

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM  
MATERI BENCANA BANJIR DI MTS NEGERI 8 KLATEN**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I  
pada Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Oleh :**

**DEVY NUR PUSPITASARI**

**A 610150045**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM MATERI BENCANA  
BANJIR KELAS VII DI MTS NEGERI 8 KLATEN**

**PUBLIKASI ILMIAH**

oleh:

**DEVY NUR PUSPITASARI**

**A610150045**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen  
Pembimbing,



**Dr. Suprpto Dibyosaputro, M.Sc**

**NIDN. 00 23035205**

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM MATERI BENCANA  
BANJIR KELAS VII DI MTS NEGERI 8 KLATEN

Oleh:

**Devy Nur Puspitasari**

**A610150045**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari Jumat, 07 Februari 2020  
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Dr. Suprpto Dhiyosaputro, M.Sc  
Ketua Dewan Penguji
2. Yunus Aris Wibowo, S.Pd., M.Sc  
Anggota I Dewan Penguji
3. Drs. Suharjo, M.S  
Anggota II Dewan Penguji

(  )

(  )

(  )

Surakarta, 14 Mei 2020

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Prof. Dr. H. Joko Prayitno, M.Hum.

196504281993031001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 14 Februari 2020



Penulis

Jevy Nur Puspitasari

A610150045

## **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM MATERI BENCANA BANJIR DI MTS NEGERI 8 KLATEN**

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini dapat (1) Mengetahui pengembangan media video animasi bencana banjir siswa kelas VII MTs Negeri 8 Klaten. (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran geografi dalam materi media pembelajaran animasi bagi siswa kelas VII MTs Negeri 8 Klaten. (3) Mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran geografi dengan menggunakan media animasi siswa kelas VII MTs Negeri 8 Klaten. Metode penelitian yaitu pengembangan dengan menggunakan model (*Research and development*) atau R&D. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan test. Berdasarkan Penilaian dari ahli materi mendapatkan rata-rata skor 4,8 yang berarti menunjukkan video animasi dengan materi bencana banjir mendapat kategori "baik", penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 4,6 yang berarti menunjukkan video animasi dengan materi bencana banjir mendapat kategori "baik", guru mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,42 yang berarti masuk dalam kategori "baik", dan siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,45 yang berarti masuk dalam kategori "baik". Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan nilai pre-test dengan nilai rata-rata sebesar 46 dan post-test mengalami peningkatan yaitu sebesar 86,8. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat perbedaan tingkat pemahaman antara *pre-test* dan *post-test* pada pembelajaran video animasi Bencana Banjir di MTSN 8 Klaten, hal ini membuktikan bahwa nilai mean pretest sebesar 46,000 dan nilai posttest sebesar 86,8000 dengan demikian terbukti bahwa ada peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bencana banjir dengan menggunakan media video animasi.

**Kata Kunci** : pengembangan, animasi bencana banjir, motivasi.

### **Abstract**

The purpose of this study can be (1) Determine the development of video animation animation flood disaster students of class VII MTs Negeri 8 Klaten. (2) Determine the feasibility of geography learning media in the animation learning media material for Grade VII students of MTs Negeri 8 Klaten. (3) Determine the increase in students' motivation in geography learning by using animation media for Grade VII students of MTs Negeri 8 Klaten. The research method is development using a model (*Research and development*) or R&D. Data collection techniques using observation, interviews, lift and test. Based on the assessment of the material experts get an average score of 4.8 which means showing animated videos with flood disaster material got the category of "good", the assessment of media experts got an average score of 4.6 which means showing animated videos with flood disaster material got the category of "good", the teacher gets an average value of 4.42 which means included in the category of "good", and

students get an average value of 4.45 which means included in the "good" category. Student learning outcomes in the experimental class with a pre-test value with an average value of 46 and post-test an increase of 86.8. Based on these results indicate that a significant value of  $0,000 < 0.05$ , then  $H_0$  is rejected, which means there is a difference in the level of understanding between pre-test and post-test in the learning of Flood Disaster animated video in MTSN 8 Klaten, this proves that the mean pretest value of 46,000 and a posttest score of 86.8000 thus it is evident that there is an increase in student motivation in learning flooding using animated video media.

