

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATERI TEKNIK ANIMASI
DUA DIMENSI MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH
(STUDI KASUS PADA SMK NEGERI 1 MESJID RAYA)**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

ULFAH SITI ZAENAB
NIM. 140 212 004

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi**



**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2018 M/ 1439 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATERI TEKNIK ANIMASI
DUA DIMENSI MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH
(STUDI KASUS PADA SMK NEGERI 1 MESJID RAYA)**

SKRIPSI

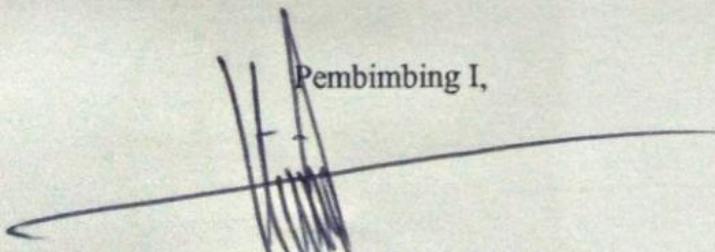
Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Islam

Diajukan Oleh:

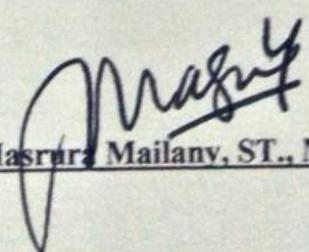
ULFAH SITI ZAENAB
NIM.140 212 004
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui oleh:

Pembimbing I,


Hazrullah, S.Pd.L., M.Pd
NIP. 197907012007101002

Pembimbing II,


Masrura Mailany, ST., M.T.I

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATERI TEKNIK ANIMASI
DUA DIMENSI MENGGUNAKAN *MACROMEDIA FLASH*
(STUDI KASUS PADA 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 (S1)
dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal:

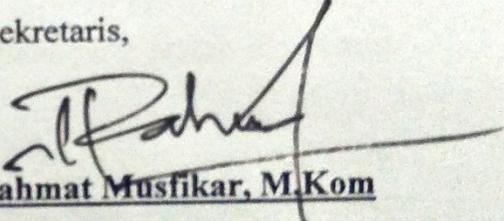
Kamis, 7 Juni 2018 M
22 Syawwal 1439 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

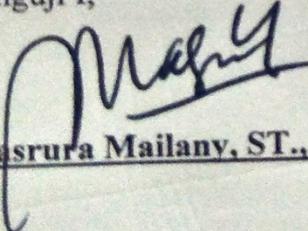
Ketua,


Hazrullah, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 197907012007101002

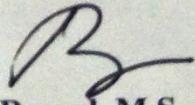
Sekretaris,


Rahmat Musfekar, M.Kom

Penguji I,


Masrura Mailany, ST., M.T.I

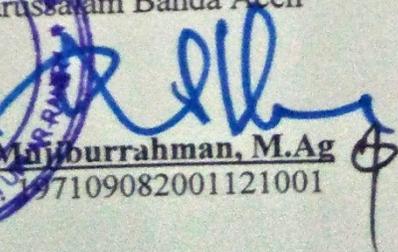
Penguji II,


Basrul, M.S



Mengetahui,

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


Dr. Mujaiburrahman, M.Ag

NIP. 197109082001121001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulfah Siti Zaenab
NIM : 140212004
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus Pada SMK Negeri 1 Mesjid Raya)

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau minta 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 dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

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

Banda Aceh, 07 Juni 2018

Yang Menyatakan,




(Ulfah Siti Zaenab)

ABSTRAK

Nama : Ulfah Siti Zaenab
NIM : 140212004
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash(Studi Kasus Pada SMK Negeri 1 Mesjid Raya)
Tanggal sidang : 07 Juni 2018
Tebal Skripsi : 74 Halaman
Pembimbing I : Hazrullah, S.Pd.I., M.Pd
Pembimbing II : Masrura Mailany, ST., M.T.I
Kata kunci : Pengembangan media pembelajaran, Teknik Animasi 2 Dimensi, Minat Siswa

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran dan melihat minat siswa terhadap media pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia flash* pada siswa kelas XI Multimedia di SMKN 1 Mesjid Raya. Adapun tujuannya adalah untuk mengembangkan media pembelajaran materi Teknik Animasi Dua Dimensi berbasis *Macromedia flash*, dan mengetahui minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran Materi Teknik Animasi Dua Dimensi berbasis *Macromedia flash*. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dan pendekatan kuantitatif. Model pengembangannya Luther yaitu: Konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan angket. Penelitian ini telah menghasilkan pengembangan Media pembelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi berbasis *Macromedia flash*, dan telah diujimelalui pembelajaran teknik animasi dua dimensi pada siswa XI Multimedia di SMKN 1 Mesjid Raya. Produk media ini juga telah divalidasi oleh pakar ahli yaitu Basrul, MS, Andika Prajana, M. Kom dan Idawati, S. Pd. Media pembelajaran ini diberikan nama “**Sukses Belajar Animasi Macromedia**”. Adapun minat belajar siswa dengan penggunaan media ini mendapat respon positif dari siswa yaitu 83,5% siswa menyatakan sangat setuju. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran bisa diterapkan dalam pembelajaran teknik animasi dua dimensi.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, Sang pelimpah rahmat dan hidayah. Shalawat dan salam juga selalu tercurah ke junjungan kita Rasulullah Muhammad SAW yang telah memberi shafa'at, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan *Macromedia Flash* (Studi Kasus SMK Negeri 1 Masjid Raya). Dalam menulis skripsi ini terdapat beberapa kendala yang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan pengalaman dari penulis sendiri. Berkat ketekunan, kesabaran penulis dan dukungan dari keluarga jugateman-teman akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Pada kesempatan ini penulis dengan hati yang tulus mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Mujiburrahman, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
2. Bapak Yusran, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
3. Bapak Hazrullah, S.Pd.I., M.Pd selaku dosen pembimbing I sekaligus Penasehat Akademik, dan Bapak Masrura Mailany, ST., M.T.I selaku pembimbing II, yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran dan tenaga untuk membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

4. Bapak/Ibu dan Staf pengajar Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan dengan baik.
5. Terimakasih kepada Bapak Zainal Abidin, S.Pd selaku kepala sekolah SMK Negeri 1 Masjid Raya.
6. Terimakasih kepada Ibu Ida Wati, S.Pd yang telah membantu saya dalam proses penelitian dan Siswa SMK Negeri 1 Masjid Raya atas bantuannya.
7. Kepada ayahanda Ajang Saeful Milah, SE dan Ibunda Sakdiah yang senantiasa memanjatkan doa untuk anaknya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Kepada Abang Ervan Fauzi Pranasta, S.Kom dan semua keluarga besar yang selalu memberikan dukungan
9. Sahabat dan teman-teman yang selalu memberikan semangat dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Terimakasih kepada semua teman-teman leting 2014 dan seluruh Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi yang selalu mendukung penulis.

Dengan kerendahan hati penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, seperti kata pepatah “*Tak ada gading yang tak retak*” begitu pula dengan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kemajuan penulis selanjutnya, dan kiranya skripsi ini bermanfaat bagi semua.

Banda Aceh, 15 Mei 2018

Ulfah Siti Zaenab

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penulisan.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional	6
BAB II : KAJIAN TEORITIS	
A. Kajian Media Pembelajaran	8
1. Ayat yang Berhubungan Dengan Media.....	8
2. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
3. Fungsi Media Pembelajaran	11
4. Manfaat Media Pembelajaran	13
5. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	15
6. Perkembangan Media Pembelajaran	16
B. Kajian Multimedia Interaktif.....	19
1. Pengertian Multimedia Interaktif	19
2. Kelebihan Multimedia Interaktif.....	20
3. Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran.....	22
4. Model-model Multimedia Interaktif	23
5. Komponen Multimedia Interaktif	26
6. Desain Multimedia Interaktif	28
C. Kajian Teknik Animasi 2 Dimensi.....	29
1. Animasi 2 Dimensi.....	29
2. Macam-macam Animasi dalam Macromedia Flash.....	30
D. Kajian <i>Macromedia Flash</i>	31
1. Pengertian <i>Macromedia Flash</i>	31
2. Istilah-istilah dalam <i>Macromedia Flash</i>	32
E. Kajian Minat Belajar	33
F. SMK Negeri 1 Mesjid Raya.....	34
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	36
1. Langkah-langkah Penelitian Pengembangan	37
B. Subjek Penelitian.....	41
C. Instrumen Pengumpulan Data.....	41
1. Wawancara	41

2. Angket	41
D. Teknik Pengumpulan Data	43
1. Wawancara	43
2. Angket	43
E. Analisis Data	43
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan Media Penelitian	45
1. Konsep (<i>concept</i>)	45
2. Perancangan (<i>design</i>)	46
3. Pengumpulan Bahan (<i>material collecting</i>)	46
4. Pembuatan (<i>assembly</i>)	46
5. Pengujian (<i>testing</i>)	55
6. Uji coba produk	58
7. Distribusi (<i>distribution</i>)	58
B. Deskripsi Data	58
1. Variabel Media Mengetahui Minat Siswa	58
2. Variabel Materi Mengetahui Minat Siswa	60
3. Variabel Pembelajaran Mengetahui Minat Siswa	62
4. Variabel Minat Mengetahui Minat Siswa	63
5. Grafik Persentase Minat Siswa	65
6. Keseluruhan Variabel Untuk Melihat Minat Siswa	66
C. Pembahasan	68
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan	70
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN-LAMPIRAN	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Model Pengembangan Multimedia Luther.....	40
Gambar 2. Navigation Media.....	41
Gambar 3. Prototype Menu.....	42
Gambar 4. Tampilan Halaman Utama.....	50
Gambar 5. Tampilan Menu Utama.....	50
Gambar 6. Tampilan Menu Materi.....	51
Gambar 7. Tampilan Pembagian Materi.....	52
Gambar 8. Tampilan Isi Materi.....	53
Gambar 9. Tampilan Halaman Tutorial.....	53
Gambar 10. Tampilan Isi Tutorial.....	54
Gambar 11. Tampilan Halaman Quiz.....	54
Gambar 12. Tampilan Isi Quiz.....	55
Gambar 13. Tampilan Nilai Quiz.....	55
Gambar 14. Tampilan Halaman Petunjuk.....	56
Gambar 15. Tampilan Halaman Profil.....	56
Gambar 16. Persentase Minat Siswa.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Siswa.....	45
Tabel 2	: Penilaian Tanggapan Peserta Didik	47
Tabel 3	: Hasil Wawancara Pakar Ahli	58
Tabel 4	: Respon Siswa Terhadap Variabel Media.....	61
Tabel 5	: Respon Siswa Terhadap Variabel Materi	63
Tabel 6	: Respon Siswa Terhadap Variabel Pembelajaran	65
Tabel 7	: Respon Siswa Terhadap Variabel Minat.....	67
Tabel 8	: Respon Siswa Terhadap Minat	70

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan Dekan Tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.....
- Lampiran 2 : Surat Permohonan Keizinan Untuk Mengadakan Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.....
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Prodi Pendidikan Kimia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.....
- Lampiran 4 : Lembar Validasi Instrumen Modul.....
- Lampiran 5 : Lembar Validasi Instrumen Materi.....
- Lampiran 6 : Lembar Validasi Instrumen Bahasa.....
- Lampiran 7 : Lembar Validasi Instrumen Angket Mahasiswa.....
- Lampiran 8 : Lembar Validasi Instrumen Angket Pembimbing Praktikum.....
- Lampiran 9 : Lembar Validasi Ahli Modul.....
- Lampiran 10 : Lembar Validasi Ahli Materi.....
- Lampiran 11 : Lembar Validasi Ahli Bahasa.....
- Lampiran 12 : Angket Mahasiswa.....
- Lampiran 13 : Angket Pembimbing Praktikum.....
- Lampiran 14 : Dokumentasi Penelitian.....
- Lampiran 15 : Modul Praktikum Kimia Dasar.....
- Lampiran 16 : Riwayat Hidup Penulis.....

