

**PENGEMBANGAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* DENGAN
GUIDE CHARACTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DARING PADA MATA PELAJARAN IPS**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan dari Program Studi Teknologi Pendidikan



Oleh

Anggi Andriani Lestari

NIM. 1700609

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2021

PENGEMBANGAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* DENGAN *GUIDE CHARACTER* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN IPS

Oleh
Anggi Andriani Lestari
NIM. 1700609

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Anggi Andriani Lestari
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, di fotokopi atau cara lainnya tanpa izin penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

Anggi Andriani Lestari

NIM. 1700609

PENGEMBANGAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* DENGAN *GUIDE CHARACTER* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN IPS

Disetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Dr. Cepi Riyana, M.Pd.

NIP. 197512302001121001




Asra, M.Ed., Ph.D.

NIP. 197207212005011001

Disetujui Oleh:

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Deni Kurniawan, M.Pd.

NIP. 196912042005011002

ABSTRAK

Anggi Andriani Lestari (1700609). Pengembangan Animasi *Motion Graphic* dengan *Guide Character* sebagai Media Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPS.

Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. 2021.

Tingkat permintaan kebutuhan akan pembelajaran daring semakin meningkat khususnya disituasi pandemi COVID-19 saat ini. Adanya perubahan sistem pembelajaran dari luring (*offline*) menjadi daring (*online*) menimbulkan banyak hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran, salah satunya adalah kebutuhan akan sarana pembelajaran yang mampu membantu proses adaptasi guru dan siswa yaitu media pembelajaran. Karena pembelajaran daring yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, dalam pengembangan media ini hadir karakter pemandu atau *guide character* yang berperan sebagai teman saat menggunakan media. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media animasi *motion graphic* dengan *guide character* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran IPS, materi interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi yang diharapkan dapat memberikan kontribusi penggunaan media dalam pembelajaran daring, serta membantu pembelajaran siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penelitian ini merupakan penelitian *Design and Development* yang berdasarkan pada prosedur penelitian Ken Peffers dkk. yang terdiri dari enam tahap, yaitu 1) identifikasi masalah; 2) tujuan dan solusi; 3) desain dan pengembangan; 4) demonstrasi; 5) evaluasi; dan 6) komunikasi. Dari proses penelitian ini ditemukan bahwa materi interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi memiliki karakteristik materi pelajaran yang sesuai untuk dikembangkan menjadi animasi *motion graphic*, adapun jenis desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan desain *flat* dengan warna *colorful*. Setelah melakukan proses desain, dilanjutkan dengan proses pengembangan media yang melalui tahap *editing*, *compositing*, dan *rendering*. Kemudian, berdasarkan validasi ahli materi, media, maupun pengguna (guru dan siswa) media animasi *motion graphic* dengan *guide character* mendapatkan penilaian “Sangat Baik”. Sehingga, disimpulkan bahwa media animasi *motion graphic* dengan *guide character* dapat digunakan pada pembelajaran daring siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Animasi *Motion Graphic*, *Guide Character*, Pembelajaran Daring, IPS.

ABSTRACT

Anggi Andriani Lestari (1700609). Development of Motion Graphic Animation with Guide Character as Online Learning Media in Social Studies Subjects.

Thesis Department of Curriculum and Educational Technology, Faculty of Education, Indonesia University of Education. 2021.

The level of demand for online learning is more increasing than ever, especially in the COVID-19 pandemic situation. The transition from offline learning systems to online learning creates many obstacles in the learning implementations, one of them is the need for learning facilities to be enabled to help the teacher and students adaptation process, that is instructional media. Because online learning that allows students to learn independently, in this media development guide character is present who acts as a friend while using the media. So, the purpose of this study is to develop motion graphic animation media with guide characters as online learning media in social studies subjects, the material of human interaction with the natural, social, cultural, and economic environment which is expected to contribute media in online learning, as well as assisting the learning process of seventh grade Junior High School students. This study used Design and Development method based on the study procedures of Ken Peffers et al. which consists of six stages, (1) identify the problems; (2) objectives of a solution; (3) design and development; (4) demonstration; (5) evaluation; and (6) communication. From the study process, it was found that the material of human interaction with the natural, social, cultural, and economic environment has the characteristics of the subject matter that is suitable to be developed into motion graphic animation, while the type of design used in this study is a flat design with colorful colors. After carrying out the design process, it is continued with the media development process which goes through the stages of editing, compositing, and rendering. Then, based on the validation of material experts, media, and users (teachers and students), motion graphic animation media with guide characters received an "Excellent" rating. So, it can be concluded that motion graphic animation media with guide characters can used in online learning for seventh-grade junior high school students.