**Keyword:** development, flood disaster animation, motivation.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kunci terbentuknya sumberdaya manusia yang kompeten dalam membangun bangsa dan negara. Melalui pendidikan diharapkan dapat mewujudkan generasi cerdas dan yang berguna demi bangsa dan negara. Selain itu adanya pendidikan diharapkan juga dapat meningkatkan diri seseorang dalam segala aspek. Perkembangan ilmu dan teknologi di era globalisasi ini mempengaruhi berbagai segi kehidupan manusia, salah satunya adalah dibidang dunia pendidikan. Pendidikan merupakan hal yang berhubungan dengan peserta didik, pendidik, interaksi pendidikan, serta lingkungan sekolah dan sarana prasarana pendidikan (Siswoyo,Dwi 2011: 61). Oleh karena itu setiap unsur pendidikan yang berhubungan dengan peserta didik harus diperhatikan agar tujuan dari pendidikan tercapai. Pendidikan berperan penting untuk semua kalangan masyarakat khususnya bagi para pelajar dalam meningkatkan kualitas diri. Pendidikan tidak hanya berlandaskan pada kemampuan akademik saja, akan tetapi pendidikan juga berlandaskan moral, iman dan taqwa.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Adanya peran dan fungsi pendidikan maka perlu perbaikan mutu pendidikan secara terus menerus. Perbaikan ini meliputi proses dalam belajar

mengajar. Sadirman (2012:13) menyatakan bahwa proses belajar mengajar merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusia, yakni siswa sebagai pihak belajar yang sebagai subyek pokoknya dan guru sebagai pihak yang mengajar.

Keberhasilan proses pembelajaran menjadi faktor penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Hal ini harus menciptakan pendidikan yang berkualitas salah satunya didukung oleh pembelajaran secara formal, guru yang berkompeten, dan fasilitas yang memadai. Pembelajaran Geografi di sekolah mayoritas masih menggunakan media pembelajaran yang terbatas. Saat ini sering ditemukan proses pembelajaran di sekolah hanya menempatkan siswa sebagai objek yang selalu diberikan beragam materi dengan jumlah yang sangat banyak, sehingga banyak materi yang kurang dipahami dan cenderung dihafalkan oleh siswa. Dalam penyampaiannya, guru juga sering menggunakan metode ceramah sehingga dapat mengakibatkan siswa mengalami kebosanan dan akan berdampak pada motivasi siswa yang menurun. Guru pada umumnya kurang dapat memanfaatkan media yang sudah tersedia. Kegiatan belajar mengajar akhirnya akan berpusat kepada guru dan terjadi komunikasi satu arah. Perkembangan teknologi informasi dan tuntutan globalisasi yang semakin besar saat ini tidak dapat dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat mendorong pengembangan dan penciptaan hal-hal baru khususnya dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran yang semakin interaktif dan inovatif.

Menurut Puspitasari (2012) motivasi belajar adalah dorongan dari proses belajar dari tujuan belajar dengan mendapatkan manfaat dari proses belajar. Sebagian siswa mengalami masalah dalam belajar yang mengakibatkan prestasi belajar kurang sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mengatasi masalah yang dialami tersebut perlu mencari faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah motivasi belajar, serta memberikan pengaruh besar dalam menciptakan gairah dan semangat dalam belajar.

Menurut Rusman (2012: 170), media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan oleh guru untuk keperluan

pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras. Media pembelajaran yang dapat digunakan saat ini seperti media teks, video, dan audio kemudian dengan adanya kemajuan teknologi maka berkembang menjadi grafis, foto, dan animasi.

Media pembelajaran memiliki banyak keunggulan untuk menarik perhatian siswa bila dibandingkan dengan media pembelajaran yang lainnya. Daryanto, dan Mulyo Rahardjo (2012:129) mengemukakan bahwa animasi yang digunakan dalam pendidikan pada prinsipnya merupakan gagasan yang diwujudkan dalam bentuk ilustrasi obyek gambar yang disederhanakan dan dibuat dengan ukuran besar. Tujuannya untuk menarik perhatian, membujuk, memotivasi, atau memperingatkan pada gagasan pokok, fakta atau peristiwa tertentu. Pada dasarnya animasi merupakan suatu media yang lebih menonjolkan kekuatan pesan, visual, gambar, media dan warna untuk dapat mempengaruhi perilaku, sikap seseorang dalam melakukan sesuatu.

Bencana adalah suatu kejadian alam, buatan manusia atau perpaduan antara keduanya yang terjadi secara tiba-tiba sehingga menimbulkan dampak negatif yang dahsyat bagi kelangsungan kehidupan. Misalnya, bencana gempa bumi, bencana banjir dapat berkaitan dengan gelombang pasar air laut (tsunami), tanah longsor, letusan gunung api, semburan lumpur panas, atau bahkan bencana sosial kerusuhan (penjarahan) pasca bencana (Priambodo, Ari 2009: 22).

