

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

## ***THE DEVELOPMENT OF STOP MOTION VIDEO LEARNING MEDIA IN THE LESSONS OF BASIC DESIGN AT CLASS X DEGREE CRAFT-VOCATIONAL HIGH SCHOOL***

Oleh: Sholichah Mila Wardani. Universitas Negeri Yogyakarta.

[sholichahmilawardani@gmail.com](mailto:sholichahmilawardani@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) merancang dan membuat media pembelajaran video *stop motion* yang dimanfaatkan dalam pembelajaran D3K bagi siswa kelas X SMK dan 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran video *stop motion* yang dimanfaatkan dalam pembelajaran D3K kelas X SMK dan respon dari peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* yang 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 di SMK Negeri 1 Kalasan dengan melibatkan 34 siswa kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) menghasilkan produk media pembelajaran video *stop motion* pada mata pelajaran D3K bagi siswa kelas X SMK, 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 SMK.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, D3K, SMK

### **Abstract**

*This research aims to: 1) instructional media design and make stop motion videos that utilized in learning D3K for the students classes ten vocational high schools and 2) know the feasibility study stop motion video media that is utilized in the study's D3K class ten vocational high school and the response of the learners. The research method used is the Research and Development that includes ten stages, i.e. 1) observation and finds a problem, 2) data collection, 3) initial product development, 4) design validation, 5) design revisions, 6) product trials, 7) revision products, 8) trial usage, 9) revision, and 10) mass production. Trials were held in country vocational high school 1 Kalasan involving 34 X-grade students majoring in design and production of Leather Craft. The research results showed that: 1) produce media study stop motion videos on D3K subjects for students of class X Vocational high school, 2) The feasibility of video stop motion based on expert judgments of 95.2% material entered criteria very decent, validation by an expert media amounted to 84% fall into the criteria, is well worth the trial results is well worth the small classes, as well as a large classroom trial results are also very decent and appropriate use as a medium of instruction for teachers and students of class X in a vocational high school.*

Keywords: Media Learning, D3K, Vocational High School.

### **PENDAHULUAN**

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. 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. 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”. Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis salah satunya 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 (Abdulhak dan Darmawan, 2013: 84).

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. 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.

Berdasarkan uraian di atas, pengembangan media pembelajaran video *stop motion* sangat penting untuk dilaksanakan. 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 digerakan dalam durasi yang cepat”. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kalasan, terkait hal ini sangat memerlukan media pembelajaran yang layak digunakan dan mendukung proses pembelajaran. Penelitian relevan Penelitian ini sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Adnin Arif Rizki, Pengembangan Video *Stop-motion* Sebagai Media Pembelajaran Peserta Didik kelas X SMA/MA.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan model/produk yang menitik beratkan 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”

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

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

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018 pada Februari 2018 sampai dengan April 2018.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian dan pengembangan video *stop motion* sebagai 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. Subjek yang dipilih pada tahap kelas uji coba terbatas sebanyak 8 siswa dan sebanyak 34 siswa pada tahap uji coba kelas besar. Subjek tersebut dipilih sebagai subjek penelitian karena benar-benar mewakili sampel target dari populasi siswa di Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit.

### **Prosedur Penelitian**

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 Brog dan Gall dalam Sugiyono (2012: 408-427) sebagai metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu: 1) Potensi dan Masalah,

2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Produk, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Produksi Massal.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Data dikumpulkan dengan 4 cara yaitu 1) wawancara, dilakukan guna mengetahui analisis kebutuhan terhadap pemilihan materi yang akan dikembangkan dalam produk video *stop motion* sebagai media pembelajaran mata pelajaran D3K yang dilakukan dengan guru dan siswa sesuai kisi-kisi yang telah dibuat. 2) 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 di kembangkan. 3) 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 di kembangkan. 4) dokumen, digunakan untuk mencari data terkait dengan fokus dalam permasalahan dari penelitian pengembangan video *stop motion* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran D3K di SMK negeri 1 Kalasan seperti kurikulum, RPP, daftar nama siswa dan dokumentasi.

### **Teknik Analisis Data**

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 Hasil analisis yang diperoleh dari data kuantitatif dan kualitatif digunakan Angket yang digunakan dalam analisis data kuantitatif ini menggunakan skala likert (Riduwan, 2013: 14).

### Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan video *stop motion* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran D3K ini melalui beberapa tahapan antara lain:

#### 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 dan wawancara dengan beberapa peserta didik kelas X Jurusan Desain dan Produksi Kriya Kulit SMK Negeri 1 Kalasan. Diperoleh potensi dan masalah antara lain proses pembelajaran pada mata pelajaran D3K masih menggunakan metode konvensional sehingga siswa masih mengandalkan contoh referensi yang di akses di internet dan keterbatasan waktu dalam pembelajaran D3K yang memiliki alokasi waktu 4x45 menit sesuai dengan RPP yang kurang mencukupi apabila digunakan dalam mengerjakan beberapa tugas yang diberikan.

#### 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.

#### 3) Desain Produk

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.