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia masih sangat tertinggal dari negara lain, di luar negeri setiap anak bebas memilih pendidikan yang diinginkan. Bahkan dari kecil seorang anak sudah dilihat kemampuan atau bakatnya di bidang apa, sehingga bisa langsung dikembangkan sesuai bakat masing-masing. Jadi jika dilihat dari segi pendidikan mereka lebih cepat berkembang dan maju. Namun semakin lama pendidikan di Indonesia juga semakin baik, dilihat dari semakin berkembangnya teknologi dan informasi.

Teknologi yang banyak digunakan oleh masyarakat saat ini adalah komputer. Di jaman modern sekarang anak-anak saja sudah bisa menggunakan komputer apalagi orang yang sudah dewasa. Ditambah semakin berkembangnya informasi dan teknologi dari luar dan dalam negeri, memudahkan masyarakat dalam berkomunikasi dengan orang lain, mencari berita, bahan materi pembelajaran, dan bahkan pekerjaan bisa dicari dengan memanfaatkan teknologi yang ada pada saat ini.

Disaat peserta didik sudah bisa menggunakan komputer, pendidik harus lebih inisiatif dan kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Komputer bisa menjadi alat bantu bagi pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dengan menggunakan multimedia interaktif.

Penelitian Schade (hoogeven 1995) dalam buku karangan Munir menerangkan bahwa daya ingat bagi orang yang membaca sendiri (1%), Daya ingat bisa ditingkatkan dengan bantuan alat pembelajaran hingga (25%-30%),

dan daya ingat dapat lebih meningkat apabila menggunakan tiga dimensi hingga (60%).¹

Hamalik (1986) dalam buku karangan Azhar Arsyad, menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menghidupkan kembali keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.²

Dalam suatu proses belajar mengajar ada dua unsur yang saling berkaitan yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Metode pembelajaran menurut Istarani adalah cara penyajian materi ajar kepada peserta didik yang dilakukan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar sehingga tercapai tujuan yang diinginkan³.

Sedangkan media pembelajaran menurut Rayandra Asyhar adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terbentuk lingkungan belajar yang mendukung penerimanya dapat melaksanakan proses belajar secara efisien dan efektif.⁴

Dalam pengembangan media pembelajaran diperlukan *software* yang bisa mendukung proses pembuatan media yang unik dan kreatif seperti *macromedia flash*.

¹Munir, *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h.109

²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran: Edisi Revisi*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2015), h.19

³Istarani, *Kumpulan 40 Metode Pembelajaran*, (Medan: Medan Persada, 2014), h.1

⁴Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), h. 8.

Multimedia merupakan kumpulan dari beberapa unsur seperti teks, gambar, audio, video, grafis, dan animasi. Dengan mengembangkan media pembelajaran, sehingga menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang berkualitas, dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

Jika di SMA jurusan dibatasi hanya IPA, IPS, dan Bahasa, berbeda dengan SMK yang memang memiliki jurusan yang banyak, sesuai dengan minat peserta didiknya, salah satu jurusan yang ada seperti Multimedia. Pada sekolah menengah kejuruan siswa lebih banyak melakukan praktek dibandingkan dengan materi disaat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi pada SMKN 1 Masjid Raya dan wawancara dengan guru matapelajaran animasi, metode yang digunakan saat ini dalam proses pembelajaran masih monoton, dimana guru hanya menjelaskan satu contoh pada setiap materi dan fungsi tools yang digunakan, kemudian siswa dibiarkan belajar secara mandiri, ketika siswa bertanya guru menjelaskan kembali materi yang telah disampaikan, namun ketika siswa tidak bertanya guru hanya membiarkan mereka belajar sendiri. Metode seperti ini kurang efektif karena sebagian siswa takut untuk bertanya, sehingga materi yang di sampaikan pendidik tidak tersalurkan sepenuhnya.

Disamping itu banyak siswa lupa langkah-langkah pembelajaran, sehingga pendidik harus berulang kali menjelaskan materi yang sama. Selain kurang efektif, metode seperti ini memakan waktu yang banyak, dan berpengaruh pada peserta didik yang sebelumnya sudah paham. Menjadikansiswa menjadi bosan dan tidak fokus terhadap penjelasan guru yang berulang-ulang.

Permasalahan dari segi sarana dan prasarana seperti kekurangan guru produktif, kurangnya buku-buku pelajaran, dan belum tersedianya media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu pendidik dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu muncul inisiatif penulis untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berisi tentang materi, video tutorial, dan quiz. Media ini membantu penjelasan materi, selain itu terdapat langkah-langkah pembuatan animasi, yang memudahkan siswa untuk praktek, karena mereka dapat mengulang kembali langkah-langkah tersebut. Media ini juga dilengkapi dengan quiz yang dapat mengukur pemahaman siswa, meningkatkan minat belajar siswa agar tidak membosankan. Disamping itu media ini dapat menjadi alat bantu pembelajaran bagi pendidik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, penulis mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus SMK 1 Masjid Raya)”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran materi Teknik Animasi Dua Dimensi berbasis *Macromedia flash* ?
2. Bagaimana minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran materi Teknik Animasi Dua Dimensi berbasis *Macromedia flash*?

C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran materi Teknik Animasi Dua Dimensi berbasis *Macromedia flash*.
2. Mengetahuiminat belajar siswa menggunakan media pembelajaran materi Teknik Animasi Dua Dimensi berbasis *Macromedia flash*.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, dapat belajar mandiri, meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menggunakan komputer, dan mudah memahami materi pembelajaran.

2. Bagi Pendidik

Dengan adanya media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu dalam pembelajaran, pendidik jurusan multimedia menjadi lebih mudah dalam menjelaskan materi tentang mata pelajaran animasi dua dimensi, menambah wawasan pendidik tentang alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dan menjadi motivasi bagi pendidik untuk menjadi lebih kreatif dalam mengemas bahan ajar.

3. Bagi Peneliti

Dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif menambah pemahamandan pengalaman bagi peneliti. Memberikan informasi bagi perkembangan penelitian pengembangan khususnya bagi program studi Pendidikan

Teknologi Informasi, dan menambah wawasan sebagai calon pendidik, agar setelah penelitian selesai peneliti memiliki pengalaman tentang cara meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran.

E. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu cara, proses, atau usaha yang dilakukan secara terencana untuk membuat atau memperbaiki sebuah produk yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas, sebagai upaya dalam menciptakan produk yang lebih baik. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berupa *software* sebagai alat bantu proses pembelajaran.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi teknik animasi dua dimensi.

3. Media interaktif

Media interaktif berupa produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar, animasi, video, audio, dan grafik. Media interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan hasil akhir dari media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

4. *Macromedia flash*

Macromedia flash merupakan *software* yang banyak dipakai oleh desainer web karena mempunyai kemampuan dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara, serta interaktifitas pemakai. Dalam penelitian ini *Macromedia Flash* digunakan sebagai alat bantu dalam membuat media pembelajaran, dengan media ini diharapkan akan lebih menarik minat peserta didik.

5. Animasi Dua Dimensi

Animasi dua dimensi merupakan penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi, dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar. Animasi Dua dimensi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah materi pembelajaran yang dijelaskan dalam media dan berupa video tutorial.

6. Minat Belajar

Minat merupakan rasa lebih suka atau tertarik pada suatu aktifitas, tanpa adanya pemaksaan. Jadi minat dapat diperlihatkan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu aktifitas dari pada aktifitas lainnya, dapat dilihat melalui partisipasi dalam suatu kegiatan. Minat yang didasari dalam bidang pelajaran, akan dapat meningkatkan hasil belajar yang diminatinya.

BAB II KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Media Pembelajaran

1. Ayat yang Berhubungan Dengan Media

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ

يَتَفَكَّرُونَ ٤٤

Artinya :

Dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan kepadamu Al-Qur'an, agar kamu menerangkan kepada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkannya (An-Nahl ayat 44).

Analisa penulis tentang ayat Al-Qur'an yang berhubungan dengan media dalam pembelajaran berdasarkan ayat ini, bahwasanya suatu media yang digunakan oleh seorang guru harus berkaitan dengan materi yang telah diajarkan sebelumnya. Dimaksudkan agar siswa mudah menerima materi yang dikemas secara baru, yang masih berhubungan dengan materi yang mereka terima sebelumnya. Sehingga dapat meningkatkan keefektifitasan, dan siswa lebih semangat menerima materi baru dalam pembelajaran. penggunaan suatu media juga harus mampu memberikan sudut pandang yang baik terhadap siswa. Sehingga setelah selesai pembelajaran, siswa memiliki keinginan untuk belajar kembali materi yang telah dipelajari disekolah, dan mengaplikasikannya. Seperti yang terdapat pada akhir ayat diatas, yakni Allah menurunkan Al-Qur'an kepada

Rasulullah sebagai media, dalam menyampaikan sesuatu kepada umat manusia supaya mereka memikirkannya.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media secara harfiah dapat diartikan ‘tengah’, ‘perantara’ dan ‘pengantar’ yang dalam bahasa latin berarti ‘*medius*’. Media juga dapat diartikan sebagai sarana fisik atau sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima. Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media dapat dikategorikan sebagai manusia, pemateri atau sarana fisik untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran dan kemauan peserta didik sehingga mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku tes, dan lingkungan sekolah merupakan media.⁵

AECT (1977) sebuah organisasi yang bergerak dalam teknologi pendidikan dan komunikasi, mengartikan media sebagai sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun *non*-cetak yang dapat digunakan sebagai alat untuk proses penyaluran informasi.⁶ Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran dari pendidik ke peserta didik guna terciptanya proses belajar, seperti gambar, video, laptop, dll.

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.⁷ Jadi dapat disimpulkan bahwa

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 3.

⁶ Wina Sanjaya. *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), h.57.

⁷ Presiden Republik Indonesia, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003*, Tentang sistem pendidikan nasional, pasal 1 ayat 20.

pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang disusun pendidik agar dapat membantu pemerolehan ilmu dan pengetahuan kepada peserta didik.

Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013:8) Media pembelajaran adalah alat untuk membantu proses pembelajaran dengan tujuan untuk memperjelas makna dari pesan yang disampaikan dengan lebih baik dan mudah dipahami oleh penerima pesan. Menurut Cahyawati (2015) media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan dari guru kepada siswa untuk menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam berpikir sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁸

Rossi dan Breidle (1966) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah dan sebagainya.⁹ Secara lebih luas media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun *non*-fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Pendek kata media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan tampilan yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.¹⁰

⁸ Cahyawati, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia flash 8 Standar Kompetensi Menangani Surat/Dokumen Kantor pada Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates, *Skripsi*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), h.14.

⁹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi...*, h.58.

¹⁰ Sariatulisma, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia flash 8 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema Dinamika Interaksi Manusia Untuk Peningkatan

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan dalam proses belajar mengajar antara guru dan murid, dapat berupa alat bantu fisik dan *non*-fisik yang tujuannya adalah untuk penyampaian ilmu pengetahuan, sehingga murid lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran dan menumbuhkan minat belajar kepada murid.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang telah ditata dan disesuaikan dengan iklim, kondisi, dan lingkungan belajar oleh guru.¹¹ Dalam buku Media Pembelajaran karangan Azhar Arsyad, Levie & Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu :

a) Fungsi Atensi

Media visual merupakan inti, tampilan visual yang menarik berupa video, gambar ataupun teks akan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang ditampilkan dalam bentuk visual.

b) Fungsi Afektif

Media visual dapat memberi tingkat kenikmatan kepada siswa ketika belajar menggunakan teks yang bergambar dan penuh warna.

c) Fungsi Kognitif

Minat Belajar Pada Siswa Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 12 Malang, *Skripsi*, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016), h. 23.

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h.19.

