PERBANDINGAN PENGGUNAAN APLIKASI *SCRATCH* DAN *MACROMEDIA FLASH 8* TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 2D JURUSAN MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 1 MESJID RAYA

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

NADIA SATRIANA

NIM. 140212010

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY

DARUSSALAM-BANDA ACEH

2019 M/1440

PERBANDINGAN PENGGUNAAN APLIKASI *SCRATCH* DAN *MACROMEDIA FLASH 8* TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 2D JURUSAN MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 1 MESJID RAYA

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh

NADIA SATRIANA
NIM. 140212010
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,	**Pembimbing II,**
Yusran, M.Pd.	**Basrul, MS.**
NIP. 197106261997021003	**NIDN. 2027038701**

جامعة الرانري
AR-RANIRY

PERBANDINGAN PENGGUNAAN APLIKASI SCRATCH DAN MACROMEDIA FLASH 8 TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 2D JURUSAN MULTIMEDIA SMK NEGERI 1 MESJID RAYA

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal : Kamis, 31 Januari 2019 M
23 Jumadil Awal 1440 H

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua,

Yusran, M.Pd.
NIP. 197106261997021003

Sekretaris,

Nurul Fajri, S.Pd

Penguji I,

Az Mawaddah, S.Pd., M.Ed

Penguji II,

Basrul, MS

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh

Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nadia Satriana

Nim : 140212010

Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Judul Skripsi : Perbandingan Penggunaan Aplikasi *Scratch* dan *Macromedia Flash 8* Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran Animasi 2D Jurusan Multimedia Di SMK Negeri 1 Mesjid Raya

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar persyaratan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 18 Januari 2019

Yang Menyatakan,

Nadia Satriana

NIM : 140212010

ABSTRAK

Nama : Nadia Satriana

NIM : 140212010

Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Judul Skripsi : Perbandingan Penggunaan Aplikasi *Scratch* dan *Macromedia Flash 8* Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran Animasi 2D Jurusan Multimedia Di SMK Negeri 1 Mesjid Raya

Pembimbing I : Yusran, M.Pd.

Pembimbing II :Basrul, MS.

Pada mata pelajaran Animasi 2D di kelas XI Multimedia SMKN 1 Mesjid Raya dalampembelajarannya masih menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8. Namun dalam pembuatan suatu karya animasi juga bisa digunakan beberapa aplikasi lainnya, oleh karena itu penulis memperkenalkan aplikasi Scratch pada siswa-siswi dengan tujuan agar peneliti dapat membandingkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Animasi 2D menggunakan aplikasi Scratch dan Macromedia Flash 8.Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, yaitu menggambarkan dan menginterpretasikan sesuai data yang diperoleh.Sedangkan untuk pengumpulan datanya dengan menyebarkan angket/kuisioner kepada responden. Kemudian dari hasil angket dilakukan pengolah data dengan menggunakanediting, scoring, dan tabulating.Berdasarkan hasil penelitian yang penulis dapatkan bahwa setelah siswa belajar menggunakan aplikasi *Scratch* minat belajar siswa lebih lebih meningkat dibandingkan dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*. Dari hasil rata-rata presentaserespon siswa terhadap minat belajar pada mata pelajaran Animasi 2Dadalah termasuk kariteria sangat tertarik, dengan perolehan rata-rata skor 97,48 dan persentase 81,2%. Sedangkan hasil frekuensi nilai rata-rata minat belajar Animasi 2D adalah siswa mencapai kriteria minat belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran Animasi 2D, dengan perolehan skor 81,2.

Kata kunci: *Macromedia Flash 8*, *Scratch*, Minat Belajar

KATA PENGANTAR

Syukur *alhamdulillah*, tidak ada ucapan yang paling pantas melainkan puja dan puji yang penuh keikhlasan, kepada Allah Swt., Tuhan semesta alam. Dengan rahmat dan pertolongan-Nyalah, maka skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad Saw. yang telah merubah peradaban manusia dari peradaban yang jahiliyah menuju peradaban Islamiyah sebagaimana yang telah dirasakan sekarang ini.

Suatu realita, bahwa tidak ada manusia yang sempurna. Demikian pula dalam penulisan skripsi ini, telah banyak pihak yang membantu penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Pada kesempatan kali ini, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada Bapak Yusran, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Basrul, MS selaku pembimbing II, yang telah banyak memberikan bimbingan, bantuan, ide, pengarahan dan sudah begitu sabar dalam membimbing penulis yang masih minim akan ilmu.

Terima kasih penulis ucapkan kepada Bapak Yusran, M.Pd selaku Ketua dan Bapak Hazrullah, S.Pd., M.Pd selaku Sekretaris prodi Pendidikan Teknologi Informasi yang juga ikut membantu dalam hal memfasilitasi keperluan-keperluan penulis yang menyangkut dengan penulisan skripsi. Terima kasih kepada Bapak Hazrullah, S.Pd., M.Pd selaku penasehat akademik. Terima kasih juga penulis ucapakan kepada seluruh dosen dan staf Prodi Pendidikan Teknologi Informasi.

Rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada Ayahanda Tarmizi Zainal dan Ibunda Suriani tercinta yang tulus ikhlas telah mengasuh, membesarkan dan mendidik ananda dengan segala kerendahan hati, dan bersusah payah membanting tulang untuk kesuksesan ananda. Terima kasih yang tak terhingga ananda ucapkan atas kasih sayang dan dukungan serta motivasi yang telah diberikan selama ini. Selanjutnya terima kasih penulis ucapkan kepada keluarga besar Bapak (Mahdi) dan ibu (Nurzalina) yang telah memberi banyak dukungan dan bantuan kepada penulis. Selanjutnya terima kasih penulis ucapkan kepada Abang Ikram, Nisa, Mira, Adik Nadia, Adik Nazirah, Adik Jumia serta seluruh keluarga besar dan saudara penulis.

Terima kasih yang setulusnya penulis ucapkan kepada sahabat, Cut Naula Mauliza, Desi Kurnia Nurilahi, Anni Zulfia, Ulfah Siti Zaenab, Haslinda Rahmi, Aris Munandar, Ammarsyah dan seluruh teman-teman Prodi Pendidikan Teknologi Informasi khusunya angkatan 2014, serta para alumni yang telah memberikan motivasi dan bantuan kepada penulis.

Tiada harapan yang paling mulia, selain permohonan penulis kepada Allah Swt. agar setiap kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis, semoga mendapat balasan dari Allah serta penulis juga memohon perlindungan dan pertolongan-Nya. *Amin Ya Rabbal 'Alamin.*

Banda Aceh, 18 Januari 2019
Penulis,

Nadia Satriana

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH ii
ABSTRAK iii
KATA PENGANTAR iv
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR LAMPIRAN x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Batasan Masalah 5
D. Tujuan Penelitian 5
E. Manfaat penelitian 5

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Animasi 7
B. Scratch 14
C. Macromedia Flash 8 24
D. Minat Belajar 31
E. Profil SMKN 1 Mesjid Raya 40

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian 44
B. Rancangan Penelitian 44
C. Jadwal Penelitian 47
D. Populasi dan Sampel Penelitian 47
E. Instumen Pengumpulan Data 48
F. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data 51

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 56

D. Pembahasan.....67

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 74

B. Saran.....74

DAFTAR PUSTAKA.....76

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. *Interface* Scratch 16
Gambar 2. *Motion* 18
Gambar 3. *Looks* 18
Gambar 4. *Sound* 19
Gambar 5. *Pen* 19
Gambar 6. Data 20
Gambar 7. *Events* 20
Gambar 8. *Control* 21
Gambar 9. *Sensing* 22
Gambar 10. *Operator* 22
Gambar 11. Distribusi penggunaan Scratch menurut *Dahrote et al* 23
Gambar 12. *Interface Macromedia Flash 8* 26
Gambar 13. *Timeline* 28
Gambar 14. *Tool, View, Colors, Options* 29
Gambar 15. *Properties* 29
Gambar 16. *Action* 30
Gambar 17. *Color* 31
Gambar 18. *library* 31
Gambar 19. Langkah-langkah Penelitian 46
Gambar 20. Hasil Presentase Indikator Menyenangkan 58
Gambar 21. Hasil Presentase Indikator Ketertarikan 59
Gambar 21. Hasil Presentase Indikator Keingintahuan 60
Gambar 23. Hasil Presentase Indikator Keaktifan Siswa 61
Gambar 24. Hasil Presentase Indikator Perhatian 62
Gambar 20. Hasil Presentase Pernyataan No. 1 69
Gambar 21. Hasil Presentase Pernyataan No. 2 70
Gambar 21. Hasil Presentase Pernyataan No. 3 70
Gambar 23. Hasil Presentase Pernyataan No. 4 71
Gambar 24. Hasil Presentase Pernyataan No. 5 72
Gambar 25. Hasil Presentase Pernyataan No. 6 72
Gambar 26. Hasil Presentase Pernyataan No. 7 73

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : Surat Keputusan Dekan Tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa Dari Dekan

LAMPIRAN 2 : Surat Permohonan Izin Mengadakan Penelitian Dari Dekan

LAMPIRAN 3 : Surat Permohonan Izin Mengadakan Penelitian Dari Dinas Pendidikan

LAMPIRAN 4 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Dari Kepala SMKN 1 Mesjid Raya

LAMPIRAN 5 : Modul Penggunaan Aplikasi *Macromedia Flash 8*

LAMPIRAN 6 : Modul Penggunaan Aplikasi *Scratch*

LAMPIRAN 7 : Instrumen Validasi Angket Minat Siswa

LAMPIRAN 8 : Angket Minat Siswa

LAMPIRAN 9 : Hasil Output SPSS

LAMPIRAN 10 : Hasil Pembuatan Animasi Siswa Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8

LAMPIRAN 11 : Hasil Pembuatan Animasi Siswa Menggunakan Aplikasi Scratch

LAMPIRAN 12 : Dokumentasi Penelitian

LAMPIRAN 13 : Riwayat Hidup Penulis

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perkembangan Scratch.....15
Tabel 2. Jadwal Penelitian 47
Tabel 3. Kisi-Kisi Intrumen Minat Belajar 51
Tabel 4. Hasil Rancangan Desain Animasi.....56
Tabel 5. Indikator Menyenangkan 57
Tabel 6. Indikator Ketertarikan.....58
Tabel 7. Indikator Keingintahuan 59
Tabel 8. Indikator Keaktifan Siswa.....60
Tabel 9. Indikator Perhatian.....61
Tabel 10. Perhitungan Rata-rata Presentase Terhadap Respon Siswa Terhadap Minat Belajar Pada Mata pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi 62
Tabel 11. Frekuensi Nilai Rata-Rata (Minat Belajar Teknik Animasi 2D) 65
Tabel 12. Pernyataan Mencakup Yang Membanding Aplikasi *Macromedia Flash 8* Dengan *Scratch* 66

جامعة الرانري
AR-RANIRY

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses untuk mendapatkan pengetahuan atau pembelajaran bagi seseorang dalam menjalani kehidupan. Pendidikan sangat diperlukan oleh setiap individu agar menjadi pribadi yang baik dan berpendidikan. Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan juga suatu usaha yang dapat memajukan budi pekerti, serta jasmani dan rohani seorang anak, agar bisa mewujudkankan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang sejalan dengan alam dan masyarakatnya[1].

