SAFITRI	X Kulit		
8	DEWI RATNA SWARI HAAJARULLAH	X Kulit		
9	FEBRI ISTARMANTO	X Kulit		
10	HAWWIN ALAINNA	X Kulit		
11	INUNG SENIA	X Kulit		
12	ISTI NUR KHOLIFAH	X Kulit		
13	JEVI AGUS SETIAJI	X Kulit		
14	KHOIRUL AQMALINA	X Kulit		
15	KINANTI HAYUNING TIAS	X Kulit		
16	LELI NURHAYATI	X Kulit		
17	MUNIFAH NURSANTI	X Kulit		
18	NANDA GIANTARI	X Kulit		
19	NAVITA LINA FAIQOH	X Kulit		
20	NESTI CHOIRUN NISA	X Kulit		

21	NOVIA ARDINI PUTRI	X Kulit		
22	NUR WAHIDAH FEBRIYANI	X Kulit		
23	PENTA OKTAVIAN LAVIDA	X Kulit		
24	RANNIVA HARMUKDIA	X Kulit		
25	REFI RAHMALIA MAHARANI	X Kulit		
26	REZA NURHADI SETIYAWAN	X Kulit		
27	RIKA TRI WAHYUNI	X Kulit		
28	RINNA PURWANTI	X Kulit		
29	SARI YUNIARTI	X Kulit		
30	SRI RAHMAWANI MIYOSO	X Kulit		
31	SURYANI NIRMALA SARI	X Kulit		
32	VANI RIZKI MUHRANI	X Kulit		
33	VIRA AYU NOVITASARI	X Kulit		
34	WANDA LESTARI PUTRI	X Kulit		

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran



Gunadi Winarno, S.Sn.
NIP. 19680217 199503 1 001

Peneliti



Sholichah Mila Wardani
NIM. 14207241006

Lampiran IV

1. Surat Permohonan Izin Penelitian dari Jurusan Pendidikan Seni Rupa
2. Surat Permohonan Izin Penelitian dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
3. Surat Permohonan Izin Penelitian dari KESBANGPOL
4. Surat Permohonan Izin Penelitian dari DIKPORA
5. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian SMK Negeri 1 Kalasan

1. Surat Permohonan Izin Penelitian dari Jurusan Pendidikan Seni Rupa



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax: (0274) 548207
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/34-00
10 Jan 2011

Nomor : 31 /UN34.12/TU/SK/2018
Lampiran : 1 Bandel
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Yogyakarta, 7 Februari 2018

Kepada Yth.

Dekan

u.b. Wakil Dekan I

Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Bersama ini kami kirimkan nama mahasiswa FBS UNY Jurusan/Program Studi Pendidikan Seni Kerajinan yang mengajukan permohonan ijin penelitian untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir lengkap dengan deskripsi keperluan penelitian tersebut sebagai berikut.

1. Nama : SHOLICHAH MILA WARDANI
2. NIM : 14207241006
3. Jurusan/Program Studi : PEND. SENI RUPA / PEND. KRIYA
4. Alamat Mahasiswa : Jl. TONGKOL III / 48, MINOMARTANI
5. Lokasi Penelitian : SMK NEGERI 1 KALASAN
6. Waktu Penelitian : 1 Bulan
7. Tujuan dan maksud Penelitian : merancang dan mengetahui kelayakan video pembelajaran
8. Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO STOP MOTION PADA PELAJARAN DASAR-DASAR DETAIL KRIYA
KELAS X KULIT SMK NEGERI 1 KALASAN
9. Pembimbing : 1. Drs. Mardiyatmo, M.Pd.
2.

Demikian permohonan ijin tersebut untuk dapat diproses sebagaimana mestinya.

Ketua Jurusan,

Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn.
NIP. 19700203 200003 2 001

Ⓣ

2. Surat Permohonan Izin Penelitian dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
 Telepon +62274-586168, Psw. 214, Fax. +62274-548207
 Laman: fbs.uny.ac.id

Nomor : 22/UN34.12/DT/2018
 Lampiran : 1 bendel proposal
 Hal : Izin Penelitian

7 Februari 2018

Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Badan Kesbangpol DIY
Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta 55231

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Sholichah Mila Wardani
 NIM : 14207241006
 Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
 Program Studi : Pend. Seni Kerajinan - S1
 Keperluan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
 Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Video Stop Motion Pada Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya
 Lokasi : SMK Negeri 1 Kalasan
 Waktu Penelitian : 7 Februari – 7 Maret 2018

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
 Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Kasubag. Pendidikan dan
 Kemahasiswaan Fakultas Bahasa
 dan Seni

Wakidu, S.Pd.
 NIP. 19721110 200701 1 003

Tembusan:

1. Kepala Sekolah SMK 1 Kalasan
2. Mahasiswa yang bersangkutan

3. Surat Permohonan Izin Penelitian dari KESBANGPOL



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
 Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

4. Surat Permohonan Izin Penelitian dari DIKPORA



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA

Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax: 541322
web : www.dikpora.jogjapro.go.id, email : dikpora@jogjapro.go.id, Kode Pos 55166

Yogyakarta, 9 Februari 2018

Nomor : 070/01483

Lamp : -

Hal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.
Kepala SMK N 1 Kalasan

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/1496/Kesbangpol/2017 tanggal 8 Februari 2018 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada :

Nama : Sholichah Mila Wardani
NIM : 14207241006
Prodi/Jurusan : Pendidikan Kriya, Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
STOP-MOTION PADA PELAJARAN DASAR-DASAR
DESAIN KRIYA KELAS X KULIT SMK NEGERI 1
KALASAN
Lokasi : SMK N 1 Kalasan
Waktu : 8 Februari 2018 s.d 30 Maret 2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.



Didik W. N. S. SE., M.Pd.
NIP 19660530 198602 1 002

Tembusan Yth :

1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikmenti Dinas Dikpora DIY

5. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian SMK Negeri 1 Kalasan



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA

SMK NEGERI 1 KALASAN

Alamat : Randugunting, Tamanmartani, Kalasan, Sleman, 55171 Telp. (0274) 464000

SURAT KETERANGAN

No. : 421.5/87/03/18

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Drs. MOHAMMAD EFENDI, MM**

NIP : 19620704 199003 1 006

Jabatan : Kepala SMK Negeri 1 Kalasan

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa berikut ini :

Nama : **SHOLICHAH MILA WARDANI**

NIM : 14207241006

Prodi/Jurusan : Pendidikan Kriya, Pendidikan Seni Rupa

Program : S1

Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

benar-benar telah melaksanakan kegiatan penelitian di SMK Negeri 1 Kalasan dengan
Judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO STOP-MOTION
PADA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KRIYA KELAS X KULIT SMK
NEGERI 1 KALASAN SLEMAN"** , untuk keperluan penyusunan Skripsi .

Demikian surat keterangan dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kalasan, 29 Maret 2018
Kepala Sekolah,

Drs. MOHAMMAD EFENDI, MM
NIP. 19620704 199003 1 006