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa orang akan lebih mudah memahami dan mengingat informasi atau pesan yang disampaikan dalam bentuk gambar (visual).

d) Fungsi Kompensatoris

Media visual berfungsi untuk mengkomodasikan siswa yang lemah dan lambat memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.¹²

Beberapa fungsi penggunaan media pembelajaran, sebagai berikut :

a) Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan hubungan antara penyampai pesan dan penerima pesan.

b) Fungsi motivasi

Dengan penggunaan media pelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja, akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat lebih meningkatkan semangat siswa untuk belajar.

c) Fungsi kebermaknaan

Dengan penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna, yakni pembelajaran dapat menambah informasi berupa data dan meningkatkan ke

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 20.

mampuan siswa untuk menganalisis, juga mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi.

d) Fungsi penyamaan persepsi

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan pemahaman setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disajikan.

e) Fungsi individualitas

Media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.¹³

Jadi fungsi media pembelajaran dalam penelitian ini adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan diharapkan media ini dapat memiliki fungsi untuk memudahkan komunikasi, memotivasi peserta didik, menambah informasi, menyamakan persepsi antara peserta didik, menanggapi setiap peserta didik yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (1986) dalam skripsi Azhar, mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan sangat membantu keaktifan siswa, penyampaian pesan dan isi pelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat

¹³ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi...*, h.73-75.

membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi.¹⁴

Wina Sanjaya mengemukakan secara khusus, media pembelajaran bermanfaat untuk :

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, video atau audio. Kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan digunakan pada saat yang diperlukan. Misalnya guru dapat menjelaskan proses terjadinya gerhana bulan yang langka melalui hasil gambar atau video.

- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret, sehingga mudah dipahami siswa. Media pembelajaran juga dapat membantu menampilkan objek yang terlalu besar, dimana susah jika ditampilkan di dalam kelas, ataupun objek yang terlalu kecil jika dilihat dengan mata telanjang, maka bisa dijelaskan menggunakan media.

- c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Misalnya sebelum menjelaskan materi pembelajaran, untuk dapat menarik perhatian siswa terhadap topik yang akan dijelaskan, maka guru dapat memutar film yang berhubungan dengan materi.¹⁵

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 20.

¹⁵ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi...*, h.72.

Terdapat banyak manfaat media pembelajaran yang telah dijelaskan, jadi manfaat media pembelajaran bagi penelitian ini agar memudahkan materi yang sebelumnya sulit untuk digambarkan dan dijelaskan menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik menggunakan multimedia interaktif.

5. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok, yaitu :

- a. Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Hasil kelompok teknologi cetak meliputi teks, foto, grafik, dan reproduksi.¹⁶
- b. Teknologi audio-visual merupakan sebuah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan audio dan visual.¹⁷
- c. Teknologi berbasis komputer merupakan suatu cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, dengan menggunakan alat berbasis mikroprosesor. Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi *tutorial*, drills and practice (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi, dan basis data.¹⁸

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media pembelajaran...*, h.31

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media pembelajaran...*, h.32

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media pembelajaran...*, h.33

- d. Teknologi gabungan merupakan cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi, dengan menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang canggih, karna dikendalikan oleh komputer.¹⁹

Jenis media yang digunakan pada penelitian ini berupa teknologi berbasis komputer, menyajikan media berupa tutorial, latihan, dan simulasi menggunakan komputer dalam setiap pembuatannya.

6. Perkembangan Media Pembelajaran

Konsep mengajar dianggap sebagai proses penyampaian materi pelajaran dari guru/pengajar pada sekelompok siswa/peserta didik. Pandangan baru menganggap mengajar sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar, maka media pembelajaran di orientasikan pada kemudahan siswa merubah perilakunya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Perkembangan konsep mengajar yang seperti itulah yang mempengaruhi perkembangan pemanfaatan media pembelajaran.²⁰

- a. Bahasa sebagai media pembelajaran

Dengan demikian dalam proses pembelajaran bahasa lisan merupakan media utama yang digunakan guru. Bahasa lisan dilakukan dengan menggunakan

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media pembelajaran...*, h.34

²⁰ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi...*, h.105

metode ceramah, oleh sebab itu ceramah menjadi identiknya guru dalam mengajar.²¹

b. Media sebagai alat bantu mengajar

Menyampaikan materi pelajaran dengan hanya mengandalkan bahasa verbal tidak selamanya berjalan dengan efektif. Maka perkembangan selanjutnya media difungsikan sebagai alat bantu penyampaian pesan yang kemudian dikenal dengan *teaching aid*. Namun demikian, orientasi penggunaan media masih tetap pada guru. Artinya, media sebagai alat bantu disandingkan dengan penggunaan bahasa verbal untuk mempermudah menyampaikan bahan pelajaran.²²

c. Media sebagai alat peraga

Alat peraga tidak hanya difungsikan untuk mempermudah menyampaikan pesan, akan tetapi juga membantu siswa memahami pesan yang disampaikan. Alat peraga yang digunakan adalah *objek*, model, berbagai bentuk gambar, foto, *chart* dan lain sebagainya.²³

d. Audio visual aid (AVA) sebagai media

Dalam proses pengajaran guru tidak lagi mengandalkan benda-benda yang hanya dapat dilihat saja akan tetapi dilengkapi dengan audio sehingga dikenal dengan Audio Visual Aid (AVA). Berbagai macam alat yang dapat memvisualisasikan sesuatu sekaligus memberikan informasi atau pesan audio

²¹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi...*, h.106

²² Wina Sanjaya, *Media Komunikasi...*, h.107

²³ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi...*, h.108

digunakan guru untuk meningkatkan retensi dan motivasi belajar siswa seperti slide suara, film dan lain sebagainya.²⁴

e. Media sebagai penyalur pesan

Mengajar dianggap sebagai proses komunikasi antara guru sebagai sumber pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Dengan demikian keberhasilan mengajar diukur bukan dari sudut guru saja akan tetapi juga dari sudut siswa. Dengan demikian, media pembelajaran digunakan untuk mengemas pesan untuk disalurkan kepada peserta didik. Artinya, baik alat audio, visual maupun audio-visual, didesain sedemikian rupa sehingga memungkinkan dapat digunakan oleh siswa.²⁵

f. Media sebagai sumber belajar

Siswa merupakan pusat aktivitas yang dijadikan sebagai pertimbangan utama dalam pengemasan media pembelajaran. Media pembelajaran tidak lagi difungsikan sebagai penyalur pesan belaka (content oriented), akan tetapi lebih dari itu yakni sebagai sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (learning resources). Pada periode ini pengemasan media pembelajaran memerhatikan sepenuhnya kondisi siswa, baik kemampuan (potensi) siswa itu sendiri maupun minat dan bakat siswa termasuk gaya belajar setiap siswa. Media pembelajaran dirancang berdasarkan analisis kebutuhan.²⁶

Dari penjelasan diatas, dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran sebaiknya memperhatikan beberapa kriteria. Bertujuan agar media

²⁴ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi...*, h.109

²⁵ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi...*, h.110

²⁶ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi...*, h.112

yang digunakan atau dikembangkan dapat sesuai dengan tujuan. Pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti dalam pembelajaran ini, berdasarkan masalah yang ada dalam pembelajaran animasi 2 dimensi, sehingga multimedia interaktif dipilih sebagai alternative untuk mengatasi permasalahan tersebut.

B. Kajian Multimedia Interaktif

1. Pengertian Multimedia Interaktif

Menurut Richard (2009), multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar. Maksud dari “kata” adalah materinya disajikan dalam bentuk verbal, seperti menggunakan teks yang tercetak atau terucapan. Maksud dari “gambar” adalah materinya disajikan dalam bentuk gambar.²⁷

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media berupa teks, grafik, gambar, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital, digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia dan komputer. Berdasarkan pengertian multimedia dan interaktif tersebut, multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer, agar tampilannya menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (*user*).²⁸

²⁷ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, h.3

²⁸ Munir, *Multimedia: Konsep...*, h.110

Menurut Reddi & Mishra (2003) dalam skripsi Munir, Multimedia interaktif dapat didefinisikan sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu dari unsur media dapat memberikan secara individu.²⁹ Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.³⁰

Dari pengertian-pengertian diatas, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengertian multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia dimana proses pembuatannya adalah dengan menggunakan komputer, dilengkapi dengan alat pengontrol sebagai penghubung dengan program dan menggabungkan beberapa konten seperti teks, gambar, animasi, audio, video dan game sehingga pengguna dapat belajar secara interaktif. Media interaktif dalam penelitian ini didapat dari adanya pemilihan menu materi sehingga dapat dipelajari sesuai keinginan peserta didik, adanya umpan balik setelah peserta didik selesai mengerjakan pelajaran.

2. Kelebihan Multimedia Interaktif

Penggunaan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu pendidik dalam penyampaian materi yang diajarkan dan juga membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajarinya. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia, dapat menggabungkan media-media dalam

²⁹ Munir, *Multimedia: Konsep...*, h.111

³⁰ Munir, *Multimedia: Konsep...*, h.113

proses pembelajaran, sehingga membantu pendidik menciptakan model penyajian yang interaktif. Selain itu muatan materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, tujuan materi yang sulit akan menjadi mudah, suasana belajar yang mengangkan akan menjadi menyenangkan.

Menurut Hofstetter (2001) dalam skripsi Munir, multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat. Sehingga memungkinkan pengguna untuk membuat navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya :

- a. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
- b. Pendidik akan dituntut untuk kreatif, inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
- c. Mampu menggabungkan teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.³¹
- d. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- e. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
- f. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

³¹ Munir, *Multimedia: Konsep...*, h.113

Multimedia interaktif dalam pembelajaran muncul berdasarkan kebutuhan, untuk berbagi informasi dan pengetahuan tentang praktek menggunakan multimedia dalam pendidikan. Namun, desain dan pengembangan program multimedia interaktif adalah hal yang kompleks yang melibatkan tim ahli, termasuk penyedia konten, pengembang multimedia, desainer grafis, dan perancang pembelajaran.³²

3. Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran

Multimedia terbagi menjadi dua yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier merupakan multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dijalankan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan berurutan, contohnya TV dan film.

Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dijalankan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contohnya adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.³³

Multimedia interaktif dapat diartikan sebagai suatu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media digunakan untuk menambah pengalaman belajar siswa agar menjadi lebih konkret. Multimedia interaktif mempunyai banyak aplikasi untuk menampilkan berbagai animasi dan simulasi. Peserta didik akan

³² Munir, *Multimedia: Konsep...*, h.114

³³ Munir, *Multimedia: Konsep...*, h.114

sangat tertolong dengan multimedia interaktif dalam memahami konsep yang abstrak, karena dapat membuat konsep yang bersifat abstrak tersebut menjadi lebih konkrit. Selanjutnya konsep yang sudah konkrit tersebut akan membuat peserta didik jadi lebih bermakna dalam pembelajarannya.³⁴

4. Model-model Multimedia Interaktif

Menurut Heinich dkk. (1986) dalam skripsi Munir, mengatakan model pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat berupa model *drill and practice*, tutorial, *game*, simulasi, penemuan (*discovery*), dan pemecahan masalah (*problem solving*).³⁵

a. Praktik dan latihan (*drill and practice*)

Drill and practice adalah program komputer yang digunakan untuk melatih keterampilan siswa dalam menjawab soal-soal latihan tertentu dalam berbagai jenis materi pelajaran. Biasanya dalam program *drill and practice* terdiri atas :

- 1) Pendahuluan, memuat tentang identitas mata pelajaran, judul materi yang akan dibahas, petunjuk lengkap pembelajaran.
- 2) Pokok materi yang disajikan berupa soal-soal yang harus dikerjakan.
- 3) Adanya deteksi salah atau benar terhadap jawaban yang diberikan.
- 4) Adanya fasilitas (ikon pengulangan) untuk melakukan proses menjawab soal sesuai dengan materi yang disajikan.