Salah satu tempat belajar yaitu sekolah. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang sistematis melaksanakan program bimbingan, pengajaran, dan latihan dalam rangka membantu siswa agar mampu mengembangkan potensinya baik menyangkut aspek moral, spriritual, instektual, emosional maupun sosial[2]. Seiring perkembangan zaman teknologi menjadi salah satu yang paling berpengaruh dalam dunia pendidikan. Banyak pengajar menggunakan berbagai teknologi dalam mengembangkan suatu ilmu. Seperti menggunakan berbagai aplikasi untuk memudahkan siswa-siswi dalam sistem belajar mengajar. Salah satunya adalah di sekolah menengah kejuruan (SMK).

---

[1] Neolaka Amor & Grace Amialia A. neolaka, "*Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*", (Depok : Kencana, 2017), 11.

[2] Yuni Pantiwati, "Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai sumber Belajar dalam Lesson Study untuk Meningkatkan Metakognitif", dalam *Jurnal BIOEDUKATIKA Vol. 3 No. I Mei 2015*.

Sekolah Menengah kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menyiapkan peserta didiknya untuk terampil dan siap dalam memasuki dunia kerja. Siswa SMK juga dituntut mampu memahami teori dan mempraktekkan apa yang menjadi program keahliannya. Berdasarkan SISDIKNAS mengacu pada isi Undang-Undang Dasar Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 mengenai tujuan pendidikan nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dibidang tertentu. Hal ini juga disampaikan oleh *Rupert Evans*, "Pendidikan kejuruan adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada satu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan dari bidang-bidang pekerjaan lainnya[3].

SMKN 1 Mesjid Raya merupakan SMK yang memiliki 5 (lima) Program Keahlian diantaranya: Desain dan Produksi Kria Kayu, Desain dan Produksi Kria Logam, Desan dan Produksi Kria Tekstil, Multimedia dan Program Studi Teknik Kendaraan Ringan. Pada jurusan Multimedia di SMKN 1 Mesjid Raya terdapat pelajaran produktif. Mata pelajaran produktif adalah mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa sesuai dengan kompetensi dan keahlian masing-masing jurusan. Di mana selama menempuh mata pelajaran produktif siswa mencapai kompetensi-kompetensi yang telah ditetapkan oleh sekolah. Dalam Multimedia ini mempelajari tentang hal-hal yang berhubungan dengan animasi, pengolahan audio, pengolahan video, pengolahan grafis, dan desain web. Pada mata pelajaran

[3] Sri Sundari "Pengelolaan Unit Produksi Berbasis Sosial (Studi Situs Di SMK Negeri 4 Klaten)", Tesis (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2010), 3.

produktif Multimedia Animasi 2D (dua dimensi) dimana siswa membuat berupa animasi-animasi interaktif.

Salah satu media aplikasi yang digunakan dikalangan pendidikan yaitu aplikasi *Macromedia Flash 8* atau *Scratch* dan masih banyak lagi. *Macromedia Flah 8* adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat suatu karya animasi seperti animasi interaktif dan non interaktif yang biasa digunakan pada lembaga pendidikan mulai dari tingkat SMA/SMK, mahasiswa, atau umum. *Scratch* juga memiliki fungsi yang sama untuk membuat karya animasi, tetapi *Scratch* berbasis *online* dan bisa digunakan oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga dewasa.

Berdasarkan observasi yang telah penulis lakukan pada kelas XI Jurusan Multimedia di SMKN 1 Mesjid Raya diketahui bahwa media yang digunakan pada saat proses pembelajaran yaitu menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran Animasi 2D. Ada beberapa siswa yang kurang begitu berminat terhadap mata pelajaran Animasi 2D sehingga mau tidak mau keadaan ini menjadikan tujuan diajarkannya pelajaran Animasi 2D kurang dapat mencapai hasil yang maksimal. Oleh karena itu penulis memperkenalkan aplikasi *Scratch* untuk melihat bagaimana minat belajar siswa dalam pelajaran Animasi 2D yang baru diperkenalkan dibandingkan dengan aplikasi yang telah digunakan.

Dengan adanya minat pada diri peserta didik dalam mempelajari suatu pelajaran akan membantu siswa tersebut untuk mencapai keberhasilan belajarnya. Keberhasilan yang dicapai bukan hanya berupa nilai atau prestasi saja tetapi juga adanya perubahan keinginan belajar pada peserta didik tersebut.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Penelitian pembelajaran *Macromedia Flash 8* pernah dilakukan oleh Busratun Muazzinah dalam skripsi berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Macromedia Flash* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Asam Basa Di Kelas XI IPA SMAN 1 Indrapuri Aceh Besar" hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa melalui media pembelajaran *Macromedia Flash* dapat memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep siswa pada materi asam basa dan memberikan respon positif terhadap media pembelajaran tersebut[4]. Penelitian pembelajaran *Scratch* pernah dilakukan oleh Satria Nur Karim Amrullah dalam skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Online* Berbasis *Scratch* Pada Pokok Bahasan Getaran" hasil yang diperoleh pada pokok bahasan getaran dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber belajar alternatif bagi siswa[5].

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengkaji tentang **Perbandingan Penggunaan Aplikasi *Scratch* dan *Macromedia Flash 8* Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran Animasi 2D Jurusan Multimedia Di SMK Negeri 1 Mesjid Raya.**

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[4] Busratun Muazzinah "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Macromedia Flash* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Asam Basa Di Kelas XI IPA SMAN 1 Indrapuri Aceh Besar", Skripsi (Banda Aceh : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2016).

[5] Satria Nur Karim Amrullah, " Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Scratch Pada Pokok Bahasan Getaran", Skripsi (Semarang : Universitas Negeri Semarang, 2015).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya maka rumusan masalah dari peneliti ini adalah "Bagaimana perbandingan minat belajar siswa pada mata pelajaran Animasi 2D dengan menggunakan aplikasi *Scratch* dan *Macromedia Flash 8* yang diterapkan bagi siswa kelas XI jurusan Multimedia di SMK Negeri 1 Mesjid Raya?".

C. Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan penelitian, yaitu membandingkan aplikasi *Scratch* dan *Macromedia Flash 8* terhadap minat belajar pada mata pelajaran Animasi 2D siswa kelas XI jurusan Multimedia di SMKN 1 Mesjid Raya.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan minat belajar siswa kelas XI jurusan Multimedia di SMKN 1 Mesjid Raya pada mata pelajaran Animasi 2D menggunakan aplikasi *Scratch* dan *Macromedia Flash 8.*

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

   Siswa dapat belajar animasi menggunakan aplikasi selain *Macromedia Flash 8* yaitu *Scratch.*

2. Bagi guru

   Sebagai informasi bagi guru multimedia media pembelajaran ini digunakan untuk mengetahui aplikasi mana yang lebih mudah digunakan dalam belajar membuat animasi terhadap minat belajar siswa.

3. Bagi sekolah

   Bagi sekolah, perbandingan aplikasi *Scratch* dan *Macromedia Flash 8* terhadap minat belajar animasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Animasi

1. Pengertian Animasi

Animasi merupakan simulasi gerakan yang dihasilkan dengan menayangkan susunan *frame by frame*. *Frame* adalah satu gambar tunggal pada susunan gambar yang membentuk animasi. Menurut *Foley*, *Van Dam*, *Feiner* dan *Hughes Animate* adalah untuk membuat sesuatu hidup, sebagian orang mengira bahwa animasi itu sama dengan *motion* (gerakan), tetapi animasi meliputi semua yang mengandung efek visual sehingga animasi meliputi perubahan posisi terhadap waktu, bentuk, warna, struktur, tekstur dari sebuah objek, posisi kamera, pencahayaan, orientasi dan fokus dan perubahan dalam teknik rendering[6].

Pada dasarnya, animasi merupakan transformasi objek yang di mana semua titik pada sembarang objek akan diubah sesuai dengan teknik tertentu, sementara sistem koordinatnya tetap. Implementasi pada animasi dapat dikerjakan secara interaktif maupun non interaktif. Dibandingkan animasi non interaktif, animasi interaktif memberikan tampilan yang lebih menarik dan dinamis. Pada animasi interaktif, pergerakan objek mengikuti perintah yang diberikan oleh pemakai lewat perangkat interaktif. Sedangkan animasi non interaktif, pergerakan objek hanya digerakkan dari prosedur yang ada di dalam sebuah program. Untuk

[6] Harun Al Rasyid, "Perancangan Video Klip Animasi 2d Lagu Anak-Anak " Mengenal Warna Dalam Bahasa Inggris"", (Skripsi Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), 10.

animasi interaktif kebanyakan digunakan untuk program-program *game*, sedangkan animasi non interaktif kebanyakan untuk melakukan simulasi objek[7].

2. Sejarah Animasi

Animasi mulai berkembang ketika orang mulai mengenal teknologi optik dan ilmu fisika. Hal ini dimulai pada abad ke 19. Pada tahun 1824, *Peter Mark Reget* meneliti kemampuan mata dalam menangkap gerak atau disebut *Persistence of vision*. *Persistence of vision* menjadi dasar kemampuan mata manusia menangkap gambar. Dia mengatakan bahwa kemampuan mata sehat manusia dapat melihat sembilan kedipan secara berurutan. Pada tahun 1825, *John A. Paris*, seorang fisikawan dari Inggris, menciptakan mainan yang diberi nama *Thaumatrop. Thaumatrop* terbuat dari *disk* yang bergambar berbeda dari masing-masing sisinya. Bila *disk* tersebut diputar, maka kedua gambar pada sisi-sisinya akan menyatu. Kemudian pada tahun 1832, *Joseph Plateu*, seorang ahli sains Belgia, menciptakan *Penakistiscope*. *Penakistiscope* merupakan sebuah cakram yang di seputarnya dibuat gambar-gambar yang bergerak, serta dibuat lubang-lubang yang yang dibuat secara teratur untuk mengintip. Dengan memutar cakram didepan cermin kemudian melihat dari lubang-lubang yang ada maka akan terlihat gerakan dari gambar[8].

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[7] Jodi Rinaldi, A.M. Rumagit, "Perancangan Tutorial Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Sam Ratulangi Berbasis Animasi 3D", dalam *Jurnal* Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi, 2012, 2.

[8] Ainul Amin, "Pembuatan Film Animasi Cara Umrah Sesuai Sunnah Rasul Menggunakan Software Blender", (Skripsi Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016), 6-7.