***Keywords:* Instructional Media, Motion Graphic Animation, Guide Character, Online Learning, Social Studies.**

Anggi Andriani Lestari, 2021

PENGEMBANGAN ANIMASI MOTION GRAPHIC DENGAN GUIDE CHARACTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.2 Animasi <i>Motion Graphic</i>	14
2.3 <i>Guide Character</i>	18
2.4 Pembelajaran Daring.....	19
2.5 Ilmu Pengetahuan Sosial.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Desain Penelitian	24
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian	25
3.3 Prosedur Penelitian.....	25
3.4 Teknik Pengumpulan Data	27
3.5 Analisis Data	36
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Temuan Penelitian	38
4.1.1 Penentuan Materi	38
4.1.2 Proses Desain Media Animasi <i>Motion Graphic</i>	41
4.1.3 Pengembangan Media.....	64
4.1.4 Hasil Validasi terhadap Media.....	65

Anggi Andriani Lestari, 2021

PENGEMBANGAN ANIMASI MOTION GRAPHIC DENGAN GUIDE CHARACTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.2	Pembahasan	81
4.2.1	Proses Penentuan Materi Pelajaran.....	81
4.2.2	Proses Desain	82
4.2.3	Proses Pengembangan.....	85
4.2.4	Hasil Validasi.....	85
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		90
5.1	Simpulan.....	90
5.2	Implikasi.....	91
5.3	Rekomendasi	92
DAFTAR PUSTAKA		93
LAMPIRAN.....		97

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	12
Tabel 3.1 Kisi-kisi Penelitian	28
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Pengumpulan Data Penelitian	31
Tabel 3.3 Pertanyaan Ahli Materi	35
Tabel 3.4 Pertanyaan Ahli Media.....	35
Tabel 3.5 Skala Likert	36
Tabel 3.6 Modifikasi skala Likert	37
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Ahli Materi.....	39
Tabel 4.2 Hasil Wawancara Ahli Media	42
Tabel 4.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	44
Tabel 4.4 Pembuatan <i>storyboard</i>	46
Tabel 4.5 Penyusunan Naskah.....	54
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi	66
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media	69
Tabel 4.8 Data Kualitatif Validasi Ahli.....	71
Tabel 4.9 Hasil Perbaikan Media	73
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Pengguna.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media dalam Proses Belajar	9
Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	10
Gambar 2.3 Ilustrasi <i>guide character</i> yang akan dikembangkan	18
Gambar 2.3 Terminologi <i>Learning</i>	19
Gambar 3.1 Model Ken Peffers dkk.	24
Gambar 4.1 Editing <i>voice over</i>	63
Gambar 4.2 Pembuatan aset grafis	64
Gambar 4.3 Proses <i>editing</i> aset atau ilustrasi	64
Gambar 4.4 Proses <i>compositing</i>	65
Gambar 4.5 Proses <i>rendering</i>	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing	98
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian ke Sekolah	100
Lampiran 3 Surat Keterangan Izin Penelitian dari Sekolah	101
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	102
Lampiran 5 Pedoman Wawancara Ahli Materi	105
Lampiran 6 Pedoman Wawancara Ahli Media	106
Lampiran 7 Hasil Wawancara Ahli Materi	107
Lampiran 8 Hasil Wawancara Ahli Media	108
Lampiran 9 Instrumen Validasi Ahli Materi	109
Lampiran 10 Instrumen Validasi Ahli Media	112
Lampiran 11 Instrumen Penilaian Pengguna	115
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Materi	118
Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Media 1	121
Lampiran 14 Hasil Validasi Ahli Media 2	124
Lampiran 15 Hasil Penilaian Guru 1	127
Lampiran 16 Hasil Penilaian Guru 2	131
Lampiran 17 Hasil Penilaian Guru 3	135
Lampiran 18 Hasil Penilaian Guru 4	139
Lampiran 19 Hasil Penilaian Siswa 1	144
Lampiran 20 Hasil Penilaian Siswa 2	148
Lampiran 21 Hasil Penilaian Siswa 3	152
Lampiran 22 Hasil Penilaian Siswa 4	156
Lampiran 23 Hasil Penilaian Siswa 5	160
Lampiran 24 Kegiatan Bimbingan	164