³⁴ Munir, *Multimedia: Konsep...*, h.115

³⁵ Munir, *Multimedia: Konsep...*, h.60

- 5) Adanya fasilitas evaluasi secara terpisah dari ikon urutan soal yang disajikan.
- 6) Adanya deteksi waktu yang dapat digunakan untuk menjawab soal.
- 7) Kriteria yang dijadikan ukuran untuk mengulang atau tidaknya seseorang dalam mengikuti program latihan.³⁶

b. Tutorial

Tutorial adalah program komputer yang menyajikan terlebih dahulu materi pelajaran sebelum siswa menjawab soal yang disajikan. Biasanya pada program tutorial terdiri atas :

- 1) Pendahuluan, memuat tentang identitas mata pelajaran, judul materi yang akan dibahas, petunjuk langkah pembelajaran.
- 2) Uraian materi yang harus dipelajari.
- 3) Soal-soal yang harus dikerjakan sesuai dengan uraian materi yang dipelajari.
- 4) Jenis balikan atau *respons*.
- 5) Deteksi atas jawaban yang diberikan.
- 6) Soal-soal yang harus dikerjakan untuk mengatur kemampuan siswa setelah mempelajari keseluruhan program tutorial.
- 7) Melihat hasil yang diperoleh sebagai kontrol terhadap penguasaan materi pelajaran (*mastery learning*).³⁷

³⁶ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi...*, h.200-201

³⁷ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi...*, h.201

c. Simulasi

Simulasi adalah program yang berupaya melibatkan siswa dalam persoalan yang mirip dengan situasi yang sebenarnya, namun tanpa resiko yang nyata.

Biasanya program simulasi terdiri atas :

- 1) Pendahuluan, memuat tentang identitas mata pelajaran, judul materi yang akan dibahas, petunjuk langkah pembelajaran.
- 2) Pokok materi disajikan dalam bentuk simulasi tentang proses terjadinya sesuatu, cara atau prosedur kerja tertentu dan mengerjakan sesuatu dengan menggunakan atau tanpa alat-alat khusus.
- 3) Tersedianya fasilitas berupa ikon-ikon tertentu untuk melakukan pengulangan simulasi.
- 4) Adanya ilustrasi dalam bentuk animasi yang dapat memperjelas materi yang disimulasikan.
- 5) Evaluasi disajikan secara terpisah dari materi yang disimulasikan.³⁸

d. Penemuan (*Discovery*)

Discovery merupakan pendekatan induktif dalam proses belajar, dimana peserta didik memecahkan masalah dengan melakukan percobaan *trial and error*. Siswa mencari informasi dan membuat kesimpulan dari informasi yang telah dipelajarinya. Sehingga siswa menemukan konsep dan pengetahuan baru.³⁹

³⁸ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi...*, h.204

³⁹ Munir, *Multimedia: Konsep...*, h.62

e. Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

Model pembelajaran pemecahan masalah (*Problem Solving*) memberikan kesempatan kepada peserta didik melatih kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan. Umpan balik untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal atau masalah. Program berisi beberapa soal atau masalah yang diklasifikasikan berdasarkan tingkat kesulitannya. Program media pembelajaran seperti komputer interaktif berbentuk permainan (games) pasti memuat soal-soal atau permasalahan yang harus dipecahkan.⁴⁰

Terdapat beberapa model multimedia interaktif yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Peneliti memilih mengembangkan model tutorial sebagai multimedia interaktif dalam penelitian ini, karena model tutorial dapat menampilkan materi animasi 2 dimensi dengan tampilan yang menarik dan seru. Dalam media interaktif ini berisi tentang petunjuk, materi, tutorial, quiz dan profil, sehingga bisa memberikan kemudahan dalam pembelajaran. Dengan multimedia interaktif yang menggunakan model tutorial diharapkan pengguna atau peserta didik dapat belajar secara mandiri dan peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan baik.

5. Komponen Multimedia Interaktif

Menurut Munir (2012) Multimedia adalah penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi, dan video) untuk menyampaikan informasi, kemudian ditambahkan elemen atau komponen interaktif.⁴¹

⁴⁰ Munir, *Multimedia: Konsep...*, h.62

⁴¹ Munir, *Multimedia: Konsep...*, h.16

Berikut ini penjelasan elemen atau komponen multimedia yaitu:

a. Teks

Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk suatu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya.

b. Grafik

Grafik berarti juga gambar (*image, picture, atau drawing*). Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi, apalagi pengguna sangat berorientasi pada gambar yang bentuknya visual (*visual oriented*).

c. Gambar (Images atau visual diam)

Menurut Agnew dan Kellerman (1996) dalam Munir, Gambar adalah gambar dalam bentuk garis (*line drawing*), bulatan, kotak, bayangan, warna dan sebagainya yang dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak agar multimedia dapat disajikan lebih menarik dan efektif.⁴²

d. Video (visual gerak)

Video pada dasarnya merupakan media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi langsung, menarik dan efektif.

e. Animasi

Animasi merupakan suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik, gambar, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerakan pada *layer*.

⁴² Munir, *Multimedia: Konsep...*, h.17

f. Audio (suara)

Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi, dan sebagainya yang bisa didengar untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan duka, sedih, semangat, dan macam-macam disesuaikan dengan situasi dan kondisi.⁴³

g. Interaktivitas

Elemen lain seperti teks, suara, video, dan foto dapat disampaikan di media lain seperti TV dan PCD player, tetapi elemen interaktif hanya dapat ditampilkan di komputer. Aspek interaktif dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan.⁴⁴

6. Desain Multimedia Interaktif

Beberapa hal yang harus diperhatikan saat mendesain multimedia interaktif, berikut ini kriteria yang perlu diperhatikan saat mendesain suatu media Interaktif.

a. Tipografi

Menurut Anggraini dkk dalam skripsi Nugraheni (2015), menyatakan ada dua hal yang akan menentukan kesuksesan desain terkait dengan penggunaan tipografi, yaitu legibility dan readability. *Legibility* merupakan tingkat kemudahan mata, untuk mengenali huruf tanpa harus bersusah payah. *Readability* merupakan penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf yang lain sehingga terlihat jelas.

⁴³ Munir, *Multimedia: Konsep...*, h.18

⁴⁴ Munir, *Multimedia: Konsep...*, h.19

Menurut Winarno dkk dalam skripsi Nugraheni (2015), mengemukakan beberapa pertimbangan dalam tampilan multimedia, yaitu:

- 1) Pertimbangan format, teks dirancang untuk mudah dibaca.
- 2) Desain teks adalah hirarki visual, orang cenderung membaca elemen yang terbesar, baru kemudian yang terkecil.
- 3) Susunan teks harus menyempurnakan kemudahan dibaca.
- 4) Semua faktor dari spasi huruf, spasi kata, dan spasi garis mudah dibaca, komunikatif, dan ekspresif.
- 5) Pertimbangkan bentuk huruf, pakailah huruf yang asli, pikirkan tentang hubungan positif/negatif spasi.
- 6) Bila melakukan percampuran permukaan teks, harus disesuaikan dengan etnis terhadap pesan, kontras, bobot, skala dan hirarki sosial.
- 7) Hindari sesuatu yang baru atau tipe huruf dekoratif.⁴⁵

C. Kajian Teknik Animasi 2 Dimensi

1. Animasi 2 Dimensi

Animasi dua dimensi atau animasi dwi-mitra dikenal juga dengan nama *flat animation*. Realisasi nyata dari perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya flim-film kartun. Pembuatan animasi film kartun tersebut pada awalnya dikerjakan dengan membuat sketsa gambar yang

⁴⁵ Nugraheni Dinasari Haryono, Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta, *Skripsi*, (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), h.29

digerakkan satu persatu, kesimpulannya animasi adalah suatu objek atau gambar yang dapat bergerak.⁴⁶

Gambar dalam pembuatan animasi sebelumnya, diprogramkan menjadi frame di komputer. Sehingga yang semula berupa kumpulan gambar, maka di komputer hal tersebut sudah menjadi kumpulan dari frame-frame yang tersusun dalam sebuah *timeline*. Adanya perubahan pergerakan suatu objek animasi oleh komputer dapat dibuat menjadi sebuah keyframe. Akhirnya menjadi jauh lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan animasi yang dilakukan manual.⁴⁷

2. Macam-macam Animasi dalam Macromedia Flash

a. *Shape Tweening*

Digunakan untuk membuat animasi perubahan bentuk. Contohnya di dalam *frame* awal terdapat objek bintang, kemudian di dalam *frame* akhir terdapat objek bulan sabit. Menggunakan shape tweening akan menganimasi dan menentukan transisi perubahan bentuk dari bintang menjadi bulan sabit secara otomatis.⁴⁸

b. *Motion Tweening*

Digunakan untuk membuat animasi objek bergerak dari satu posisi ke posisi lain, berputar, dan perubahan ukuran. *Motion tweening* tidak dapat diterapkan pada objek *shape*. Karna teknik ini hanya dapat diterapkan pada objek symbol, group, dan teks.⁴⁹

⁴⁶ Munir, *Multimedia: Konsep...*, h.327

⁴⁷ Munir, *Multimedia: Konsep...*, h.328

⁴⁸ Munir, *Multimedia: Konsep...*, h.325

⁴⁹ Munir, *Multimedia: Konsep...*, h.325

c. *frame by frame*

Merupakan teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerak atau bentuk sebuah objek diletakan pada frame secara berurutan. Semakin banyak frame yang digunakan untuk memuat setiap detil gerakan sebuah objek, animasi yang dihasilkan akan semakin halus.⁵⁰

d. *Motion Guide*

Merupakan animasi yang dapat digunakan untuk membuat suatu gerakan yang mengikuti jalur yang dibuat.

e. *Animasi Masking*

Merupakan animasi yang digunakan untuk menampilkan objek yang semula disembunyikan.

f. *Motion tween rotate*

Merupakan animasi yang digunakan untuk membuat animasi perputaran, baik berputar di tempat maupun berputar sambil berjalan.⁵¹

D. Kajian *Macromedia Flash*

1. Pengertian *Macromedia Flash*

Menurut Andreas dalam skripsi David (2011), *Macromedia Flash* adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional. *Macromedia Flash* juga banyak digunakan untuk membuat permainan, animasi kartun, dan

⁵⁰ Munir, *Multimedia: Konsep...*, h.326

⁵¹ Munir, *Multimedia: Konsep...*, h.327

aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk, spanduk, dan tutorial interaktif. *Software macromedia* ini adalah program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, film, permainan, pembuatan navigasi pada situs web, spanduk, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, server layar, dan pembuatan situs web atau pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya.⁵²

Macromedia flash adalah perangkat lunak aplikasi animasi yang digunakan untuk web. Hasil animasi dari *macromedia flash* dapat diubah ke dalam format lain, untuk digunakan pada pembuatan desain web yang tidak langsung mengadaptasi flash.⁵³

2. Istilah-istilah dalam *Macromedia Flash*

Menurut andi dalam skripsi David (2011), *Macromedia Flash* sering dijumpai pada saat pembuatan animasi:

- a. Properties suatu cabang perintah dari suatu perintah yang lain.
- b. Animasi sebuah gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik.
- c. Action script merupakan suatu perintah yang diletakkan dalam suatu objek, sehingga objek tersebut akan menjadi interaktif.

⁵² David Fero, Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Macromedia flash* 8 Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasa Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK Di SMA N 2 Banguntapan, *skripsi*, (Bandung: Universitas Negeri Yogyakarta, 2011), h.9

⁵³ Munir, *Multimedia: Konsep...*, h.15

- d. Movie clip merupakan suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek yang lain.
- e. Frame suatu bagian dari layer yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.
- f. Scene layar yang digunakan untuk menyusun obke-objek baik tulisan maupun gambar.
- g. Timeline bagian yang digunakan untuk menampung layer
- h. Masking merupakan suatu perintah yang digunakan untuk menghilangkan sebuah isi dari suatu layer, dan layer tersebut akan tampak ketika movie dijalankan.
- i. Layer sebuah tempat yang digunakan untuk menampung suatu gerakan atau objek.⁵⁴

Dengan mengetahui istilah-istilah dalam *macromedia flash* sehingga lebih memudahkan peneliti dalam proses pembuatan media pembelajaran, dan semakin paham fungsi dari setiap istilah yang sering dipakai pada *macromedia*.