Pada perkembanganya animasi berarti suatu *sequence* atau rangkaian gambar yang diekspos pada tenggang waktu tertentu yang menunjukkan perubahan pada posisi dari subjek yang ditunjukkan dengan rangkaian gambar bergerak, sehingga memberikan sebuah ilusi pergerakan. Di era modern animasi semakin berkembang, animasi sebenarnya tidak akan terwujud tanpa didasari pemahaman mengenai prinsip fundamental kerja mata manusia atau dikenal dengan nama *the persistance of vision*. Seperti yang ditunjukan pada karya seorang *Paul Roget* penemu *Thaumatrope*. Sebuah alat berbentuk kepingan yang dikaitkan dengan tali pegas diantara kedua sisinya. Kepingan itu memiliki dua gambar pada sisinya, satu sisi bergambar burung dan satu sisi lainnya bergambar sangkar burung. Ketika kepingan berputar maka burung seolah masuk kedalam sangkarnya. Proses ini ditangkap oleh mata manusia dalam satu waktu, sehingga beranggapan bahwa gambar tersebut bergerak[9].

3. Jenis-Jenis Animasi

a. Animasi tradisional Animation (Animasi 2D)

Animasi tradisional merupakan teknik animasi yang pertama kali dikembangkan dan telah menjadi jenis animasi paling dikenal sampai saat ini. Animasi tradisional juga sering disebut Animasi Sel *(Cel animation)* karena teknik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering digunakan untuk presentasi. Karena

[9] Arief Munandar, " Pembuatan Animasi Campus Profile Menggunakan Adobe Flash Cs5 Berbasis Multimedia Interaktif Pada Stmik U'budiyah Indonesia", (Skripsi Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Stmik U'budiyah Indonesia Banda Aceh, 2014), 6-7.

bentuknya lembaran-lembaran gambar dua dimensi tersebut, teknik ini disebut juga dengan istilah animasi dua dimensi (2D), dan saat ini lebih popular daripada istilah Animasi Sel itu sendiri.

Dengan berkembangnya teknologi komputer, teknik animasi tradisional berubah menggunakan komputer. Beberapa aplikasi perangkat lunak *(software)* diciptakan untuk mendukung produksi animasi 2D, seperti *Adobe Image Ready*, *Macromedia Flash*, *Animator Pro*, *Scratch* dan sebagainya. Meskipun begitu sistem animasi sel tetap dipergunakan dalam aplikasi-aplikasi tersebut, terutama melalui sistem lapisan transparan (*layering*) di *Adobe Photoshop* yang mendukung animasi dengan *Adobe Image Ready*. *Animator Pro* pernah menjadi tren di tahun 1990-an, tetapi saat ini tergeser dengan perangkat lunak yang lain terutama *Macromedia Flash*[10].

b. Animasi 3D

Menurut *Beane* dalam Hartono animasi tiga dimensi (3D) sudah menjadi kebutuhan penting di dunia. Salah satunya adalah dunia hiburan. Beliau pun menyatakan bahwa salah satu industri terbesar di dunia hiburan adalah industri film animasi. Ada dua jenis film animasi yaitu film animasi murni dan film efek visual. Ia pun menambahkan, animasi 3D merupakan salah satu bagian dari grafis tiga dimensi. Sedangkan menurut Aditya dalam Paramitha animasi 3D adalah animasi yang berwujud tiga dimensi meskipun bukan dalam bentuk 3D yang sebenarnya, yaitu bukan fisiknya, namun dalam wujud 3D dalam layar kaca 2D

[10] Zuhri, " Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Tokoh Pahlawan Aceh Berbasis Adobe Flash", (Skripsi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ubudiyah Indonesia Banda Aceh, 2016), 21.

(layar tv, bioskop, komputer, proyektor, dan media sejenisnya). Tidak seperti animasi 2D yang memiliki dimensi panjang (X) dan lebar (Y), animasi 3D memiliki kelebihan yaitu dimensi kedalaman (Z)[11].

c. *Motion Graphic/Capture*

Motion graphic merupakan metode untuk menjadikan animasi 3D menjadi hidup, bergerak. Namun lebih daripada itu, *motion graphic* seringkali digunakan juga untuk menggerakkan kata (*typographic*) dan logo untuk tujuan pengiklanan. Kemampuan yang dibutuhkan di *motion graphic* berbeda dengan animasi-animasi sebelumnya, namun ada beberapa ilmu yang sama di *motion graphic*, seperti komposisi pergerakan dan *camera graphic*[12].

d. Animasi *Stop Motion*

Animasi *stopmotion* merupakan salah satu teknik dalam pembuatan animasi. Teknik ini terdiri dari dua kata yaitu *stop* yang berarti berhenti dan *motion* yang berarti gerakan/bergerak. Teknik ini menggunakan prinsip *frame to frame*, seperti animasi 2D. Pengerjaannya sama dengan animasi pada umumnya yaitu mengatur *frame* per *frame* gambar. Yang membedakan adalah cara menghidupkannya karakternya[13].

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[11] Yenni Mariana, "Film Animasi 3D Jurnalis Sindo", dalam *Jurnal Seni Desain dan Budaya Vol. 2 No. 1 Maret, (2017)*, 18.

[12] https://idseducation.com/articles/5-jenis-animasi/ Di akses pada tanggal 30 Agustus 2018 pukul 01.46 WIB.

[13] Nadya, "Kajian Perkembangan Animasi Stopmotion di Indonesia", dalam *Jurnal* Ruparupa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Bunda Mulia Vol. 1 No. 2 Desember, (2012), 78.

e. Teknik Pembuatan Animasi

Dalam membuat sebuah animasi diperlakukan teknik khusus, agar animasi yang dihasilkan berkualitas. Teknik tersebut diantaranya :

1) *Stop Motion Animation* merupakan animasi dibentuk dari gambar-gambar yang dibuat secara grafis yang kemudian digerakan. Jadi, animasi *stop motion* adalah cara atau teknik yang biasa dipakai untuk menciptakan sebuah animasi. Peralatan yang dibutuhkan hanya kamera foto atau kamera video, tripod atau apapun yang dapat menyangga kamera tepat pada tempatnya, dan paling penting adalah obyeknya.
2) *Hybrid Animation* merupakan teknik membuat animasi dengan cara menggambar manual diatas kertas, kemudian ditransfer ke komputer.
3) *Digital Animation* merupakan teknik membuat animasi dengan murni menggambar di komputer.

Peralatan yang digunakan sudah serba digital. Beberapa dari digital animation (teknik membuat animasi langsung pada komputer) :

1. *Multi-Sketching* adalah sketsa gambar tangan menggunakan peralatan *pen-Tablet/Digitalizer-Tablet* yang di *capture* langsung menjadi video.
2. *Cell-shaded Animation Cel Shading/Toon Shading* yaitu sebuah tipe dari *non photorealistic rendering* yang didesain untuk membuat grafik yang dibuat dari komputer terlihat seperti digambar oleh tangan.
3. *Onion Skinning* merupakan teknik dari 2D komputer grafis untuk membuat animasi kartun dengan mengedit *movie* untuk melihat beberapa *frame* dalam suatu tampilan. Dalam hal ini animator dapat memutuskan

جامعة الرانري
AR-RANIRY

untuk membuat atau merubah sebuah gambar berdasarkan gambar sebelumnya.

4. *Rotoscoping* adalah teknik animasi dimana animator mengambil gerakan nyata suatu dari film, secara *frame by frame*, dan digunakan untuk film animasi. Awalnya, pre-rekaman film *live action*, gambar yang diproyeksikan ke sebuah panel kaca yang beku dan digambar ulang oleh animator. Peralatan proyeksi ini disebut peralatan *rotoscope*, walaupun perangkat ini telah digantikan oleh komputer dalam beberapa tahun terakhir. Dalam industri efek visual, istilah *rotoscoping* merujuk kepada teknik secara manual dalam piringan *live-action* agar dapat dikomposisikan dalam *background* lain[14].

4. *Software* Animasi

Untuk membuat sebuah animasi, penulis memilih jenis animasi 2D. Keseluruhan proses dari pengerjaan karya animasi ini menggunakan komputer sebagai medianya. Jenis ini dipilih oleh penulis karena pembuatan animasi ini cenderung lebih mudah dikerjakan dan tidak terlalu rumit. Animasi dua dimensi (2D) juga sudah di kenal akrab di mata masyarakat luas dan masih menjadi animasi yang popular. Dan begitu pula penulis akan menggunakan dua *software* untuk membuat animasi sederhaha yaitu aplikasi *Scratch* dan *Macromedia Flash 8.*

[14] Rona Guines Purnasiwi, "Perancangan Dan Pembuatan Animasi 2d "Kerusakan Lingkungan" Dengan Teknik Masking", dalam *Jurnal Ilmiah DASI Vol. 14 No. 04 Desember, (2013),* 2.

B. Scratch

1. Pengertian *Scratch*

Scratch awalnya diluncurkan pada publik bulan Januari 2003. Ketika itu tidak banyak orang di dunia yang mengetahuinya, karena *Scratch* dirilis pertama kali dalam bentuk *software online*. Peluncuran Scratch Beta (*offline*) terjadi pada tanggal 2 Desember 2007. Pada saat inilah *Scratch* mulai dikenal oleh banyak orang[15].

Scratch adalah salah satu bahasa pemrograman baru yang memudahkan semua orang dalam membuat cerita interaktif, *game* interaktif, dan animasi, serta membagikan karya kreasi seseorang kepada orang lainnya melalui sarana internet. *Scratch* membantu anak-anak muda untuk berpikir secara kreatif, menalar secara sistematis, dan bekerja secara kolaboratif, yang merupakan keahlian mendasar yang dibutuhkan oleh semua orang saat ini. *Scratch* didesain dengan tujuan pembelajaran dan pemahaman. Banyak dikalangan pendidik telah bergabung dan mendukung pengembangan *Scratch* sejak 2007, baik dalam lingkungan formal maupun non formal, seperti K-12 *classroom teachers*, peneliti ilmu komputer, pustakawan, pendidik sejarah museum, dan para orang tua. Para pendidik ini tergabung dalam sebuah komunitas *online* yang disebut sebagai *Scratch Ed*, yang dikenalkan pada Juli 2009, dan menjadi tempat berbagi kisah pengalaman, pertukaran sumber data dan pertanyaan, serta mencari orang. Semua orang dapat

[15] Muhammad Ian Nugraha, ”Efektivitas Media Interaktif Berbasis Scratch Pada Pembelajaran Biologi Materi Sel Di Sma Teuku Umar Semarang”, (Skripsi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang, 2015), 8.

bergabung dalam komunitas *online* tersebut secara gratis melalui tautan *http://scratched.media. mit.edu/*[16].

Scratch adalah bahasa pemrograman visual yang dikembangkan oleh *Lifelong Kindergarten research group di MIT Media Lab*. Pengembangan *Scratch* didukung oleh pendanaan dari *National Science Foundation, Microsoft, Intel Foundation, Nokia, dan MIT Media Lab research consortia*. Dalam bab ini akan dijelaskan perkembangan *Scratch* selama ini, antarmuka, dan blok pembangunan *Scratch* sebagai pengenalan dalam *Scratch programming*[17].