### 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.

### 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.

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.

### 4) Validasi Produk

Tahapan validasi produk melibatkan peran dari ahli materi dan ahli media yang berkompeten dibidangnya sebagai validator. Ahli materi pada 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 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 hasil penilaian keseluruhan dari aspek-aspek dalam validasi oleh ahli materi seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Rekapitan 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

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

Tabel 2. 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

## 5) Revisi Produk

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.

Saran yang diberikan oleh ahli materi antara lain penambahan tujuan pembelajaran, kompetensi inti, dan kompetensi dasar yang ada pada pelajaran D3K, dan dilakukan tindak lanjut oleh peneliti dengan ditambahkan *scene* mengenai penjelasan identitas mata pelajaran, tujuan pembelajaran, kompetensi inti, dan kompetensi dasar mata pelajaran D3K kelas X.



Gambar 1. Hasil Revisi Penambahan Identitas Mata Pelajaran

Saran yang di dapat dari ahli media yaitu pertimbangkan pemilihan *font* dan *background* karena dalam video ini terlalu banyak jenis *font* yang digunakan dan tampilan *background* tidak satu tema. Tindak lanjut yang dilakukan dengan revisi untuk pemilihan font yang digunakan lebih diseragamkan dan hanya mengambil 4 jenis font, dan pengubahan *background* satu tema dengan materi warna sebelumnya.



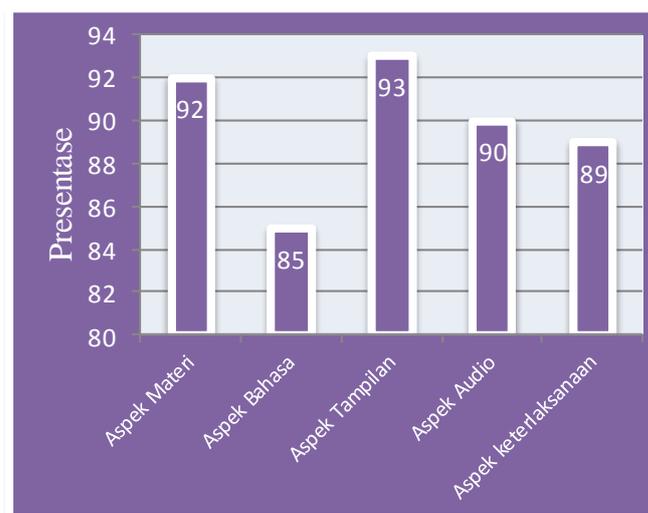
Gambar 2. Hasil Revisi *Background* dan *Font*

### 6) Uji Coba Produk

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. Selain itu saran juga didapatkan dalam uji coba 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

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 3. Diagram Rekapan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

### 7) Revisi Produk

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 *backsound* dalam video materi yang dirasa peserta didik sedikit mengganggu konsentrasi dalam menonton tayangan video.

### 8) Uji Coba Massal

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

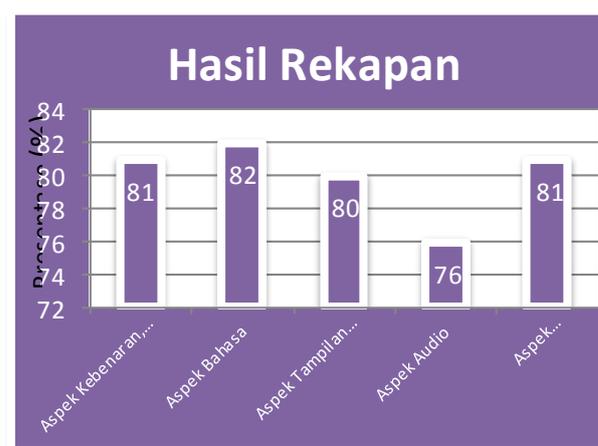
Pada keseluruhan penilaian terhadap aspek-aspek dari respon peserta didik dalam penggunaan video *stop motion* sebagai media pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya dapat diuraikan sebagai berikut: (1) aspek kebenaran, keluasaan, dan keterlaksanaan hasil total skor berjumlah 1100 dengan 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 3. Hasil Penilaian Siswa pada Penggunaan Video *Stop motion* Pembelajaran Uji Coba Kelas Besar

No	Indikator	Jumlah Skor	Persentase	Rata - Rata	Kriteria
1.	Aspek Kebenaran, Keluasaan, 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 rekapan aspek keseluruhan hasil penilaian dari angket penelitian oleh peserta didik.



Gambar 4. Diagram Rekap Hasil Uji Coba Kelompok Besar

### 9) Revisi Tahap Akhir

Revisi akhir dilakukan penggantian backsound 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 5. Desain CD Video Pembelajaran *Stop motion* Mata Pelajaran D3K

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.

### 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.
- Adi, Arista Prasetyo. 2017. *Bikin Video Apapun Tanpa Ribet*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel*. Bandung: Alfabeta.
- Sanaky, Hujair. A. 2015. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kulaitatif dan R dan D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.