E. Kajian Minat Belajar

Minat menurut psikologi merupakan kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus. Minat berkaitan dengan perasaan terutama perasaan senang, sehingga dapat dikatakan minat terjadi karena rasa senang terhadap sesuatu hal. Minat yang menunjang dalam pembelajaran merupakan minat pada bahan ajar, matapelajaran, atau kepada guru

⁵⁴ David, *Pengembangan Media...*, h.13-14

yang mengajar. Jika siswa tidak berminat atau tertarik pada bahan ajar, matapelajaran dan gurunya, maka siswa akan malas untuk belajar.⁵⁵

Minat dapat di artikan sebagai kecenderungan siswa untuk memusatkan sesuatu objek atau situasi tertentu. Menurut Moh.Surya dalam skripsi Sariatulisma, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat yaitu :

1. Bersumber pada siswa itu sendiri.
2. Bersumber dari lingkungan sekolah.
3. Bersumber dari lingkungan keluarga dan masyarakat.⁵⁶

Ciri-ciri adanya minat pada seseorang dapat dilihat dari beberapa hal, seperti adanya perasaan senang, adanya perhatian, dan aktifitas yang disukai. Selain itu menurut Syaiful Bahri Djamarah dalam skripsi Sariatulisma, mengungkapkan bahwa minat dapat diekspresikan siswa melalui :⁵⁷

1. Pernyataan lebih menyukai sesuatu dibanding yang lain
2. Partisipasi aktif dalam sesuatu kegiatan yang diminati
3. Memberikan perhatian yang lebih terhadap sesuatu yang diminatinya atau fokus

F. SMK Negeri 1 Masjid Raya

Terletak di Jalan Laksamana Malahayati desa Neuheun Kecamatan Masjid Raya Kabupaten Aceh Besar. Berjarak sekitar 15 km dari Kota Banda Aceh, letak geografis yang cukup strategis, termasuk dalam kawasan wisata kabupaten Aceh Besar. Letak sekolah di bagian selatan bertetangga dengan SMP Negeri 2 Masjid

⁵⁵Sariatulisma, Pengembangan Media..., h.37

⁵⁶Sariatulisma, Pengembangan Media..., h.39

⁵⁷Sariatulisma, Pengembangan Media..., h.42

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 42.000 M₂ dengan luar areal bangunan 7.769 M₂. Membuka operasionalnya pada tahun 1992 dengan menerima sebanyak 150 siswa, hingga kini telah meluluskan 2305 siswa. Saat ini sekolah SMK Negeri 1 Mesjid Raya memiliki lima program keahlian diantaranya : Desain dan Produksi Kria Kayu, Desain dan Produksi Kria Logam, Desain dan Produksi Kria Tekstil, Multimedia dan Program Studi Teknik Kendaraan Ringan.⁵⁸

Kepala sekolah adalah pak Zainal Abidin dan Operator pak Sabaruddin, sedangkan jumlah guru di sekolah sebanyak 45 orang. Pada sekolah terdapat akses internet, sumber listrik, ruang kelas sebanyak 19 kelas, perputakaan, laboratorium bahasa dan komputer. Jumlah siswa pada sekolah sebanyak 352 siswa, yang terdiri dari 217 siswa laki-laki dan 135 siswa perempuan.

⁵⁸ SMK Negeri 1 Mesjid Raya, "Sejarah Sekolah", <http://yurosmayati.esy.es/sejarah-sekolah/>, (diakses pada 28 juli, pukul 16.18)

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2016) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁵⁹

Menurut Puslitjaknov-Balitbang Depdiknas dalam buku karangan Zainal (2012), metode penelitian dan pengembangan memuat tiga komponen utama, yaitu: Model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji-coba produk.⁶⁰

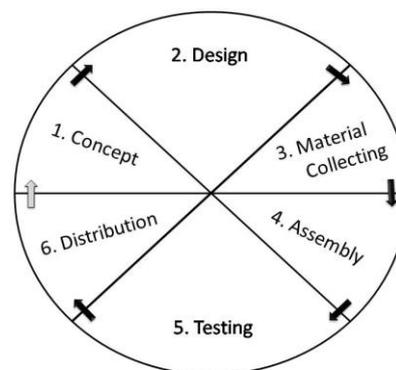
Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan sebuah produk. Produk yang dikembangkan dapat berupa media, bahan ajar, strategi atau metode pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran interaktif berupa perangkat lunak (*software*) berbasis *Macromedia Flash 8*. Dalam penelitian ini tidak mengikut sertakan uji efektivitas, karena hanya melihat minat siswa terhadap produk dan kriteria kelayakan media ditentukan dengan hasil wawancara pakar ahli.

⁵⁹Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta 2016), hal.407

⁶⁰Zainal Arifin, Penelitian Pendidikan : Metode dan Paradigma Baru, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2012), hal.127

1. Langkah-langkah Penelitian Pengembangan

Menurut Ariesto dalam skripsi Cahyawati (2015), model pengembangan yang dikemukakan oleh Luther ini dilakukan dalam 6 tahap yaitu : *concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution*.⁶¹



Gambar 1. Model Pengembangan Multimedia Luther⁶²

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Luther, yaitu :

a. *Concept* (konsep)

Pada tahap ini menentukan tujuan dari pengembangan media pembelajaran serta penggunaannya. Tujuan pengembangan adalah menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran teknik animasi 2 dimensi. Menentukan konsep materi pembelajaran dan menentukan konsep isi media pembelajaran.

⁶¹ Cahyawati, 2015, *Pengembangan Media Pembelajaran...*, h.41

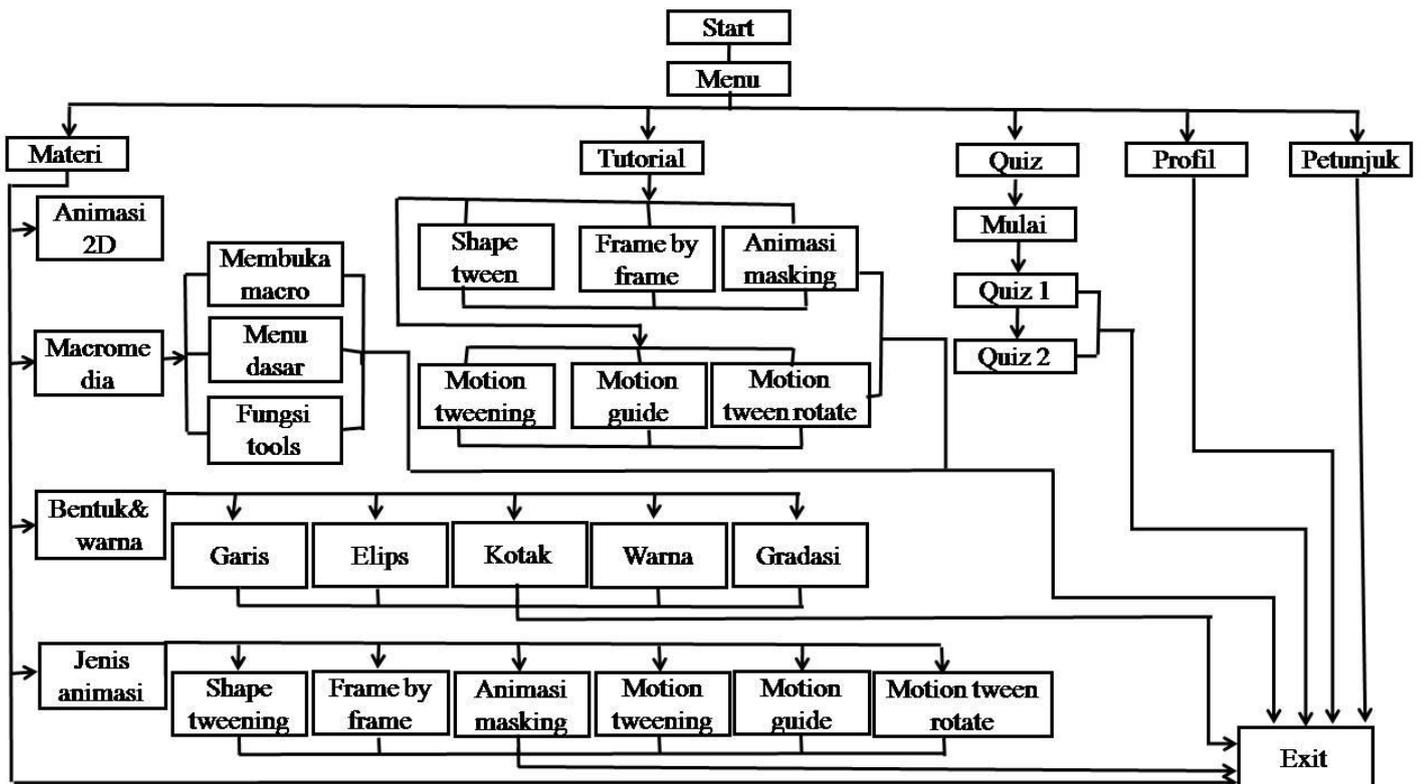
⁶² Cahyawati, 2015, *Pengembangan Media Pembelajaran...*, h.42

b. *Design* (perancangan)

Pada tahap ini peneliti menentukan unsur-unsur yang akan dikembangkan, dimulai dengan Perancangan media pembelajaran seperti merencanakan isi penyajian materi, membuat *navigation*, dan membuat *prototype*. Hal ini ditujukan agar pembuatan media pembelajaran lebih terarah.

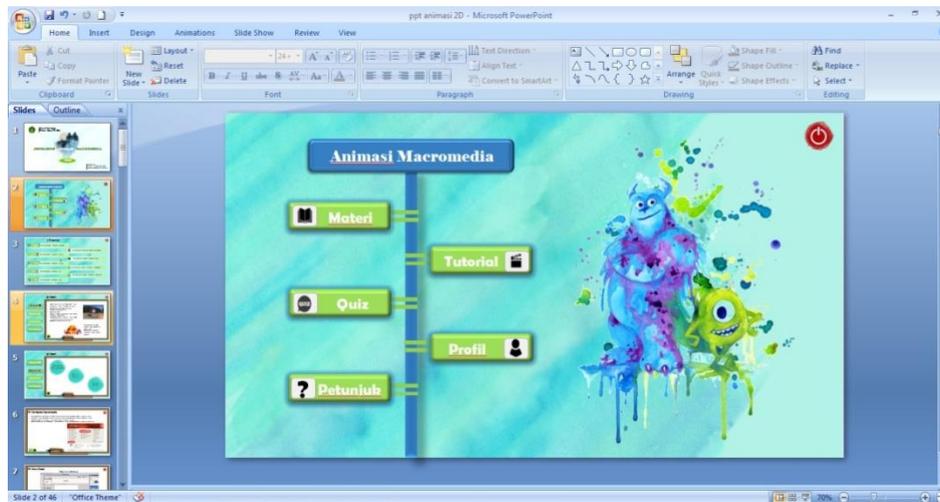
Langkah-langkah perancangannya meliputi:

- 1) Merancang materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran kemudian menuliskan naskah materi yang akan dibuat sebagai media pembelajaran interaktif.
- 2) Membuat alur pembelajaran yang berupa *navigation*



Gambar 2. *Navigation Media*.

3) Membuat *prototype* pada *scene* menu.