Pengembangan *Scratch* dimulai sejak tahun 2003 yang dikepalai oleh *Mitch Resnick*, dan telah melalui beberapa versi perkembangan, sebagai berikut[18].

Tabel 1. Perkembangan *Scratch*

Versi Scratch	Diliris	Fitur Terbaru
Scratch 1.0	8 Januari 2007	- Block Next Costum - Next Background - Think () for () secs - Stop All Sounds - Forever If ();
Scratch 1.1	Mei 2007	- Installer Windows - Block Repeat Until ( ) - Cap Block
Scratch 1.2	7 Desember 2007	- Block Rest For ( ) beats
Scratch 1.3	2 September 2008	- Variables - Strings - Lists - Comments - Fonts - User - Block If ( ) Then - Repeat - Forever - Block stacks
Scratch 1.4	19 Juli 2009	- Block Ask ( ) - Wait

[16] Seng Hansun, "Scratch Pemrograman Visual untuk Semuanya", dalam *Jurnal ULTIMA InfoSys, Vol. V, No. 1, (2014),* 41.

[17] *Ibid.*

[18] Seng Hansun, "*Scratch Pemrograman Visual*,,,,41-42.

Walaupun presentasi penggunaan *Scratch* untuk tujuan edukasi masih sedikit, tetapi cukup banyak kategori-kategori aktivitas pembelajaran pemrograman yang dapat dilakukan menggunakan *Scratch*. Menurut Kordaki (2012), beberapa kategori tersebut adalah (1) *Free creative activities* (kegiatan kreatif gatis), (2) *Solving a specific problem* (memecahkan masalah spresifik), (3) *Multiple solution tasks* (beberapa tugas solusi), dan (4) *Experimention within working Scratch projects* (percobaan kerja dalam proyek *Scratch*), (5) *Modification of working Sratch projects* (modifikasi kerja proyek *Scratch*)[21].

Peran *Scratch* di dalam pembelajaran adalah sebagai sarana penyampaian materi atau bisa juga digunakan sebagai *game*. Penyampaian materi pada media *Scratch* menggunakan animasi (gambar gerak). Hal ini menyebabkan siswa tertarik dan siswa menjadi lebih mudah memahami gambaran suatu materi. *Scratch* bisa juga digunakan sebagai *game*. *Game* ini terlihat seperti kuis. Jika siswa menjawab kuis dengan benar, maka media *Scratch* akan ke tahap selanjutnya[22].

C. *Macromedia Flash 8*

Macromedia Flash 8 adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para *Animator* untuk menghasilkan animasi yang profesional. Di antara program-program animasi, program *Macromedia Flash 8* merupakan program yang paling fleksibel pada pembuatan animasi, seperti Animasi

[21] M. Kordaki, "Diverse Categories of Programming Learning Activities could be performed within Scratch. (*Procedia-Sosisal and Behaviour Scirnces*, 46:1162-1166).

[22] Muhammad Ian Nugraha, " Efektivitas…, 10-12.

Interaktif, *Game*, *Company Profile*, *Presentation*, *Movie*, dan tampilan animasi lainnya[23].

Dengan menggunakan *Macromedia Flash 8* para pencinta desain dapat membuat berbagai bentuk animasi untuk kesuksesan dalam hal presentasi, baik dalam dunia kerja maupun dalam dunia pendidikan.

Macromedia Flash 8 merupakan versi terbaru dari seri sebelumnya, yaitu *Macromedia Flash MX* 2004. Versi terbaru ini menyajikan sangat banyak perubahan tampilan, peranti baru, *Filter, Blend Mode*, dan fasilitas lainnya.

Keunggulan dari program *Macromedia Flash 8* dibanding program lain yang sejenis, antara lain:

a. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek lain.
b. Dapat membuat perubahan transparasi warna dalam *movie*.
c. Dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain.
d. Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
e. Dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe, di antaranya *.swf, .html, .gift, .jpg, .png, .exe, .mov*.
f. Dapat mengolah dan membuat animasi dari objek *Bitmap*.
g. *Flash* program animasi berbasis *vector* memiliki fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek *vector*.
h. Dan banyak lagi keunggulan lain dari *Macromedia Flash 8*[24].

Berdasarkan kelebihan-kelebihan penggunaan media *Macromedia Flash 8*, adanya keterbatasan-keterbatasan penggunaan *Macromedia Flash 8* tersebut,

[23] Renati Winong Rosari (ed), Macromedia Flash Profesioal 8, (Yogyakarta: Andi Offset, 2007), 3.
[24] *Ibid,* 4.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

yang digunakan pada *Macromedia Flash 8.*

b. *Tool Panels*

Tool Panels merupakan barisa menu yang ditandai dengan berbagai ikon. Merupakan jalan pintas untuk menjalankan menu.

c. *Stage*

Merupakan bagian dari *Macromedia Flash 8* yang digunakan untuk membuat atau meletakkan objek.

d. *Timeline*

Berisi berbagai frame yang berfungsi mengontrol objek yang dianimasikan.

1) *Layer*

Merupakan susunan atau lapisan yang terdiri dari kumpulan objek atau komponen gambar, teks, atau animasi.

2) *Frame*

Merupakan bagian yang terdii dari berbagai segmen yang akan dijalankan secara bergantian dari kiri ke kanan.

3) *Playhead*

Merupakan penunjuk posisi *frame* pada saat dijalankan.

Menurut Sardiman, minat belajar adalah kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri[35].

Meichati menyatakan bahwa minat adalah perhatian yang kuat, intensif, dan menguasai individu secara mendalam untuk tekun melakukan suatu aktivitas. Secara operasional, Lilawati mengartikan minat adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan sehingga mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan tersebut dengan kemampuan sendiri[36].

Slameto menyatakan, bahwa minat belajar adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hand an aktivitas, tanpa ada yang menyuruh[37]. Menurut Jahja, minat berhungan dengan aspek *kognitif*, *efektif*, dan *motorik* yang merupakan sumber motivasi untuk melakukan apa yang diinginkan[38].

Kondisi kejiwaan sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Itu berarti bahwa minat sebagai suatu aspek kejiwaan melahirkan daya tarik tersendiri untuk memperhatikan suatu obyek tertentu.

Berdasarkan hasil penelitian psikologi menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar dapat mengakibatkan kurangnya rasa ketertarikan pada suatu bidang tertentu, bahkan dapat melahirkan sikap penolakan kepada guru.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

---

[35] Ahamad Susanto. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), 57.

[36] Ida Zusnani. *Pendidikan Kepribadian Siswa SD-SMA*. (Jakarta Selatan : Tugu Publisher, 2013), 79.

[37] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor*……..180.

[38] Jahja. Psikologi Perkembangan. (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, 2013), 63.

Perasaan subyektif siswa tentang mata pelajaran atau seperangkat tugas dalam pelajaran banyak dipengaruhi oleh persepsinya tentang mampu tidaknya ia dalam menyalesaikan tugas-tugas itu. Pada gilirannya, persepsinya adalah berdasarkan pada riwayat sebelumnya dan penilaian sebelumnya mengenai hasil belajar dari tugas-tugas itu[39].

Minat belajar dapat ditingkatkan melalui latihan konsentrasi. Konsentrasi merupakan aktivitas diri untuk memperhatikan suatu objek secara mendalam. Dapat dikatakan bahwa konsentrasi itu muncul jika seseorang menaruh minat pada suatu objek, demikian pula sebaliknya merupakan kondisi psikologis yang sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Kondisi tersebut amat penting sehingga konsentrasi yang baik akan melahirkan sikap pemusatan perhatian yang tinggi terhadap objek yang sedang dipelajari. Minat belajar membentuk sikap akademik tertentu yang bersifat sangat pribadi pada setiap siswa. Oleh karena itu, minat belajar harus ditumbuhkan sendiri oleh masing-masing siswa. Pihak lainnya hanya memperkuat dan menumbuhkan minat atau untuk memelihara minat yang telah dimiliki seseorang.

Kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat ini besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu[40].

---

[39] Ahamad Susanto. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 60.

[40] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor* …, 24.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan yang mengarahkan siswa terhadap bidang-bidang yang ia sukai dan tekuni tanpa adanya keterpaksaan dari siapapun untuk meningkatkan kualitasnya dalam hal pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, minat, apresiasi, logika berpikir, komunikasi, dan kreativitas.

2. Ciri-Ciri Minat Belajar

Menurut Slameto, siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri diantaranya terdapat kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus. Adapun rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati sehingga memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati. Adanya rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati pada suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya dapat dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan[41].

Djali menyebutkan bahwa indikator pada minat belajar siswa ada empat, yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Berikut ini penjelasan dari masing-masing indicator yang dapat memunculkan minat belajar bagi seorang siswa :

a. Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang

[41] Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*… 58

disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

b. Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong siswa untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan, atau bisa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri

c. Perhatian dalam Belajar

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktifitas jiwa kita terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan hal yang lain. Seseorang yang memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya dia akan memperhatikan objek tersebut.

d. Keterlibatan siswa

Keterlibatan siswa akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk memlakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut[42].

Berdasarkan pendapat yang dikemukan oleh para ahli mengenai minat belajar peneliti mengambil kesimpulan bahwa indikator minat belajar yang terdiri dari empat aspek yaitu : perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan

[42] Djali. *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 125-126.

keterlibatan siswa. Peneliti menggunakan empat aspek tersebut sebagai indikator minat belajar.

3. Jenis-Jenis Minat Belajar

Adapun mengenai jenis atau macam-macam minat sepuluh macam, yaitu:

a. Minat terhadap alam sekitar, yaitu minat terhadap pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan alam, binatang, dan tumbuhan.
b. Minat mekanis, yaitu minat terhadap pekerjaan yang bertalian dengan mesin-mesin atau alat mekanik.
c. Minat hitung menghitung, yaitu minat terhadap pekerjaan yang membutuhkan perhitungan.
d. Minat terhadap ilmu pengetahuan, yaitu minat untuk menemukan fakta-fakta baru dan pemecahan masalah.
e. Minat persuasif, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan kesenian, kerajinan, dan kreasi tangan.
f. Minat seni, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan kesenian, kerajinan, dan kreasi tangan.
g. Minat leterer, yaitu minat yang berhubungan dengan masalah-masalah membaca dan menulis sebagai karangan.
h. Minat musik, yaitu minat terhadap masalah-masalah musik, seperti menonton konser dan memainkan alat-alat music atau meciptakan.
i. Minat layanan sosial, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan untuk membantu orang lain.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

j. Minat klerikal, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan administratif[43].

4. Faktor Timbulnya Minat Belajar

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi terhadap minat belajar secara garis besar dapat dikelompokan menjadi dua yaitu, yang bersumber dari diri siswa (internal) dan yang bersumber dari lingkungan (eksternal).

Faktor internal adalah faktor yang berkaitan dengan seorang siswa, meliputi kondisi fisik dan psikisnya. Kondisi fisik yang dimaksud adalah kondisi yang berkaitan dengan keadaan jasmani seperti kelengkapan anggota tubuh, kenormalan fungsi organ tubuh serta kesehatan fisik dari berbagai penyakit.

