

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ANIMASI STOP MOTION BERBASIS ADOBE FLASH
DALAM MATA PELAJARAN IPA MATERI GAYA**



**OLEH
DWI SANDYIKA
NIM 1515051021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ANIMASI STOP MOTION BERBASIS ADOBE FLASH
DALAM MATA PELAJARAN IPA MATERI GAYA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**



**OLEH
DWI SANDYIKA
NIM 1515051021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2020

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS-TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI
GELAR SARJANA PENDIDIKAN**



I Made Putrama, S.T., M.T.
NIP. 198709072015041001

Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom.
NIP. 1984072420150410

Skripsi oleh Dwi Sandyika

Telah dipertahakan di depan dewan penguji

Pada tanggal 13 Juli 2020

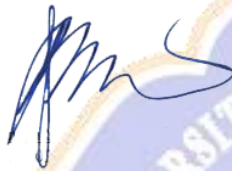
Dewan Penguji



I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.sc.

NIP. 198501042010121004

(Ketua)



Gede Saindra Santyadiputra, S.Kom., M.sc.

NIP. 198708022014041001

(Anggota)



I Made Putrama, S.T., M.Tech.

NIP. 198709072015041001

(Anggota)



Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198407242015041002

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan
Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada

Hari : Senin
Tanggal : 13 Juli 2020



Dekan Fakultas Teknik Dan Kejuruan



Dr. I Gede Sudirtha. S.Pd.,M.Pd
NIP. 19710616199011001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Stop Motion Berbasis Adobe Flash dalam Mata Pelajaran IPA Materi Gaya beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, Juli 2020
Yang membuat pernyataan,



KATA PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada,

Orang Tua & Keluarga,

I Gede Mangku Artha, Ni Nengah Sukasih, I Gede Andi Legawa

Terima Kasih Yang Teramat Dalam Saya Ucapkan Kepada:

Tuhan Yang Maha Esa,

Atas berkat dan rahmat beliau, skripsi ini dapat terselesaikan

Seluruh Staf Dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya:

Bapak I Made Putrama & Dewa Gede Hendra Divayana

Crew Pembuatan Animasi

Yogi dan Ryan

My Support System

Derisa

Teman-Teman Terbaik Seperjuangan Angkatan 2014 & 2015

Terima Kasih atas Doa, Bantuan dan Motivasinya

PRAKATA

Puji syukur penyusun panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ” **Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Stop Motion Berbasis Adobe Flash dalam Mata Pelajaran IPA Materi Gaya**” Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa / Ida Sang Hyang Widhi Wasa yang selalu menyertai setiap langkah saya dalam menyusun SKRIPSI.
2. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan.
3. Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs selaku Ketua Prodi Jurusan Pendidikan Teknik Informatika.
4. I Made Putrama, S.T., M.Tech., selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom, selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.sc selaku Penguji I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs selaku Penguji II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
8. Seluruh Narasumber yang sudah memberikan informasi dalam pembuatan animasi ini.

9. I Gede Mangku Artha, Ni Nengah Sukasih, dan I Gede Andi Legawa selaku orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan dorongan, semangat, doa serta bantuan baik moral maupun material.
10. Keluarga, atas segala dorongan, dukungan, motivasi dan penantian baik material maupun moril demi keberhasilan studi penulis.
11. Crew Animasi yang bersedia membantu selama pembuatan animasi ini
12. Sahabat-sahabat sebagai tim sukses yang selalu bersedia saling membantu selama pengerjaan skripsi serta teman-teman PTI yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini.
13. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, Juli 2020

Penulis

MOTTO

“Victory Love Preparation”

Kemenangan Selalu diciptakan dari persiapan yang matang



Daftar Isi

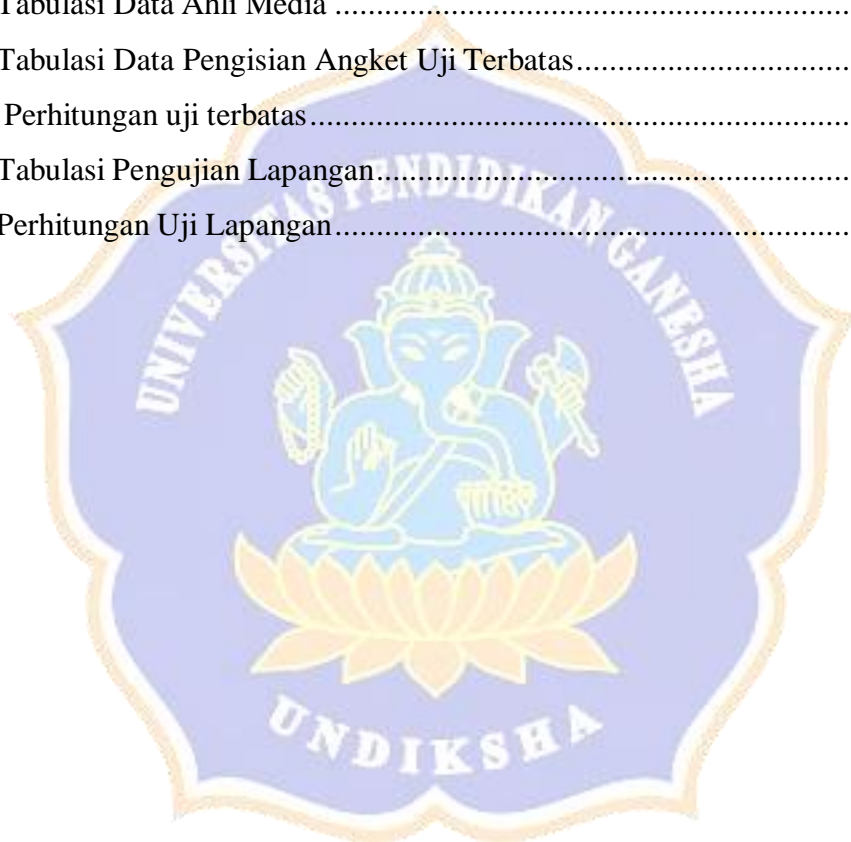
HALAMAN JUDUL.....	ii
ABSTRAK.....	xi
ABSTRAK.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	8
1.3. Pembatasan Masalah	8
1.4. Tujuan Penelitian.....	8
1.5. Manfaat Pengembangan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	10
2.1. Kajian Pustaka	10
2.2. Landasan Teori	15
2.2.1. Media Pembelajaran.....	15
2.2.2. Media Pembelajaran Audio – Visual	19
2.2.3. Animasi Stop – Motion.....	25
2.2.3.2. Jenis – Jenis Animasi Stop Motion.....	26
2.2.3.3. Kelebihan dan Kelemahan Animasi Stop Motion Error! Bookmark not defined.	27
2.2.4. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam	28
2.2.5. Kamera.....	30
2.2.5.1. Camera Angle	33
2.2.6. Perangkat Lunak Pendukung.....	36
2.2.7. Perangkat Keras Pendukung	37
2.2.8. Metode Four-D.....	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	46
3.1. Jenis Penelitian.....	46