Gambar 3. *Prototype* Menu

Prototype dirancang pada *power point* agar lebih mudah untuk dibuat ke *macromedia flash*, sehingga pembuatan media pembelajaran lebih terarah.

c. *Material collecting* (pengumpulan bahan)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang akan dikerjakan. Pembuatan media dibuat dengan menggunakan program *Macromedia Flash 8 (portable)*. Bahan-bahannya antara lain materi pembelajaran, animasi, gambar, audio dan video yang diperlukan, bahan-bahan pada tahap ini akan digunakan pada tahap pembuatan.

d. *Assembly* (pembuatan)

Pembuatan dalam tahap ini adalah tahap dimana seluruh objek media dibuat. Pembuatan media pembelajaran berdasarkan diagram objek yang berasal dari tahap perencanaan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media adalah :

- 1) Mempersiapkan konsep, perancangan dan pengumpulan bahan yang telah dibuat.
- 2) Melakukan proses pembuatan media dimulai dari halaman *background*, tombol, isi, dan *actions script* menggunakan *Macromedia Flash 8 (portable)*.
- 3) Memindahkan semua komponen materi yang telah dibuat ke dalam *macromedia* sesuai dengan *prototype* yang telah dibuat.
- 4) Test movie untuk mengetahui apakah semua bagian berfungsi dengan baik atau tidak.
- 5) kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dilanjutkan dengan revisi sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan sebelum diuji cobakan kepada siswa.

e. *Testing* (percobaan)

Test produk dilakukan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan produk yang dikembangkan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap produk media pembelajaran pada teknik animasi 2 dimensi. Validasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mewawancarai ahli media dan ahli materi. Uji coba lapangan dilakukan dalam bentuk uji coba terhadap siswa calon pengguna.

f. *Distribution* (Distribusi)

Setelah dilakukan pengujian media pembelajaran dilakukan tahap distribusi. Pada tahap ini, media pembelajaran disimpan dalam media penyimpanan berupa *flashdisk*. Setelah media pembelajaran disimpan, media

pembelajaran di distribusikan ke guru mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi untuk dijadikan sebagai alat bantu mengajar dalam proses pembelajaran.

B. Subjek Penelitian

Penelitian ini melakukan studi kasus yang bertempat di SMK Negeri 1 Mesjid Raya, subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI jurusan Multimedia pada materi Animasi 2 Dimensi, dengan rincian 30 siswa untuk uji coba produk akhir/uji coba lapangan.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang akan digunakan untuk memperoleh data untuk menjawab dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan pertanyaan penelitian. Untuk mendapatkan data tentang kelayakan media pembelajaran ini, digunakan instrumen yang berupa wawancara. Sedangkan angket digunakan untuk mengetahui respon untuk minat siswa.

1. Wawancara

Wawancara merupakan tanya jawab dengan cara bertatap muka agar mendapatkan penjelasan atau keterangan dari responden untuk tujuan penelitian. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi dari ahli media, dan guru mengenai media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. Angket

Instrumen angket pada penelitian ini digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk mengetahui tanggapan peserta didik setelah melakukan praktikum dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Skala yang digunakan adalah skala likert dalam bentuk *checklist*.

Angket disini digunakan untuk memvalidasi instrumen siswa. Aspek dalam validasi siswa meliputi aspek media, materi, pembelajaran dan minat. Kisi-kisi instrumen dapat dilihat dalam tabel berikut:

a. Instrumen Kelayakan Siswa

Table 1. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Siswa

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Sumber
1.	Media	Kemenarikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif	1	Skripsi Nugraheni Dinasari Haryono ⁶³
		Kemudahan penggunaan multimedia interaktif	2	
		Kemenarikan tampilan multimedia interaktif	3	
		Keefektifan multimedia interaktif	4	
		Kejelasan petunjuk penggunaan	5	
2	Materi	Kemudahan materi dipelajari	6	
		Kebermanfaatan materi	7	
		Kejelasan soal evaluasi	8	
3	Pembelajaran	Meningkatkan minat belajar	9	
		Kejelasan video tutorial	10	
		Kelengkapan kejelasan contoh	11	
4.	Minat	Menyenangkan	12	Skripsi Sariatulisma ⁶⁴
		Ketertarikan	13	
		Keingintahuan	14	
		Keaktifan siswa	15	
		Perhatian	16	

⁶³Nugraheni Dinasari Haryono, Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta, *Skripsi*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), h.57

⁶⁴Sariatulisma, Pengembangan Media..., h.63

D. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono dalam Nugraheni Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data mengenai respon ahli media, ahli materi, dan siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif menggunakan angket atau kuisioner.⁶⁵

1. Wawancara

Wawancara ditujukan kepada ahli media, wawancara ini dilakukan sebelum merancang media pembelajaran, yang berisikan pertanyaan mengenai *Design* atau perancangan media pembelajaran. Guru sebagai ahli materi dan juga sebagai validator produk.

Wawancara guru dilakukan setelah produk siap, berisi tentang pertanyaan mengenai materi pembelajaran. Selain itu guru juga berperan sebagai validator produk untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran.

2. Angket

Angket berisikan daftar pertanyaan atau pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga diharapkan responden memberikan jawaban langsung pada angket tersebut. Angket ini akan menggambarkan bagaimana tanggapan responden tentang media pembelajaran yang digunakan dan setelah angket dijawab kemudian dikembalikan lagi untuk di analisis.

⁶⁵Nugraheni Dinasari Haryono, *Pengembangan Multimedia...*, h.53

E. Analisis Data

Setelah data diperoleh, selanjutnya dilakukan proses analisis data. Data dianalisis dengan sistem deskriptif persentase, data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil kuisioner/respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Data tanggapan peserta didik tentang media pembelajaran yang digunakan dan diperoleh dari angket yang telah di bagikan kepada siswa. Skor penilaian yang digunakan yaitu : (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) ragu-ragu, (4) setuju, (5) sangat setuju.⁶⁶

Hasil angket dari siswa terhadap seluruh aspek yang dinilai, data respon siswa dianalisis dengan menggunakan persamaan berikut:⁶⁷

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor kriteria}} \times 100\%$$

Ket :

P = Persentase (%)

Tolak ukur yang digunakan untuk menginterpretasikan presentase nilai tanggapan peserta didik dapat dilihat pada tabel 3.4.

Table 2. Penilaian Tanggapan Peserta Didik

Persentase	Keterangan	Angka
81-100%	Sangat setuju	5
61-80%	Setuju	4
41-60%	Ragu-ragu	3
21-40%	Tidak setuju	2
< 20%	Sangat tidak setuju	1

Sumber : Arikunto⁶⁸

⁶⁶ Djemari Mardapi, *Teknik Penyusunan...*, h.121

⁶⁷Fifi Susanti, "pengembangan Lembar Kerja Siswa Pada Materi Perubahan Zat Kelas VII Di SMPN 1 Sukamakmur", *Skripsi*, (Banda Aceh UIN Ar-raniry), 2016, h.35

⁶⁸ Suharsimi Arikunto cepi Safruddin Abdul Jabar, *Evaluasi Program...*, h.18

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Berdasarkan tahap pengembangan media pembelajaran digunakan model Luther terdiri dari 6 tahapan yaitu Konsep (*Concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*) dan distribusi (*distribution*). Tahapan pada pengembangan media pembelajaran akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Konsep (*Concept*)

Pada tahap ini ditentukan tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini serta penggunaannya. Tujuan pengembangan adalah menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran teknik animasi 2 dimensi. Menentukan konsep materi pembelajaran dan menentukan konsep isi media pembelajaran.

a. Tujuan

Media pembelajaran teknik animasi dua dimensi ditujukan untuk siswa kelas XI Multimedia di SMK N 1 Mesjid Raya. Media ini bertujuan untuk membantu proses pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi Teknik Animasi Dua Dimensi.

b. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang ada pada media mengenai penjelasan singkat tentang animasi dua dimensi, pengenalan macromedia beserta fungsi tools, menggambar bentuk sederhana juga memberikan warna, dan jenis-jenis animasi pada macromedia. Untuk materi pembuatan animasi akan dijelaskan dengan video dalam bentuk tutorial. Materi disesuaikan dengan latar belakang permasalahan yang membuat siswa kesulitan dalam pembelajaran teknik animasi dua dimensi.

c. Isi Media

Pada media pembelajaran teknik animasi 2 dimensi, berisi beberapa bagian seperti materi, tutorial, quiz, profil, dan petunjuk.

2. Perancangan (*design*)

Tahapan perancangan media pembelajaran yaitu pembuatan naskah materi, *navigation*, dan *prototype*.

a. Pembuatan naskah materi

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini berisi beberapa bagian seperti materi, tutorial, dan quiz. Pembuatan naskah dilakukan dengan menganalisis materi pada pembelajaran teknik animasi dua dimensi. Tutorial yang ditampilkan dalam media ini berupa tahapan atau langkah-langkah pembuatan animasi sesuai jenis animasi pada macromedia dalam bentuk video. Terdapat 2 quiz dalam media ini setiap quiz memiliki 10 soal, soal kedua akan terbuka jika nilai quiz pertama sudah lewat nilai KKM.

b. *Navigation*

Navigation yang dimaksud untuk menerangkan alur pembelajaran pada media pembelajaran interaktif. Pembuatannya dilakukan jika sudah mengetahui isi media, dan naskah. Gambar dapat dilihat pada gambar 2 halaman 38.

c. *Prototype*

Setelah mengetahui bagian-bagian media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan, maka langkah selanjutnya adalah membuat penjelasan pada setiap tampilan yang dituangkan dalam *prototype*. Dapat dilihat pada gambar 3 halaman 39.

3. Pengumpulan Bahan (*material collecting*)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan-bahan yang akan digunakan untuk mendesain media yang akan dikembangkan. Bahan yang diperlukan berupa materi pembelajaran, animasi, gambar, audio dan video. Setelah semua bahan terkumpul dilanjutkan dengan pembuatan media.

4. Pembuatan (*assembly*)

Tahap pembuatan merupakan tahap mengolah rancangan desain yang sudah di buat sebelumnya, kedalam tampilan yang sebenarnya. Menggunakan *software macromedia flash 8 (portable)* untuk pembuatan media pembelajaran.

Adapun hasil pembuatan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

a. Tampilan Halaman Utama



Gambar 1. Tampilan Halaman Utama

Halaman utama akan muncul diawal, setelah media pembelajaran dijalankan. Pada tampilan terdapat judul media pembelajaran, logo UIN, dan terdapat tombol masuk yang berfungsi untuk masuk ke halaman menu utama. Pada layar sebelah kanan atas media pembelajaran terdapat tombol *minimize*, *maximize*, dan tombol *close*. Fungsi tombol *minimize* untuk memperkecil ukuran layar media pembelajaran. Tombol *maximize* berfungsi memperbesar ukuran layar atau *fullscreen*. Tombol *close* berfungsi untuk keluar dari media pembelajaran atau program.

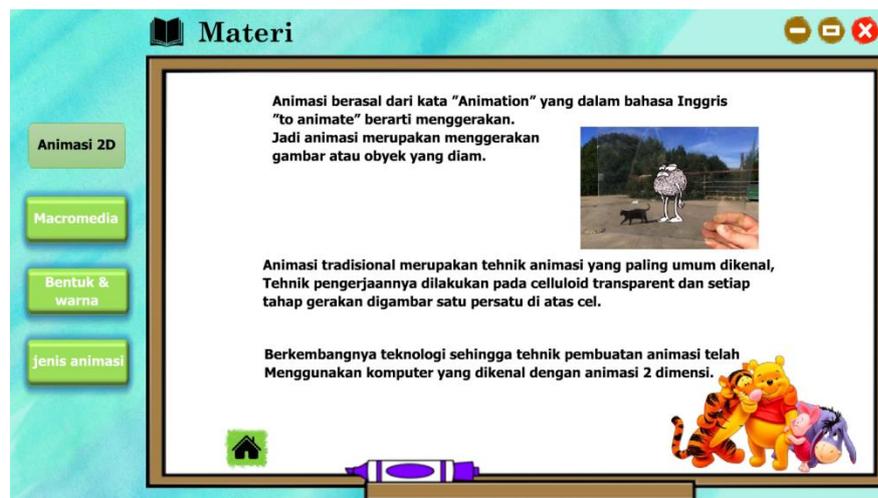
b. Tampilan Menu Utama



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Pada menu utama terdapat judul mengenai animasi macromedia dan beberapa tombol. Pada layar sebelah kanan atas media pembelajaran terdapat tombol *minimize*, *maximize*, dan tombol *close*. Pada layer menu terdapat tombol utama seperti materi, tutorial, quiz, petunjuk dan profil. Tombol utama akan masuk ke layar yang sesuai dengan tombol yang sudah di klik.