Faktor internal lain yang mempengaruhi minat belajar adalah faktor psikis, yaitu dimana kondisi kejiwaan yang berkaitan dengan perasaan atau emosi, motivasi, bakat, inteligensi, dan kemampuan dasar dalam suatu bidang yang akan dipelajari.

Adapun faktor eksternal adalah segala sesuatu yang mempengaruhi tumbuhnya minat belajar siswa yang berada di luar diri siswa. Faktor eksternal terbagi atas lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial. Lingkungan sosial yang dimaksud adalah meliputi lingkungan *family*, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat[44]. Adapun Lingkungan non sosial adalah gedung sekolah dan

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[43] Ari Prasetyo, "Minat Siswa Kelas VIII Terhadap Pembelajaran Bolabasket Di Smp Negeri 2 Lendah Kabupaten Kulon Progo", (Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta 2016), 12-13.

[44] Muhubbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2001), 130-139.

letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat- alat belajar, keadaan cuaca dan waktu yang digunakan siswa.

Faktor internal dan faktor eksternal keduanya sama-sama mempengaruhi minat belajar siswa seperti yang dipaparkan oleh hukum konvergensi. Perbandingan kontribusi masing-masing faktor terhadap minat belajar siswa berbanding lurus dengan kuat-lemahnya pengaruh dari keduanya. Oleh karena itu, untuk mencapai minat belajar yang optimal maka diperlukan peran serta dari keduanya.

5. Fungsi Minat dalam Belajar

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas pemerolehan pembelajaran siswa, diantaranya minat. Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian belajar siswa dalam bidang studi tertentu[45].

Siswa yang mampu mengembangkan minatnya dan mampu mengerahkan segala daya upayanya untuk menguasai mata pelajaran tertentu. Minat merupakan faktor pendorong bagi anak didik dalam melaksanakan usaha untuk mencapai keberhasilan dalam belajar dengan demikian jelas terlihat bahwa minat sangat penting dalam pendidikan, karena merupakan sumber usaha anak didik[46].

peranan penting minat dalam kaitannya dengan pelaksanaan belajar atau studi ialah:

a. Minat melahirkan perhatian yang serta merta

[45] Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999), Cet. Ke-2, 136

[46] Wayan Nurkancana dan Sumartana, *Evaluasi Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1986), Cet. Ke-4, 230.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

b. Minat memudahkan terciptanya konsentrasi

c. Minat mencegah gangguan perhatian di luar

d. Minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan

e. Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri[47].

Dari beberapa fungsi minat dalam belajar dapat penulis simpulkan bahwa proses pencapaian keberhasilan dalam belajar sangat bergantung kepada minat, dengan minat siswa akan terus termotivasi untuk mengoptimalkan dan yakin dalam belajar. Kurangnya minat siswa terhadap pelajaran akan menjadi penghambat proses dalam belajar.

6. Pentingnya Mengukur Minat Belajar

Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator sebagaimana yang disebutkan oleh Slameto, yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan tekun belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, ia akan mengikuti pelajaran dengan penuh bersemangat dan tanpa ada beban dalam dirinya. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu. Jadi siswa akan mempunyai perhatian dalam belajar, jika jiwa dan pikirannya terkonsentrasi dengan apa yang ia pelajari. Motivasi merupakan suatu

[47] https://pinarac.wordpress.com/2012/04/06/fungsi-minat-dalam-bela jar/

usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan perilaku yang terarah demi pencapaian tujuan yang diharapkan dalam situasi interaksi belajar. Pengetahuan diartikan bahwa jika seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut serta bagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari-hari[48].

E. Profil SMKN 1 Mesjid Raya

1. Sejarah sekolah

SMK Negeri 1 Mesjid Raya terletak di Jalan Laksamana Malahayati Km.15. Desa Neuheun Kecamatan Mesjid Raya Kabupaten Aceh Besar. Berjarak sekitar 15 km dari Kota Provinsi Banda Aceh. Letak geografis yang cukup strategis, termasuk dalam kawasan zona wisata kebupaten Aceh Besar, sekolah ini masih cukup mudah di akses oleh masyarakat luas. Posisi Sekolah yang berada di pesisir pantai menghadap ke Samudera Hindia dan pulau weh, di bagian Selatan Bertetangga dengan SMP Negeri 2 Mesjid Raya, bagian Utara dengan Desa Neuheun serta bagian timur berdampingan dengan Komplek Perumahan Budha Tsu tji dan Perumahan Persaudaraan Indonesia-Tiongkok yang merupakan pemukiman baru bagi penduduk korban Tsunami 10 Tahun silam.

Didirikan diatas areal 4,2 Ha atau 42.000 M2 dengan luar areal bangunan 7.769 M2. Memulai operasionalnya pada tahun 1992 dengan menampung sebanyak 150 siswa, hingga kini telah meluluskan 2305 siswa. Saat ini Sekolah

[48] Siti Nurhasnah, A. Sobandi, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa", dalam *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. I, No. 1, Agustus (2016),* 138.

SMK Negeri 1 Mesjid Raya memiliki 5 (lima) Program Keahlian diantaranya: Desain dan Produksi Kria Kayu, Desain dan Produksi Kria Logam, Desan dan Produksi Kria Tekstil, Multimedia dan Program Studi Teknik Kendaraan Ringan. Memiliki 17 rombel sesuai dengan daya tampung Program Studi masing-masing.

Kondisi lingkungan yang nyaman dan kondusif, jauh dari hiruk pikuk dan kebisingan kota, areal sekolah yang sangat luas termasuk SMK terluas di Kabupaten Aceh Besar sangat menunjang proses pengembangan sekolah. Akan tetapi areal yang luas tersebut membutuhkan biaya dan ongkos perawatan yang sangat besar pula dan ini menjadi permasalahan yang dihadapi sekolah setiap tahunnya, anggaran perawatan taman dan lingkungan yang tersedia masih sangat kecil jika dibandingkan dengan luas area sekolah. Gerakan menanam 1 batang pohon/siswa yang dicanangkan oleh sekolah pasca tsunami 10 tahun yang lalu cukup membawa hasil yang menggembirakan, lingkungan sekolah terlihat rindang dan asri, taman dan pekarangan sekolah tertata rapid an indah.

Kondisi Politik dan Keamanan sekitar SMK Negeri 1 Mesjid Raya berlokasi di pinggir Jalan Raya Pelabuhan Malahayati dan bersebelahan dengan Sekolah SMP Negeri 2 Mesjid Raya dan Desa Neuheun sangatlah kondusif. Masyarakat neuheun yang heterogen serta siswa yang berasal dari beberapa suku di Aceh tidaklah serta merta menjadi faktor pemicu terjadinya gesekan-gesekan, hal ini karena kerjasama dan komunikasi terjalin sangat baik antara sekolah dan masyarakat sekitar.

Keadaan sosial dan ekonomi masyarakat di lingkungan sekitar SMK Negeri 1 Mesjid Raya umumnya dan wali murid pada khususnya sangatlah

beragam. Dengan tingkat ekonomi rata-rata dapat dikatagorikan ekonomi menengah ke bawah. Sebagian besar wali murid berprofesi sebagai nelayan dan pedagang, wiraswasta dan petani. Kondisi masyarakat seperti ini tidak lantas membuat partisipasi masyarakat dalam pendidikan menjadi lemah pula. Masyarakat berkontribusi dalam penggalangan dana untuk pengembangan sekolah walaupun jumlah dan nominalnya tergolong kecil. Karena memang sekolah sangat membutuhkan suntikan dana dari masyarakat untuk menunjang pelaksanaan program-program sekolah yang tidak tertampung dalam anggaran rutin sekolah[49].

2. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi

Mewujudkan SMKN 1 Mesjid Raya yang menghasilkan tenaga kerja handal, terampil, profesional berdaya saing internasional.

b. Misi

a) Mengembangkan manajemen sekolah berstandar ISO
b) Menyelenggarakan pendidikan yang islami
c) Menyelenggarakan kurikulum 2013
d) Menyelenggarakan pola kemitraan dengan dunia usaha/industri dan staek hoder
e) Meninsgkatkan kualitas pendidikan dan tenaga pendidikan
f) Meningkatkan kemampuan berbahasa asing

[49] SMK Negeri 1 Mesjid Raya, "Sejarah Sekolah" http://yurosmayati.esy.es/sejarah-sekolah/, (Diakses Pada Tanggal 3 Oktober 2018 Pukul 16.19 WIB).

g) Meningkatkan peranserta masyarakat dan komite dalam pengembangan sekolah

h) Menyelenggarakan pendidikan yang ramah lingkungan

i) Meningkatkan keharmonisan baik internal maupun eksternal

j) Menerapkan majemen sekolah yang transparan[50].

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[50] SMK Negeri 1 Mesjid Raya "Visi dan Misi" https://smkn 1mesjidraya.sch.id/visi-dan-misi/ Diakses pada tanggal 30 Agustus 2018 pukul 11.00 WIB.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan deskriptif kuantitatif, yaitu menggambarkan dan meninterpretasikan sesuai data yang diperoleh, kemudian juga menggunakan distribusi frekuensi guna perhitungan hasil angket yang disebarkan kepada responden. Menurut Sugiyono, metode kuantitatif merupakan metode tradisional, metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik[51]. Dalam penelitian ini setelah penyebaran angket akan dilihat perbandingan penggunaan aplikasi antara *Macromedia Flash 8* dengan *Scratch* terhadap minat belajar animasi siswa pada mata pelajaran Animasi 2D.

B. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan langkah-langkah dari proses penelitian yang akan dilakukan yang terdiri dari proses perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Berikut adalah langkah-langkah penelitian ini:

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, penulis menganalisis kebutuhan apa saja yang dibutuhkan pada saat melakukan penelitian.

[51] Sugiyono, "*Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*", (Bandung: Alfabeta , 2017), 13.

2. Pembelajaran *Software Macromedia Flash 8* bagi peserta didik

Pada tahap ini akan dilakukan pembelajaran dengan menggunakan *software Macromedia Flash 8* terlebih dahulu, tahap ini akan dilakukan selama 2 hari. Pada hari pertama adanya pengenalan dalam penggunaan *software* ini, seperti tool, fitur, dan lain-lain. Pada hari kedua dilakukan tahap uji coba dalam penggunaan *software Macromedia Flash 8* dalam membuat animasi sederhana.

3. Pembelajaran *Software Scratch*

Setelah pembelajaran *software Macromedia Flash 8* sudah selesai, maka pada tahap ini dilakukan pembelajaran di hari selanjutnya dengan menggunakan *software Scratch*, tahap ini juga dilakukan selama 2 hari. Pada hari pertama adanya juga pengenalan dalam penggunaan *software Scratch*, seperti *tool*, *fitur*, dan lain-lain. Pada hari kedua dilakukan tahap uji coba dalam penggunaan *software Scratch* dalam membuat animasi sederhana.