3.2. Model Penelitian Pengembangan.....	46
3.2.1. Define (Pendefinisian)	46
3.2.2. Development (Pengembangan).....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	56
4.1. Hasil Penelitian	56
4.1.1. Define (Pendefinisian).....	56
4.1.2. Design (Perancangan).....	58
4.1.3. Development (Pengembangan)	68
4.1.4. Disseminate (Penyebaran).....	79
4.2. Pembahasan	79
BAB V PENUTUP.....	83
5.1. Kesimpulan.....	83
5.2. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86
RIWAYAT HIDUP	89
LAMPIRAN.....	90



Daftar Tabel

Tabel 3. 1. Angket Uji Lapangan.....	53
Tabel 3.2. Range Persentase Kelayakan Film	54
Tabel 4.1. Tujuan Pembelajaran.....	57
Tabel 4.2. Urutan Pembuatan Animasi.....	63
Tabel 4.3. Tabulasi Data Ahli Materi.....	68
Tabel 4 4. Tabulasi Data Ahli Media	69
Tabel 4.5. Tabulasi Data Pengisian Angket Uji Terbatas.....	71
Tabel 4. 6. Perhitungan uji terbatas.....	74
Tabel 4.7. Tabulasi Pengujian Lapangan.....	75
Tabel 4.8. Perhitungan Uji Lapangan.....	77



Daftar Gambar

Gambar 2.1. Frame Size Long Shot (LS).....	31
Gambar 2.2. Frame Size Medium Long Shot (MLS)	31
Gambar 2.3. Frame Size Mid Shot (MS).....	32
Gambar 2. 4 Frame Size Medium Close Up (MCU)	32
Gambar 2.5. Frame Size Close Up (CU).....	32
Gambar 2. 6. Camera Angle Bird View	33
Gambar 2.7. Camera Angle High angle	34
Gambar 2.8. Camera Angle Low angle.....	34
Gambar 2. 9 Camera Angle Eye level.....	35
Gambar 2.10. Camera Angle Frog eye.....	35
Gambar 2.11. Adobe After Effects dan Adobe Premier Pro	36
Gambar 2. 12. Adobe Flash	37
Gambar 2.13. Kamera Lumix G385.....	37
Gambar 2.14. Tripod Kamera.....	38
Gambar 2.15. Lampu Kerja	38
Gambar 2.16. Paper Cut	39
Gambar 2.17. LAPTOP ASUS	39
Gambar 2.18. Bagan Tahap Penelitian Pengembangan	41
Gambar 4.1. Tampilan Menu Utama.....	59
Gambar 4.2.Tampilan menu Pendahuluan	60
Gambar 4.3. Tampilan Menu Pengembang	60
Gambar 4.4. Tampilan Menu Video	61

Daftar Lampiran

Lampiran 1 Peta Konsep	90
Lampiran 2 Desain Konsep Art	91
Lampiran 3 Storyboard.....	92
Lampiran 4 Uji Ahli Media	122
Lampiran 5 Uji Ahli Isi	125
Lampiran 6 Uji Lapangan Terbatas.....	128
Lampiran 7 Silabus	133
Lampiran 8 Surat Observasi	170
Lampiran 9 Hasil Wawancara	171
Lampiran 10 Foto Kegiatan.....	175
Lampiran 11 Uji Ahli Isi	176
Lampiran 12 Uji Ahli Media	194
Lampiran 13 Hasil Perhitungan Pengujian Terbatas.....	213
Lampiran 14 Hasil Perhitungan Pengujian Lapangan.....	214
Lampiran 15 Gambar Angket Uji Terbatas	215
Lampiran 16 Gambar Angket Google Form dan Pengisian Angket Oleh Siswa	216