Dengan adanya media pembelajaran animasi dalam pendidikan dapat mencegah / menanggulangi bencana pada tahap pra-bencana meliputi kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam situasi terjadi bencana dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada situasi terdapat potensi bencana. Pada situasi tidak terjadi bencana, salah satu kegiatannya adalah perencanaan penanggulangan bencana. Kesiapsiagaan terhadap bencana merupakan syarat mutlak bagi pengembangan pengurangan resiko bencana. Artinya tanpa adanya kesadaran bahaya bencana banjir, maka tingginya kemungkinan korban harta benda dan jiwa merupakan hal yang tidak dapat terelakan. Kesiapsiagaan terhadap berbagai fenomena bencana

dapat diperoleh dari pendidikan melalui suatu proses belajar mengajar. Pembelajaran di masyarakat dapat dilakukan melalui pendidikan informal. Kegiatan pendidikan informal dilakukan oleh keluarga dan lingkungan berbentuk kegiatan belajar secara mandiri. Pembelajaran fenomena bencana dapat diperoleh melalui pengalaman, keluarga, media cetak, penyuluhan, pelatihan maupun dari lembaga terkait. Pembelajaran tersebut dapat membentuk persepsi individu mengenai berbagai objek atau fenomena di sekitarnya (Ulirrosyad, Ha'iz 2015).

Pengertian media pembelajaran menurut Munadi, (2013: 7-8) yaitu segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Video pembelajaran merupakan salah satu produk dari media pembelajaran yang berupa media gerak audio-visual. Video sangat efektif dan efisien apabila digunakan sebagai media pembelajaran karena masyarakat yang sebagian besar telah memiliki alat elektronik yang mampu memutar video kapanpun dan dimanapun.

MTs Negeri 8 Klaten merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Klaten yang terletak di Kec. Karangdowo. Berdasarkan observasi di lapangan dengan guru dan siswa MTs Negeri 8 Klaten, bahwa seperti yang telah terjadi wilayah MTs Negeri 8 Klaten merasakan dampak terjadinya bencana banjir yang mana tempat MTs Negeri 8 Klaten dengan dataran rendah yang berdekatan dengan sungai maka seringkali ketika terjadi hujan deras sungai meluap maka sekolah akan kemasukan air. Berdasarkan kenyataan di lapangan mendorong peneliti untuk memberikan sebuah solusi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar geografi. Media Pembelajaran diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk memahami materi pada proses pembelajaran. Tujuan penelitian mengetahui pengembangan media video animasi bencana banjir siswa kelas VII MTs Negeri 8 Klaten. Mengetahui kelayakan media pembelajaran geografi dalam materi media pembelajaran animasi bagi siswa kelas VII MTs Negeri 8 Klaten. Mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran geografi dengan menggunakan media animasi siswa kelas VII MTs Negeri 8 Klaten.

## **2. METODE**

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dengan menggunakan data primer yang di dapat melalui soal pre-test dan post-test setelah melakukan kegiatan belajar mengajar pada saat pembelajaran dikelas. Data kualitatif diperoleh saat melakukan wawancara langsung kepada responden.

Penelitian ini merupakan salah satu penelitian pengembangan sebuah produk media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi dilakukan sesuai dengan prosedur R and D. Pengumpulan data untuk memenuhi kebutuhan peneliti dalam menganalisis data penelitian dan pengembangan, teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah: Observasi, Wawancara dan test.

Analisis data yang dianalisis meliputi penilaian ahli media, materi, guru geografi dan siswa. Sedangkan uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan SPSS 21 dengan uji Paired Sample T-test. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui perbedaan tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa poster. Uji hipotesis menggunakan uji perbedaan rata-rata dua sampel berpasangan (*Paired Sample T-test*). Uji beda juga lakukan untuk melihat perbedaan tingkat pemahaman antara *pre-test* dan *post-test*. Keputusan uji, jika  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel, berbeda secara signifikan maka  $H_0$  ditolak dan jika  $t$  hitung  $<$   $t$  tabel, tidak ada perbedaan secara signifikan maka  $H_0$  diterima.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil yang diperoleh melalui proses pengembangan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu menggunakan media pembelajaran animasi dengan materi bencana banjir, produk animasi ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro sedangkan Proses pembuatan produk pertama-tama dengan menyusun materi yang akan dibuat yang akan dibuat menjadi ilustrasi dalam animasi. Lalu dilanjutkan membuat sebuah konsep dari awal mulai gambar-gambar dan penjelasan yang akan dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro.