4. Pembagian Angket

Setelah pembelajaran *software Macromedia Flash 8* dan *Scratch*, maka disebarkan angket kepada siswa untuk melihat hasil perbandingan penggunaan kedua aplikasi tersebut terhadap minat minat belajar siswa pada mata pelajaran Animasi 2D.

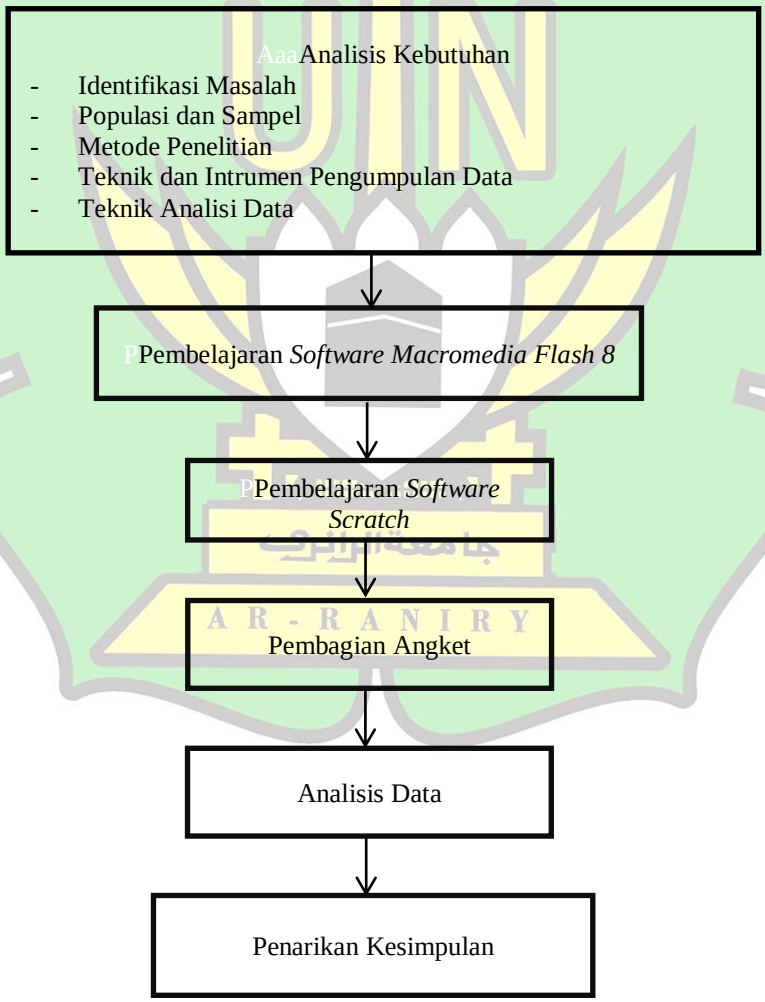
جامعة الرانري
AR-RANIRY

5. Analisis Data

Setelah angket dijawab, langkah selanjutnya adalah dengan melakukan analisis dari jawaban yang telah diberikan.

6. Penarikan Kesimpulan

Setelah tahap analisis selesai, selanjutnya adalah melakukan tahap penarikan kesimpulan, yaitu untuk mengetahui apakah ada perbandingan dalam penggunaan *software Macromedia Flash 8* dan *Scratch* terhadap minat belajar animasi siswa pada mata pelajaran Animasi 2D.



Gambar 19. Langkah-langkah Penelitian

C. Jadwal Penelitian

Tabel 2. Jadwal Penelitian

No.	Waktu Kegiatan	Juli 2018				Agustus 2018				September 2018				Oktober 2018				November 2018				Desember 2018				Januari 2019				Februari 2019			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Menyusun Proposal																																
2	Seminar Proposal																																
3	Observasi Lapangan																																
4	Pengumpulan Data																																
5	Pengolahan Data																																
6	Penyusunan Data																																
7	Sidang Skripsi																																
8	Revisi Skripsi																																
9	Pelaporan dan Publikasi Jurnal																																

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi Adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya[52]. Populasi pada penelitian ini adalah SMKN 1 Mesjid Raya.

[52] *Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Penerbit ALFABETA, 2013) 117.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut[53].

Dalam penelitian ini sampel yang diambil adalah siswa kelas XI jurusan multimedia di SMKN 1 Mesjid Raya, dengan rincian 30 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel[54]. Jadi, karena semua anggota pada populasi adalah sampel maka teknik yang digunakan adalah teknik sampling jenuh[55].

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang dipakai untuk mengukur sebuah fenomena alam maupun sosial yang diamati, untuk mencari sebuah jawaban pada suatu penelitian[56]. Dalam penelitian kuantitatif, instrumen pengumpulan data akan berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrumen. Dan membahas tentang pengumpulan data yang berkenaan dengan cara atau teknik-teknik yang tepat dalam pengumpulan data[57].

Instrumen berguna sebagai pedoman dasar pada sebuah penelitian, untuk mempermudah pengumpulan data maka instrumen yang digunakan berupa angket

---

[53] *Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Penerbit ALFABETA, 2016) 118.
[54] *Ibid.*
[55] *Ibid*, 124.
[56] *Ibid*, 147.
[57] Dewi Maslachah, "Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual (Cd) "Bina Ucap Al-Qur'an" Dalam Proses Belajar Mengajar Al-Qur'an Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Di Sma Khadijah Surabaya", (Thesis. UIN Sunan Ampel Surabaya. 2013), 59-60.

sebagai untuk melihat perbandingan dalam penggunaan software *Macromedia Flash 8* dan *Scratch* terhadap minat belajar animasi siswa pada mata pelajaran Animasi 2D.

Sebelum angket minat digunakan untuk pengumpulan data penelitian, terlebih dahulu diserahkan kepada validator bertujuan untuk mengetahui layak atau tidak digunakan untuk proses pembelajaran. Instrumen validasi angket diisi oleh ahli materi dosen dari jurusan bimbingan konseling Fakultas Tarbiyah UIN Ar-raniry.

Kualitas dalam pengumpulan data merupakan hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian. Kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pada penelitian ini pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan observasi, angket dan studi pustaka[58].

1. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesisfik bila dibandingkan dengan teknik lain, yaitu wawancara dan koeisoner. Kalau wawancara dan koeisoner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam lain[59].

Observasi dilakukan oleh peneliti secara langsung yaitu dengan mengamati keadaan Kelas XI Multimedia dan kegiatan belajar mengajar menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* dan aplikasi *Scratch* di SMKN 1

[58] *Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Penerbit ALFABETA, 2017) 193.
[59] *Ibid.* 203.

Mesjid Raya khususnya yang berkaitan dengan minat siswa terhadap pelajaran Animasi 2D.

2. Angket

Cara yang digunakan seorang peneliti dalam mengumpulkan data yaitu dengan memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab yaitu berupa angket[60]. Instrumen angket minat siswa terhadap mata pelajaran teknik animasi 2D disusun peneliti sesuai dengan indikator dan beberapa aspek yang mengungkap minat siswa terhadap mata pelajaran teknik animasi 2D. Pada penelitian ini angket diberikan pada objek penelitian sesudah pembelajaran pembuatan animasi sederhana menggunakan *software Macromedia Flash 8* dan *Scratch*. Angket ini berfungsi untuk melihat perbandingan menggunakan *software Macromedia Flash 8* dan *Scratch* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Animasi 2D.

Intrumen butir angket munggunakan skala Likert dengan empat alternatif pilihan dari 4 kategori yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Butir angket dinyatakan dalam bentuk, yaitu pernyataan yang bersifat positif dan negatif. Pernyataan positif adalah pernyataan yang mendukung besarnya minat siswa terhadap pelajaran teknik animasi dua dimensi, sedangkan pernyataan negatif adalah pernyataan yang tidak mendukung besarnya minat siswa terhadap mata pelajaran teknik animasi dua dimensi. Minat belajar siswa diukur berdasarkan kisi-kisi minat belajar sebagai berikut :

[60] *Ibid,*199.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar[61]

Variabel	Indikator	Pernyataan	Jumlah Butir
Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi Dua Dimenasi	Menyenangkan	1-6	6
	Ketertarikan	6-11	5
	Keingintahuan	12-14	3
	Keaktifan Siswa	15-18	4
	Perhatian	19-25	7

3. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan, mempelajari dan memahami jurnal-jurnal, skripsi serta buku-buku yang sesuai dengan penelitian.

F. Teknik Pengolahan Data Dan Analisis data

1. Teknik Pengolahan Data

Untuk mengelola data dalam penulisan ini, penulis melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Editing, yaitu memeriksa kelengkapan dan kejelasan angket/kuisioner yang berhasil dikumpulkan.

b. Scoring, yaitu tahap pemberian skor terhadap butir-butir pernyataan yang terdapat dalam angket/kuisioner. Dalam setiap pernyataan dalam angket

[61] Sariatulisma, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia flash 8 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema Dinamika Interaksi Manusia Untuk Peningkatan Minat Belajar Pada Siswa Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 12 Malang, *Skripsi*, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016), h. 23.

terdapat 4 butir jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju, yang harus dipilih oleh responden. Maka penulis melakukan perhitungan skor rata-ratanya dengan ketentuan sebagai berikut :

1) Untuk jawaban yang pernyataannya positif,skornya:

Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak setuju (STS)	1

2) Untuk jawaban yang pernyataannya negatif, skornya:

Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	2
Tidak Setuju (TS)	3
Sangat Tidak setuju (STS)	4

c. Tabulating, yaitu setelah diketahui setiap indikatornya, maka seluruh data tersebut ditabulasikan dalam sebuah tabel untuk kemudian diketahui perhitungannya.

2. Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Dalam penelitian ini memakai teknik analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang

berlaku untuk umum atau generalisasi. Penelitian ini diteliti pada sampel, maka dari itu jelas bahwa penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif.[62]

Teknik analisis data ialah suatu proses penyederhanaan data dalam bentuk yang mudah untuk dibaca dan diinterpretasikan. Dalam proses seringkali digunakan statistik. Salah satu fungsi statistik adalah menyederhanakan data penelitian yang besar jumlahnya menjadi informasi yang lebih sederhana dan mudah untuk dipahami.

Data yang berasal dari kepustakaan digunakan sebagai rumusan teori yang dijadikan pedoman penulis untuk penelitian lapangan. Sedangkan data yang berasal dari penelitian lapangan, disebarkan melalui angket kepada siswa untuk minat belajar siswa terhadap pelajaran Teknik Animasi 2D di SMKN 1 Mesjid Raya.