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, I. & Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ainina, I.A. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History education*, 3(1). 40-45.
- Algiffari, M. (2015). Perancangan *Motion Graphic (Bumper In)* dan Video Dokumenter Permainan Tradisional Jawa Barat. *Jurnal Sketsa*, 2(1). 49-61.
- Bilfaqih, M. & Qomarudin, M.N. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish.
- Cara, M. D. & Chatani, K. (2019). *Catatan Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh dan Digital di Bidang TVET*. Jakarta: International Labour Organization (ILO).
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Model Pembelajaran Terpadu IPS*. Jakarta: Depdiknas.
- Ellis, E.T. & Levy, Y. (2010). A Guide for Novice Research Design and Development Research Methods. *Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)*. Florida: Nova Southeastern University.
- Gulz, A. & Haake, M. (2006). Design of animated pedagogical agents – a look at their look. *Int. J. Human-Computer Studies*, 64 (4), 332-339. doi: <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2005.08.006>
- Gumelar, M.S. (2018). *Elemen dan Prinsip Animasi 2D*. Jakarta: AnImage.
- KPAI. (2020, April 30). “Hanya 8% Guru yang Paham Gawai untuk Pembelajaran Daring” [Daring]. Diakses dari <https://www.kpai.go.id/publikasi/hanya-8-guru-yang-paham-gawai-untuk-pembelajaran-daring>
- Kurniawan, A. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Kusumadewi, R.F., Yustiana, S., & Nasihah, K. (2020). Menumbuhkan Kemandirian Siswa Selama Pembelajaran Daring Sebagai Dampak Covid-19 di SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1 (1), 7-13.
- Meryati. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Lampung: Fakta Press.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Edisi Kedua). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Pengelola Siaran Pers. (2019, Juni 24). “Sesjen Kemdikbud: Pemanfaatan TIK Sangat Strategis dan Penting untuk Membantu Pendidikan” [Daring]. Diakses dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/06/sesjen-kemdikbud-pemanfaatan-tik-sangat-strategis-dan-penting-untuk-membangun-pendidikan>
- Pohan, A.E. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Purwodadi: CV Sarnu Untung.
- Pribadi, B.A. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Edisi Pertama). Jakarta: Kencana.
- Purwanto, A., dkk. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal of Education, Psychology and Counselling*, 2 (1), 1-12.
- Rahayu, D. & Azizah, U. (2012). Pengembangan Instrumen Penilaian Kognitif Berbasis Komputer dengan Kombinasi Permainan “*Who wants to be a chemist*” Pada Materi Pokok Struktur Atom untuk Kelas X SMA RSBI. *Prosiding Seminar Nasional Kimia Unesa 2012*, 41-50. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Richey, R.C. & Klein, J.D. (2009). *Design and Development Research Methods, Strategies, and Issues*. New York: Routledge.
- Rusdi, M. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Rusmawan. (2013). Faktor yang Memengaruhi Kesulitan Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*, 32 (2), 285-295. doi: <https://doi.org/10.21831/cp.v0i2.1487>

- Sa'adah, I., Pramono, S.E., & Suharso, R. (2017). Pengembangan Media Video Motion Graphic Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa untuk SMA. *Indoensian Journal of History Education*, 5 (1). 25-31.
- Sari, E.M. & Arianto, F. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Pokok Indonesia Zaman Praaksara di SMA Negeri 4 Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan (JMTP)*, 9(1). 1-4.
- Setiawan, I., Suciati, D., & Mushlih, A. (2017). *Buku Pegangan Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Simanihuruk, L., dkk. (2019). *E-Learning: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Suhada, I. (2017). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Squline. (2017, Mei 29). "Indonesia Masuk Top 10 Pertumbuhan E-Learning di Seluruh Dunia, Squline Targetkan Kenaikan 25% Dari Angka Pertumbuhan Bisnis" [Daring]. Diakses dari <https://squline.com/indonesia-masuk-top-10-pertumbuhan-e-learning-di-seluruh-dunia-squline-targetkan-kenaikan-25-dari-angka-pertumbuhan-bisnis/>
- Susilana, R. & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Syarifudin, A.S. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya *Social Distancing*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31-34. doi: <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Warsihna, J. (2013). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Untuk Pendidikan di Daerah Terpencil, Tertinggal, dan Terdepan (3T).

Jurnal Teknodik, 17 (2), 238-245. doi:
<http://dx.doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.82>