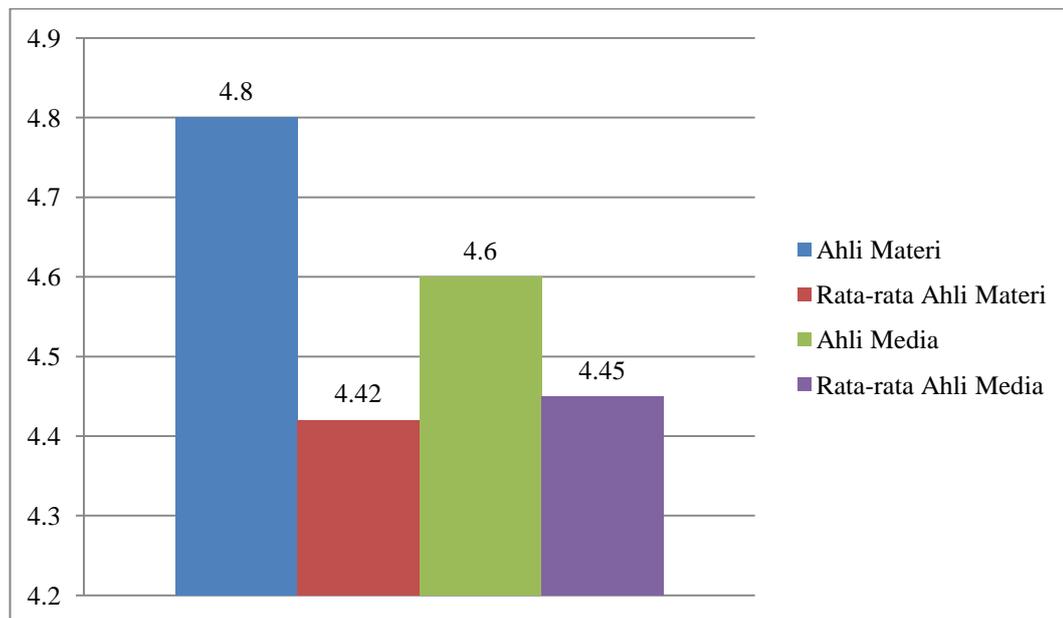


Gambar 1. Kegiatan Belajar Mengajar



Gambar 2. Kegiatan Belajar Mengajar Menggunakan Video Bencana Banjir

Hasil pengembangan media pembelajaran animasi bencana banjir dengan penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru dan siswa. Penilaian dari ahli materi mendapatkan rata-rata skor 4,8 yang berarti menunjukkan video animasi dengan materi bencana banjir mendapat kategori “baik”, penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 4,6 yang berarti menunjukkan video animasi dengan materi bencana banjir mendapat kategori “baik”, guru mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,42 yang berarti masuk dalam kategori “baik”, dan siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,45 yang berarti masuk dalam kategori “baik”.



Grafik 1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Bencana Banjir

Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan nilai pres-test dengan nilai rata-rata sebesar 46 dan post-test mengalami peningkatan yaitu sebesar 86,8. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat perbedaan tingkat pemahaman antara *pre-test* dan *post-test* pada pembelajaran video animasi Bencana Banjir di MTSN 8 Klaten, hal ini membuktikan bahwa nilai mean pretest sebesar 46,000 dan nilai posttest sebesar 86,8000 dengan demikian terbukti bahwa ada peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bencana banjir.

#### 4. PENUTUP

- 1) Hasil pengembangan media pembelajaran animasi bencana banjir menggunakan model research and development yaitu define, design, and development. Penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru dan siswa. Penilaian dari ahli materi mendapatkan rata-rata skor 4,8 yang berarti menunjukkan video animasi dengan materi bencana banjir mendapat kategori “baik”, penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 4,6 yang berarti menunjukkan video animasi dengan materi bencana banjir mendapat kategori

“baik”, guru mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,42 yang berarti masuk dalam kategori “baik”, dan siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,45 yang berarti masuk dalam kategori “baik”.

- 2) Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan nilai pres-test dengan nilai rata-rata sebesar 46 dan post-test mengalami peningkatan yaitu sebesar 86,8. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat perbedaan tingkat pemahaman antara *pre-test* dan *post-test* pada pembelajaran video animasi Bencana Banjir di MTSN 8 Klaten, hal ini membuktikan bahwa nilai mean pretest sebesar 46,000 dan nilai posttest sebesar 86,8000 dengan demikian terbukti bahwa ada peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bencana banjir dengan menggunakan media video animasi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Daryanto, dan Mulyo Rahardjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media
- Munadi, C. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group)
- Priambodo, Ari. 2009. *Panduan Praktis Menghadapi Bencana*. Yogyakarta: Kanisius.
- Puspitasari. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep dan Implementasi)*. Yogyakarta: Familia (Group Relasi Inti Media).
- Rusman, 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasidan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sardiman. 2012. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Siswoyo, Dwi. 2011. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ulirosyad, Ha'iz. 2015. Pengembangan Video Pembelajaran Kebencanaan Untuk Meningkatkan Kesiapsiagaan Menghadapi Bencana Banjir Pada Masyarakat Desa Wonosari Kecamatan Kebumen Kabupaten Kebumen. *Skripsi Dipublikasikan*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.