Teknik analisis data penelitian ini disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif, data tersebut dirinci dalam bentuk angka-angka yang dituangkan dalam tabel melalui distribusi frekuensi dengan memberikan presentase. Dalam hal ini penulis menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Pentabelan data yaitu dengan memasukkan data ke dalam tabel yang berisikan nomor urut, kolom alternative jawaban, dan kolom frekuensi jawaban (P).
2. Mencari frekuensi jawaban (F) dengan cara menjumlah setiap jawaban.
3. Mencari presentase dengan rumus sebagai berikut:

[62] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Penerbit ALFABETA, 2016). hal. 207-208.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan Rumus :

P = Presentase untuk setiap alternatif jawaban

F = Frekuensi/jumlah yang mengisi

N = Jumlah responden

Adapun kriteria presentase respon siswa adalah sebagai berikut :

0% - 20% : Tidak tertarik

21% - 40% : Sedikit tertarik

41% - 60% : Cukup tertarik

61 - 80% : Tertarik

81% - 100% : Sangat tertarik[63]

Selanjutnya, untuk mengetahui minat belajar siswa SMKN 1 Mesjid Raya terhadap pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi, maka penulis menghitung nilai rata-rata minat belajar dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\mathbf{Mx} = \frac{\Sigma \mathbf{X}}{\mathbf{N}}$$

Keterangan**:**

Mx = Mean (rata-rata) yang dicari

Σx = Jumlah dari skor-skor (nilai-nilai) yang ada

N = *Number of cases* (Banyaknya skor-skor itu sendiri)[64]

[63] Riduwan, Dasar-Dasar Statistika, (Bandung Alfabeta, 2013), 41.

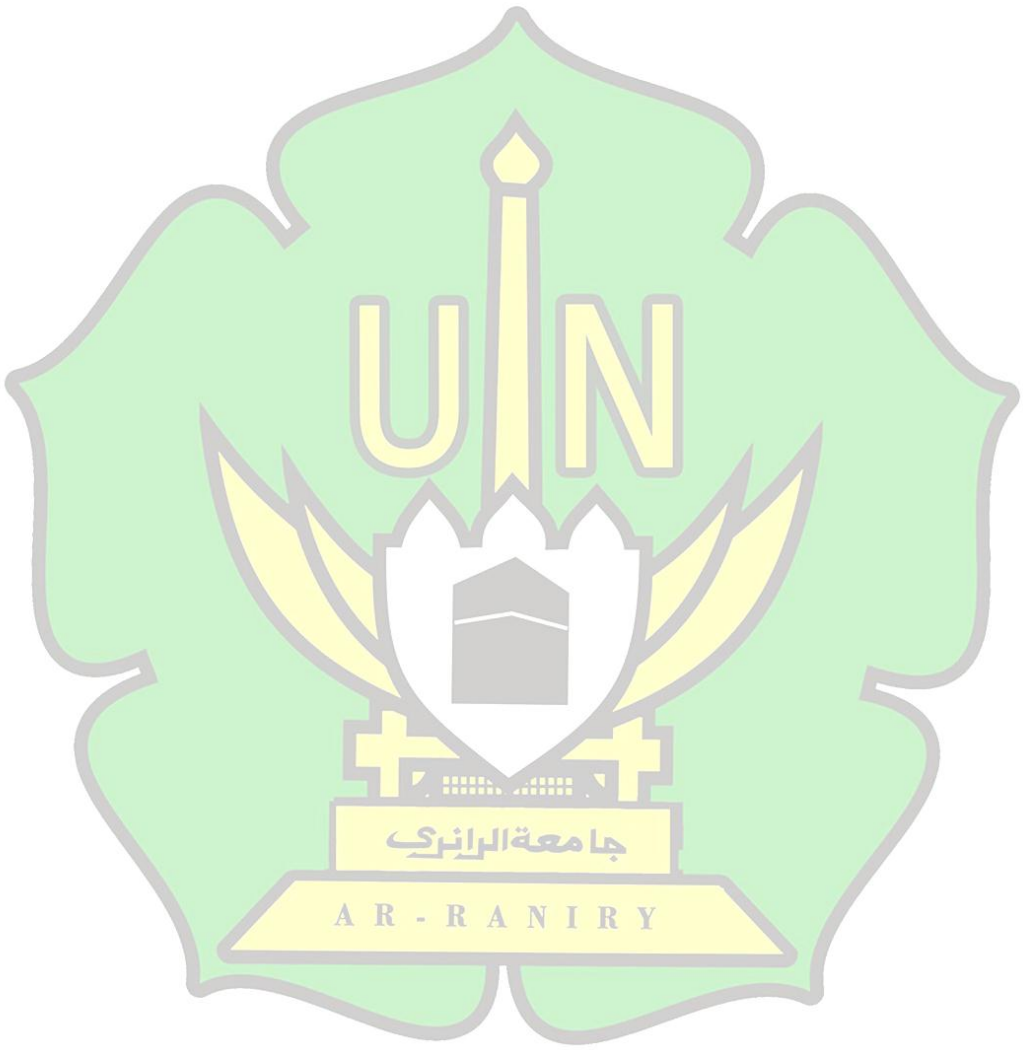
[64] Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), 85.

Kemudian penulis menentukan kriteria penilaian minat belajar tersebut, di antaranya:

41 – 60 : Minat rendah

61 – 80 : Minat sedang

81 – 100 : Minat tinggi



BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Rancangan Desain Animasi

Dalam penelitian ini siswa membuat animasi bergerak menggunakan aplikasi *Scratch* dan *Macromedia Flash 8*. Adapun hasil gambar animasi dapat dilihat pada lampiran. Dalam perancangan animasi dikerjakan secara berkelompok atau perindividu dapat dilihat pada tabel dibawah ini sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Rancangan Desain Animasi

No.	Aplikasi	Kelompok/individu	Desain Animasi
1	Macromedia Flash 8	Ananda Ardiana	Cabe/Animasi Rotasi Bumi
		M. Arifun Kamil	Animasi Rotasi Bumi
		Rifki Mulianda Saputra	Animasi Rotasi Bumi
2	Scratch	**Kelompok 1** Al-Kausar Farhan Mahmudi Muhammad Fadhil Rian Saputra Rifki Mulianda Saputra	Ucapan Happy Birthday
		Kelompok 2 Badrun M. Arifun Qamil M. Daniel M. Kafrawi Mulyadi Ramadhan	Kuda Berlari
		Kelompok 3 Ananda Ardiana MauliaDewi Mawaddah Mila Annisa Nursalsa Bila	Dance
		Kelompok 4 Siti Mahfuzah Siti Aisyah Ridhatul Munawarah Puput Novera Adinda Wardah	Menyuruh untuk melompat

2. Analisis dan Interpretasi Data

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan sebelum pembagian angket minat siswa pada saat pembelajaran aplikasi *Macromedia Flash 8* bahwa hasil yang diperoleh masih adanya kurang minat belajar dari siswa. Siswa merasa kurang termotivasi dan kurang bersemangat karena pada setiap masuk jam pelajaran Animasi 2D guru hanya menjelaskan teori saja dan memberikan modul untuk siswa agar mempraktekkan sendiri di rumah. Karena hal tersebut maka membuat siswa menjadi tidak suka belajar animasi.

Tabel 5. Indikator Menyenangkan

Menyenangkan	**Sangat Setuju**	**Setuju**	**Tidak Setuju**	**Sangat Tidak Setuju**	**TOTAL**
Pernyataan	**Frekuensi**	**Frekuensi**	**Frekuensi**	**Frekuensi**	
Item 1	16	14	0	0	
Item 2	0	1	24	5	
Item 3	10	19	1	0	
Item 4	0	1	22	7	
Item 5	11	18	1	0	
Item 6	12	17	1	0	
Jumlah	49	70	49	12	180
	27,2%	**38,9%**	**27,2%**	**6,7%**	**100%**

Berdasarkan perolehan hasil pada tabel indikator Menyenangkan dapat disimpulkan bahwa yang menjawab Sangat Setuju (27,2%), Setuju (38,9%), Tidak Setuju (27,7%), Sangat Tidak Setuju (6,7%).

	Scratch			
7	Menggunakan aplikasi scratch sulit bagi saya dibandingkan dengan menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8	87	72%	Tertarik
8	Aplikasi Scratch yang diterapkan pada mata pelajaran Teknik Animasi 2D sangat cocok bagi saya	96	80%	Tertarik
9	Aplikasi Scratch tersebut menarik bagi saya untuk belajar Teknik Animasi Dua Dimensi	101	84%	Sangat Tertarik
10	Saya suka menggunakan aplikasi Scratch untuk belajar Teknik Animasi 2D, karna mudah digunakan	99	82%	Sangat Tertarik
11	Pembelajaran menggunakan aplikasi Scratch meningkatkan minat belajar saya	102	85%	Sangat Tertarik
12	Keingintahuan saya semakin bertambah, untuk membuat Animasi 2D saat menggunakan aplikasi Scratch	98	81%	Sangat Tertarik
13	Saya tidak terlalu suka bertanya tentang aplikasi Scratch karena tidak terlalu penting bagi saya	98	81%	Sangat Tertarik
14	Saya akan bertanya jika tidak mengerti saat belajar menggunakan aplikasi Scratch	103	86%	Sangat Tertarik
15	Saya merasa belajar menggunakan aplikasi Scratch lebih aktif dibandingkan aplikasi Macromedia Flash 8	90	75%	Tertarik
16	Saya bersemangat membuat animasi 2D menggunakan aplikasi Scratch, karena tampilan menu-menunya sangat bervariasi	98	81%	Sangat Tertarik
17	Saya lebih bersemangat dalam proses saat belajar aplikasi Scratch daripada belajar menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8	92	76%	Tertarik
18	Saya bersemangat saat mengikuti mata pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi	101	84%	Sangat Tertarik
19	Menurut saya penggunaan Aplikasi	102	85%	Sangat

	Scratch perlu diterapkan pada pembelajaran Teknik Animasi 2D karena dapat menarik minat belajar siswa			Tertarik
20	Saya menyimak dengan baik penjelasan guru dari awal sampai akhir pembelajaran	96	80%	Tertarik
21	Ketika guru mempresentasikan materi, saya inginnya mengobrol dengan teman atau tidak memperhatikannya	95	79%	Tertarik
22	Tampilan aplikasi Scratch lebih mudah dipahami dibandingkan dengan aplikasi Macromedia Flash 8	95	79%	Tertarik
23	Saya memperhatikan dengan baik saat pembuatan animasi 2D menggunakan aplikasi Scratch di depan kelas	96	80%	Tertarik
24	Saya mengikuti dengan baik setiap tahap-tahap pembuatan animasi 2D dengan menggunakan aplikasi Scratch	96	80%	Tertarik
25	Saya mengerjakan tugas lain pada saat guru mengajar mata pelajaran Teknik Animasi 2D	96	80%	Tertarik
	Jumlah	2437	2030%	Sangat Tertarik
	Rata-rata	97,48	81,2%	

Sumber : Hasil Penelitian di SMKN 1 Mesjid Raya (2018)

Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa keseluruhan untuk penilaian minat belajar siswa pada mata pelajaran Animasi 2D tersebut adalah sangat tertarik, dengan perolehan rata-rata skor 97,48 dan persentase 81,2%.

Setelah penulis melakukan analisis data, selanjutnya penulis melakukan analisis scoring dalam bentuk tabel frekuensi nilai rata-rata minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Animasi 2D pada kelas XI Jurusan Multimedia di SMKN 1 Mesjid Raya yakni sebagai berikut :

Tabel 11. Frekuensi Nilai Rata-Rata (Minat Belajar Animasi 2D)

No.	Nilai x (hasil scoring)	Kriteria Nilai
1	77	Minat sedang
2	94	Minat tinggi
3	85	Minat tinggi
4	87	Minat tinggi
5	78	Minat sedang
6	78	Minat sedang
7	99	Minat tinggi
8	75	Minat sedang
9	80	Minat sedang
10	82	Minat tinggi
11	79	Minat sedang
12	75	Minat sedang
13	83	Minat tinggi
14	70	Minat sedang
15	80	Minat sedang
16	79	Minat sedang
17	84	Minat tinggi
18	81	Minat tinggi
19	81	Minat tinggi
20	80	Minat sedang
21	89	Minat tinggi
22	88	Minat sedang
23	83	Minat tinggi
24	84	Minat tinggi
25	85	Minat tinggi
26	51	Minat rendah
27	79	Minat sedang
28	84	Minat tinggi
29	88	Minat tinggi

جامعة الرانري
AR-RANIRY

30	79	Minat sedang
	Σx = 2437	

Diketahui bahwa:
N = 30
Σx = 2437
Maka, $\mathbf{Mx} = \frac{\Sigma x}{N}$

$$\mathbf{Mx} = \frac{2437}{30}$$

$$= \mathbf{81,2}$$

Ini berarti skor rata-rata minat belajar pada mata pelajaran Teknik animasi Dua Dimensi yaitu sebesar 81,2. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa siswa SMKN 1 Mesjid Raya kelas XI Multimedia mempunyai minat belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran Animasi 2D.

Adapun yang menjadi bukti/fakta bahwa siswa kelas XI Jurusan Multimedia SMKN 1 Mesjid Raya memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran Animasi 2D. Kemudian pada angket minat siswa diperoleh hasil rata-rata siswa lebih meningkat minat belajarnya setelah peneliti memperkenalkan aplikasi *Scratch* kepada siswa di antaranya dapat dilihat presentase pada Tabel 13. di bawah ini dengan pernyataan mencakup yang membandingkan aplikasi *Macromedia Flash 8* dengan *Scratch* sebagai berikut :

Tabel 12. Pernyataan Mencakup Yang Membanding Aplikasi *Macromedia Flash 8* Dengan *Scratch*

No.	Pernyataan	% (Sangat Setuju)	% (Setuju)	Total %
1	Saya senang belajar animasi 2D menggunakan aplikasi Scratch dibandingkan aplikasi Macromedia Flash 8	47%	53%	100%
2	Aplikasi Scratch yang diterapkan pada mata pelajaran Teknik Animasi 2D sangat cocok bagi saya	23%	73%	96%
3	Aplikasi Scratch tersebut menarik bagi	37%	63%	100%

	siswa untuk belajar Teknik Animasi Dua Dimensi			
4	Keingintahuan saya semakin bertambah, untuk membuat Animasi 2D saat menggunakan aplikasi Scratch	27%	73%	100%
5	Menurut saya penggunaan Aplikasi Scratch perlu diterapkan pada pembelajaran Teknik Animasi 2D karena dapat menarik minat belajar saya	43%	53%	96%
6	Saya lebih bersemangat dalam proses saat belajar aplikasi Scratch daripada belajar menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8	17%	73%	90%
7	Tampilan aplikasi Scratch lebih mudah dipahami dibandingkan dengan aplikasi Macromedia Flash 8	23%	73%	96%

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisa deskriptif yang diperoleh dari pemberian angket minat atau kuesonier kepada responden guna untuk mengetahui perbandingan minat belajar siswa pada mata pelajaran Animasi 2D menggunakan aplikasi *Scratch* dan *Macromedia Flash 8* yaitu menyatakan bahwa kebanyakan siswa baru pertama kali belajar Animasi 2D pada kelas IX dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flah 8*. Pada hari pertama dan kedua peneliti menguji pemahaman siswa terhadap pembelajaran membuat animasi menggunakan aplikasi *Macromedia Flah 8* hanya ada beberapa siswa yang mampu menguasai, akan tetapi sebagian besar lainnya masih kurang terhadap pemahaman penggunaan aplikasi tersebut. Adapun sebagian beberapa siswa pada proses pembuatan animasi bergerak peneliti melihat adanya sedikit motivasi yang bangkit dari siswa dikarnakan siswa membuat animasi dan langsung mempraktekkan di kelas bersama teman-temannya, berbeda dengan cara guru

pada sekolah tersebut hanya memberikan teori di kelas lalu diberikan modul untuk siswa dan mempraktekkan sendiri di rumah.

Peneliti kemudian memperkenalkan juga aplikasi *Scratch* pada hari ketiga dan keempat sebagai salah satu aplikasi lain yang juga dapat membuat suatu karya animasi pada siswa jurusan Multimedia kelas XI dengan tujuan untuk melihat perbandingan minat belajar pada mata pelajaran Animasi 2D. Kemudian untuk melihat apakah dengan menerapkan pembelajaran menggunakan aplikasi *Scratch* dapat mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran Animasi 2D. Selanjutnya untuk memperoleh hasil, pada hari kelima peneliti melakukan pembagian angket minat atau kuisioner kepada siswa-siswi kelas XI Multimedia.

Pada setiap indikator pernyataan diperoleh jumlah presentase, bahwa indikator Menyenangkan terdapat presentase tertinggi Setuju (39%), indikator Ketertarikan (51%), indikator Keingintahuan (43%), Keaktifan Siswa (67%), Perhatian (48%).

Dari hasil pembelajaran pada mata pelajaran Animasi 2D dapat dilihat dalam rata-rata presentase respon siswa terhadap minat belajar pada mata pelajaran Animasi 2D adalah termasuk kriteria sangat tertarik, dengan perolehan rata-rata skor 97,48 dan persentase 81,2%.

Adapun hasil frekuensi nilai rata-rata minat belajar Animasi 2D adalah siswa mencapai kriteria minat belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran Animasi 2D, dengan perolehan skor 81,2.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan interpretasi data yang telah dikemukakan sebelumnya, dari hasil yang diperoleh pada pernyataan mecakup yang membandingkan antara aplikasi *Scratch* dan *Macromedia Flash 8* maka dapat diambil kesimpulan bahwa minat belajar siswa kelas XI jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Mesjid Raya terhadap pelajaran Animasi 2D setelah siswa belajar menggunakan aplikasi *Scratch* minatnya lebih meningkat dibandingkan dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*.

Dari hasil rata-rata presentase respon siswa terhadap minat belajar pada mata pelajaran Animasi 2D adalah termasuk kariteria sangat tertarik, dengan perolehan rata-rata skor 97,48 dan persentase 81,2%. Sedangkan hasil frekuensi nilai rata-rata minat belajar Animasi 2D adalah siswa mencapai kriteria minat belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran Animasi 2D, dengan perolehan skor 81,2.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, beberapa saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut :

1. Hendaknya ada penambahan jam belajar khususnya pada mata pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi, karena mata pelajaran Animasi 2D sangat penting untuk mengasah kemampuan siswa dalam menciptakan

semangat belajar terhadap berbagai aplikasi-aplikasi pembuatan animasi lainnya.

2. Hendaknya guru lebih intensif dalam memberikan bimbingan kepada siswa dan sering mempraktekkan didepan kelas pada jam pelajaran maupun di luar jam sekolah, agar guru lebih mengetahui bagaimana kemampuan dan minat siswa terhadap pelajaran Animasi 2D.
3. Hendaknya guru lebih update untuk memperkenalkan aplikasi-aplikasi baru yang berkenaan dengan pembuatan animasi guna menunjang proses pembelajaran untuk siswa semakin semangat belajar.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DOKUMENTASI PENELITIAN

Menjelaskan Sedikit materi aplikasi Macromedia Flash 8

Siswa membuat animasi bergerak beserta dengan teman-temannya dan menggunakan paduan berupa modul

Sebagian siswa diajarkan ulang bagaimana cara pembuatan animasi dengan aplikasi Macromedia Flash 8

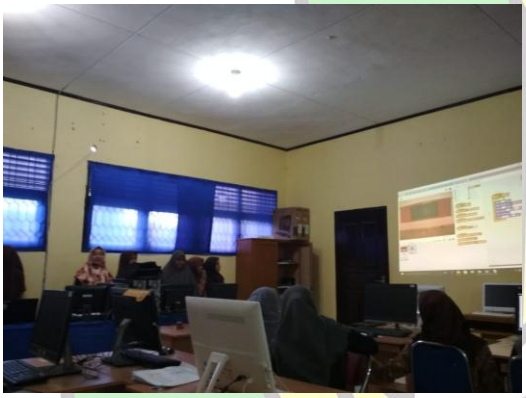
Uji coba menjalankan animasi gerak oleh siswa

Animasi yang dibuat oleh siswa menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8

Foto bersama siswa/siswi setelah pembelajaran menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8

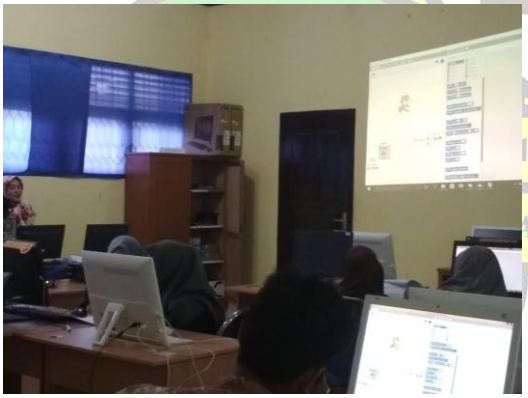
Menjelaskan materi tentang Scratch

Uji coba pembuatan animasi oleh siswa didepan kelas bersama teman-temannya pada aplikasi Scratch



Pengenalan tool dan cara membuat animasi di aplikasi Scratch

Pengisian Angket



Siswa mengikuti setiap langkah-langkah pembuatan animasi serta melihat langkah-langkah yang ada di modul

Foto bersama Siswi/I dan guru Multimedia SMKN 1 Mesjid Raya

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Nadia Satriana
2. Tempat/Tanggal Lahir : Beureunuen / 9 September 1996
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan : Indonesia
6. Alamat : Lamgugob, Kec. Syiah Kuala, Banda Aceh
7. Pekerjaan : Mahasiswi
8. Nama Orang Tua,
   a. Ayah : Tarmizi Zainal
   b. Ibu : Suriani
   c. Pekerjaan Ayah : Buruh
   d. Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
   e. Alamat : Ds. Baroh Barat Yaman, Kec. Mutiara, Kab. Pidie
9. Riwayat Pendidikan,
   a. SD Islam Mutiara, Tamat Tahun 2008
   b. MTsN Beureunuen, Tamat Tahun 2011
   c. SMKN 1 Sigli, Tamat Tahun 2014
   d. UIN Ar-Raniry, Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Masuk Tahun 2014

Banda Aceh, 30 Januari 2019
Penulis,

Nadia Satriana