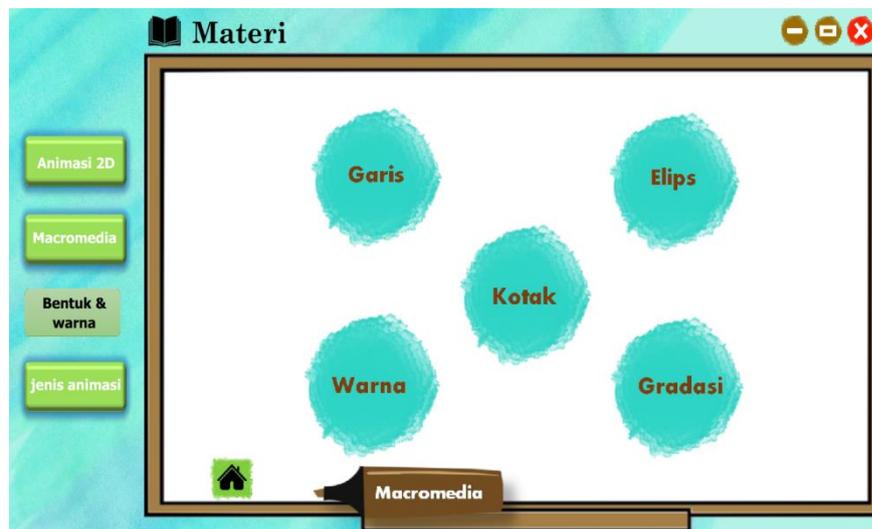
c. Tampilan Halaman Materi



Gambar 3. Tampilan Menu Utama

Halaman materi berisi berapa tombol yang menjelaskan tentang materi disetiap tombolnya, seperti tombol animasi 2D, macromedia, bentuk/warna, dan jenis animasi. penjelasan pada halaman materi yang disajikan berupa teks dan gambar. Pada layar sebelah kanan atas media pembelajaran terdapat tombol *minimize*, *maximize*, dan tombol *close*. sedangkan tombol home yang terdapat disudut kiri bawah berfungsi untuk kembali ke menu utama.

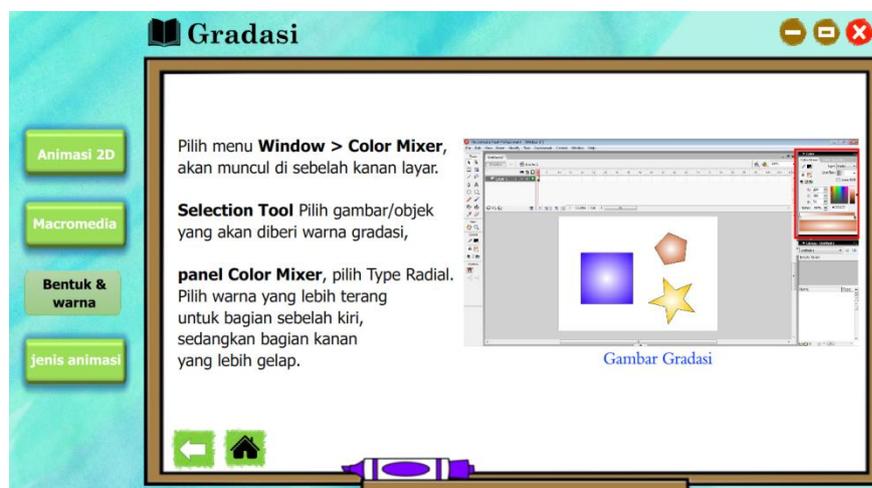
d. Tampilan Pembagian Materi



Gambar 4. Tampilan Pembagian Materi

Pada tombol materi juga terdapat beberapa pembagian materi, seperti pada tombol macromedia pembagian materi terbagi menjadi membuka macromedia, menu dasar, dan fungsi tools. Pada tombol bentuk & warna pembagian materi terbagi menjadi garis, elips, kotak, warna dan gradasi. Sedangkan pada tombol jenis animasi pembagian materi terbagi menjadi shape tweening, frame by frame, animasi masking, motion tweening, motion guide, dan motion tween rotate. Pada layar sebelah kanan atas media pembelajaran terdapat tombol *minimize*, *maximize*, dan tombol *close*. Pada layar kiri bawah terdapat tombol home yang berfungsi untuk kembali ke menu utama.

e. Tampilan Isi Materi



Gambar 5. Tampilan Isi Materi

Tampilan pada isi materi menjelaskan materi apa yang kita pilih, dan terdapat penjelasan berupa teks dan gambar. Pada layar sebelah kanan atas media pembelajaran terdapat tombol *minimize*, *maximize*, dan tombol *close*. Sedangkan pada layar kiri bawah terdapat tombol back dan home. Tombol back berfungsi untuk kembali ke menu pembagian materi, sedangkan home kembali ke menu utama.

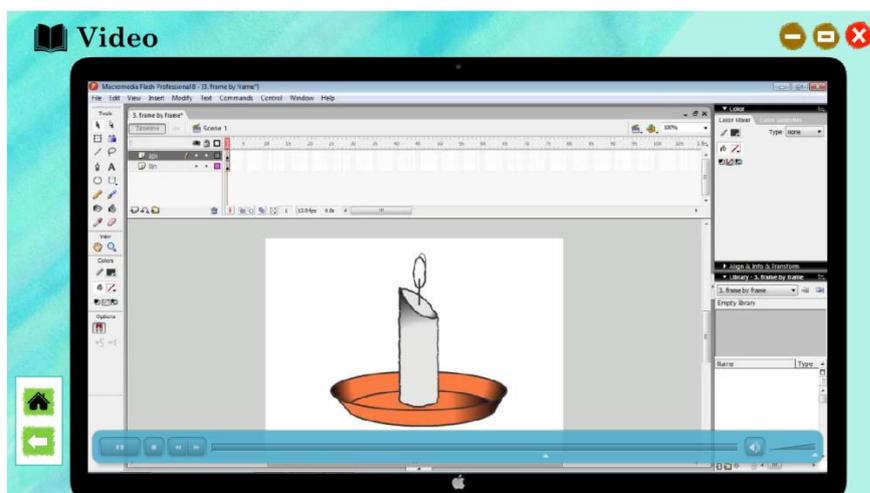
f. Tampilan Halaman Tutorial



Gambar 6. Tampilan Halaman Tutorial

Halaman tutorial berisi beberapa contoh tutorial yang tersedia pada media pembelajaran. Setiap tombol yang berada ditengah layar berfungsi untuk masuk ke halaman video tutorial. Sedangkan tombol home yang ada pada bagian sudut kiri layar berfungsi untuk kembali ke menu utama. Pada layar sebelah kanan atas media pembelajaran terdapat tombol *minimize*, *maximize*, dan tombol *close*.

g. Tampilan Isi Tutorial



Gambar 7. Tampilan Isi Tutorial

Setelah tombol tutorial di klik dan dipilih dari salah satu jenis animasi, maka akan muncul video tutorial seperti tampilan isi tutorial. Pada layar sebelah kanan atas media pembelajaran terdapat tombol *minimize*, *maximize*, dan tombol *close*. Tombol yang terdapat pada sisi kiri bawah adalah tombol home untuk kembali ke menu utama, sedangkan tombol back untuk kembali ke halaman tutorial.

h. Tampilan Halaman Awal Quiz

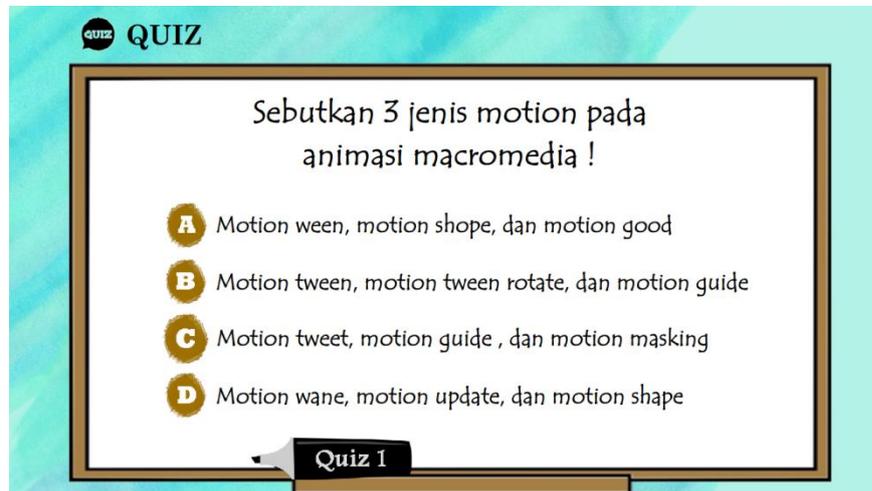


Gambar 8. Tampilan Halaman Quiz

Pada halaman awal quiz terdapat petunjuk yang berisi beberapa point petunjuk mengerjakan soal dan sistem penilaian, untuk masuk ke dalam quiz,

terlebih dahulu siswa menuliskan nama pada input teks dan menekan tombol masuk. Quiz terbagi menjadi quiz1 dan quiz2, masing-masing memiliki 10 soal.

i. Tampilan Isi Quiz



Gambar 9. Tampilan Isi Quiz

Pada tampilan isi quiz 1 terdapat pertanyaan berupa pilihan ganda, yang terdiri dari 10 soal. Begitu juga quiz 2 yang terdapat 10 soal pilihan ganda, dan setiap soal yang benar memiliki skor 10. Jadi jika quiz1 dapat menjawab semua soal, maka akan mendapatkan nilai 100.

j. Tampilan Hasil Quiz



Gambar 10. Tampilan Nilai Quiz

Tampilan hasil quiz muncul ketika pengguna sudah selesai mengerjakan soal quiz 1, quiz 2 akan bisa terbuka jika melewati nilai kkm. Jika dibawah nilai

kkm, maka quiz 2 tidak akan bisa dibuka. Pada halaman hasil quiz akan ditampilkan jumlah score, input nama dan juga keterangan. Tombol replay untuk mengulangi quiz, dan tombol quiz 2 untuk masuk ke soal pada quiz 2.

k. Tampilan Halaman Petunjuk



Gambar 11. Tampilan Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk berfungsi untuk mengenalkan fungsi masing-masing tombol yang ada pada media pembelajaran. dibagian kanan sudut atas terdapat tombol *minimize*, *maximize*, dan tombol *close*. Pada sudut kiri bawah terdapat tombol *home*, untuk kembali ke menu utama.

l. Tampilan Halaman Profil



Gambar 12. Tampilan Halaman Profil

Tampilan profil berisi identitas pembuat media pembelajaran. pada layar kanan atas terdapat tombol *minimize*, *maximize* dan tombol *close*. Pada layar kiri bawah terdapat tombol home, untuk kembali ke menu utama.

Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan *macromedia flash8 (portable)* dengan actionscript 2. Adapun actionscript yang digunakan pada media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Action script untuk tombol *minimize*

```
on (release){
    fscommand ("fullScreen",false);
}
```

- b. Action script untuk tombol *maximize*

```
on (release){
    fscommand ("fullScreen",true);
}
```

- c. Action script untuk tombol masuk quiz

```
on (release) {
    gotoAndStop(2);
}
```

- d. Action script pada halaman hasil quiz

```
stop(); {
    nilai=skor*10;
    if (nilai>=80){
        ket="Bagus ! Pertahankan Prestasi !";}
    else if (nilai>=50){
        ket="Lumayan";}
    else {
        ket="Belajar lagi ya !";}
}
```

- e. Action script untuk tombol *close*

```
on (release) {
    fscommand ("quit",true);}
```

5. Pengujian (*testing*)

Dilakukan setelah menyelesaikan pembuatan media, setelah itu media coba dijalankan dan lihat apakah masih terdapat kesalahan atau tidak. Tahap pertama adalah mewawancarai ahli media dan ahli materi, sampai media itu dapat digunakan oleh siswa.

a. Wawancara Ahli

Wawancara media Pembelajaran dilakukan oleh dua pakar ahli media dan satu pakar ahli materi, yang bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Data hasil wawancara disajikan sebagai berikut:

Table 1. Hasil Wawancara Pakar Ahli

No	Pertanyaan	Pakar Ahli		
		Ahli media I	Ahli media II	Ahli materi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Menurut Bapak/Ibu apakah media pembelajaran ini sudah sesuai dan menarik bagi pengguna?	Sudah cukup menarik dari berbagai segi juga sudah sangat bagus dan cocok untuk siswa	Media pembelajaran ini udah cukup menarik, kombinasi warnanya sudah bagus, hanya saja tujuan dari background belum sesuai.	Menarik untuk dilihat
2	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang materi yang dipaparkan dalam media tersebut, apakah sudah jelas dan mudah dipahami?	Materi yang di paparkan sudah layak	Cukup jelas dan mudah di pahami	Materi cukup jelas, namun masih perlu di tambahkan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
3	Bagaimana menurut Bapak/Ibu	Sudah baik, hanya perlu revisi sedikit pada	Sudah bagus, hanya saja dari segi teks harus	Dari segi gambar, warna dan teks sudah

	tentang visualisasi (gambar, warna, teks, background, dan lain-lain)	gambar dan cantumkan nama gambar pada materi	konsisten dengan font tulisan,	bagus, namun background perlu ditambahkan gambar yang berhubungan dengan pembelajaran
4	Apakah penyajian dialog menu dalam media pembelajaran sudah benar dan sistematis?	Penyajian dialog menu sudah benar dan sistematis, namun untuk tombol petunjuk sebaiknya diletakan ke bawah, karna sebagian pengguna tidak tertarik untuk membaca petunjuk.	Pengelompokkan menu harus terstruktur dan sistematis, tombol petunjuk sebaiknya diletakan pada bagian paling atas.	Sudah sistematis, namun teks pada tombol dapat ditonjolkan lagi
5	Apakah menurut Bapak/Ibu video tutorial yang disajikan mudah dan dapat dipahami dengan baik?	Video tutorial sudah baik, namun sebaiknya tambahkan suara yang membuat tutorial.	Cukup baik dan mudah dipahami	Video tutorial mudah dipahami
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
6	Menurut Bapak/Ibu apakah soal-soal yang ada pada menu latihan sudah relevan dan sesuai dengan materi?	Soal dengan materi sudah relevan, akan tetapi gaya bahasa dari penulisan soal masih perlu di perbaiki.	Soal pada menu latihan sudah sesuai dan relevan dengan materi	Sudah relevan dengan materi
7	Apakah media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dan layak digunakan	Setelah diperbaiki beberapa bagian, maka media ini sudah layak diluncurkan untuk sekolah	Sudah layak dan dapat diujikan	Sudah layak digunakan oleh siswa

	untuk proses belajar mengajar disekolah maupun individu?	maupun individu		
--	--	-----------------	--	--

Wawancara pakar ahli dilakukan peneliti dengan tiga pakar, dua pakar untuk ahli media adalah para dosen multimedia di prodi pendidikan teknologi informasi UIN Ar-raniry, yaitu Bapak Basrul, M.S sebagai Ahli Media I dan Bapak Andika Prajana M.kom sebagai Ahli Media II. sedangkan pakar untuk Ahli materi adalah guru matapelajaran teknik animasi 2 dimensi, pada jurusan multimedia di SMK N 1 Masjid Raya yaitu Ibu Ida Wati S,Pd. Setelah melakukan wawancara terhadap tiga pakar ahli, sehingga didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran telah dikatakan layak oleh pakar ahli, sehingga dapat diuji cobakan kepada siswa.

6. Uji coba produk

Uji coba produk dilakukan setelah produk direvisi sesuai dengan saran ahli. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa jika menggunakan media pembelajaran tersebut. Uji coba media pembelajaran kepada 30 siswa kelas XI Multimedia di SMK N 1 Masjid Raya.

Pengujian ini dilakukan di kelas, karna laboratorium yang belum bisa dipakai. Sehingga uji coba produk dilakukan dengan metode presentasi oleh peneliti, dan beberapa siswa mencoba menggunakan media pembelajaran. Setelah selesai siswa mengisi angket yang sudah disediakan peneliti.

7. Distribusi (*distribution*)

Setelah dilakukan pengujian media pembelajaran dilakukan tahap distribusi. Pada tahap ini, file media pembelajaran dimasukkan dalam media penyimpanan berupa *flashdisk*. Setelah media pembelajaran disimpan, media pembelajaran di distribusikan ke guru mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi untuk dijadikan sebagai alat bantu mengajar dalam proses pembelajaran.

B. Deskripsi Data

1. Variabel Media Mengetahui Minat Siswa

Table 2. Respon Siswa Terhadap Variabel Media

Siswa	Pernyataan				
	1	2	3	4	5
1	5	4	4	4	4
2	5	5	5	5	5
3	5	4	5	5	4
4	4	5	4	5	4
5	4	5	4	4	5
6	5	5	4	4	3
7	4	3	4	4	5
8	5	4	4	5	5
9	4	5	5	5	4
10	4	4	3	4	3
11	5	3	4	4	3
12	5	3	4	4	3
13	4	5	4	4	4
14	4	5	3	4	3
15	4	4	4	4	4
16	4	4	5	4	4
17	5	4	4	4	4
18	4	4	4	5	4
19	5	3	4	4	3
20	5	4	4	4	4
21	5	4	4	4	4
22	5	4	2	5	4
23	5	4	4	5	4
24	4	4	4	5	4
25	5	5	4	4	2
26	3	4	5	5	5

27	4	4	4	5	5
28	5	4	4	5	5
29	5	4	4	3	5
30	5	4	4	4	3
Rata-rata	4.5	4.13	4.03	4.37	4.0
Persentase	90.67	82.67	80.67	87.33	79.33
Jumlah persentase	84.13 %				

Berdasarkan tabel 4 di atas, pada pernyataan pertama, diperoleh rata-rata sebesar 4,5 dengan persentase 90.67%. berdasarkan kriteria penilaian persentase ini, termasuk kedalam kategori sangat setuju. Hal ini berarti media yang dikembangkan menarik bagi siswa sehingga mereka bersemangat dalam proses belajar mengajar.

Pernyataan kedua, diperoleh rata-rata sebesar 4,13 dengan persentase 82,67%. Berdasarkan kriteria penilaian persentase, ini termasuk kedalam kategori sangat setuju. Hal ini berarti media pembelajaran yang dikembangkan menarik bagi siswa karna mudah digunakan.

Pernyataan ketiga, diperoleh rata-rata sebesar 4,03 dengan persentase 80.67%. berdasarkan kriteria penilaian persentase, ini termasuk kedalam kategori setuju. Hal ini berarti tampilan media pembelajaran mudah dipahami dan tidak menimbulkan kebingungan bagi siswa.

Pernyataan keempat, diperoleh rata-rata sebesar 4,37 dengan persentase 87,33%. berdasarkan kriteria penilaian persentase, ini termasuk kedalam kategori sangat setuju. Hal ini berarti belajar menggunakan media pembelajaran lebih efektif.

Pernyataan kelima, diperoleh rata-rata sebesar 4,0 dengan persentase 79,33%. berdasarkan kriteria penilaian persentase, ini termasuk kedalam kategori setuju. Hal ini berarti petunjuk pada media pembelajaran sudah jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan dari variabel media, diperoleh total persentase 84,13% yang masuk kedalam kategori sangat setuju. Sehingga dari jumlah persentase keseluruhan, dapat di simpulkan bahwa siswa sangat minat terhadap media.

2. Variabel Materi Mengetahui Minat Siswa

Table 3. Respon Siswa Terhadap Variabel Materi

Siswa	Pernyataan		
	6	7	8
1	5	4	4
2	4	3	4
3	3	5	4
4	5	4	5
5	4	5	5
6	4	2	4
7	4	5	3
8	5	2	5
9	5	5	4
10	4	4	3
11	3	4	4
12	4	3	4
13	4	5	3
14	3	5	4
15	3	3	3
16	4	4	2
17	3	4	3
18	5	3	4
19	4	4	4
20	4	5	5
21	3	5	3
22	5	3	4

23	5	5	4
24	3	4	4
25	5	5	3
26	5	5	4
27	4	3	3
28	5	5	4
29	4	5	2
30	3	3	3
Rata-rata	4.07	4.07	3.70
Persentase	81.33	81.33	74.00
Jumlah Prsentase	78.89 %		

Berdasarkan tabel 5 di atas, pada pernyataan keenam, diperoleh rata-rata sebesar 4.07 dengan persentase 81.33%. Berdasarkan kriteria penilaian persentase ini, termasuk kedalam kategori sangat setuju. Hal ini berarti materi teknik animasi dua dimensi yang terdapat pada media pembelajaran lebih mudah dipahami

Pernyataan ketujuh, diperoleh rata-rata sebesar 4.07 dengan persentase 81.33%. Berdasarkan kriteria penilaian persentase, ini termasuk kedalam kategori sangat setuju. Hal ini berarti materi yang ada pada media pembelajaran sangat bermanfaat sehingga siswa dapat belajar mandiri.

Pernyataan kedelapan, diperoleh rata-rata sebesar 3.70 dengan persentase 74,00%. berdasarkan kriteria penilaian persentase, ini termasuk kedalam kategori setuju. Hal ini berarti materi sudah relevan dengan soal evaluasi yang ada pada media pembelajaran.

Berdasarkan dari variabel materi, diperoleh jumlah persentase keseluruhan 78.89% yang masuk kedalam kategori setuju. Sehingga dari jumlah persentase keseluruhan, dapat di simpulkan bahwa siswa minat terhadap materi yang ada pada media pembelajaran.

3. Variabel Pembelajaran Mengetahui Minat Siswa

Table 4. Respon Siswa Terhadap Variabel Pembelajaran

Siswa	Pernyataan		
	9	10	11
1	5	5	3
2	4	5	5
3	4	4	5
4	4	3	5
5	5	4	5
6	4	3	4
7	5	4	3
8	4	4	5
9	4	5	4
10	2	5	4
11	4	3	5
12	5	5	4
(1)	(2)	(3)	(4)
13	5	5	4
14	5	3	4
15	4	4	2
16	4	3	4
17	5	4	3
18	5	5	4
19	3	5	4
20	4	4	3
21	5	4	4
22	5	4	4
23	5	3	3
24	5	4	4
25	5	4	4
26	4	5	5
27	4	4	4
28	3	4	4
29	4	2	3
30	4	4	4
Rata-rata	4.30	4.03	3.97
Persentase	86.00	80.67	79.33
Jumlah persentase	82.00 %		

Berdasarkan tabel 6 di atas, pada pernyataan kesembilan, diperoleh rata-rata sebesar 4.30 dengan persentase 86.00%. Berdasarkan kriteria penilaian persentase ini, termasuk kedalam kategori sangat setuju. Hal ini berarti pembelajaran menggunakan media pembelajaran meningkatkan minat belajar siswa.

Pernyataan sepuluh, diperoleh rata-rata sebesar 4.03 dengan persentase 80.67%. Berdasarkan kriteria penilaian persentase, ini termasuk kedalam kategori setuju. Hal ini berarti pembelajaran menggunakan video tutorial pada media pembelajaran, sudah jelas dan membantu siswa dalam pembelajaran.

Pernyataan sebelas, diperoleh rata-rata sebesar 3,97 dengan persentase 79,33%. berdasarkan kriteria penilaian persentase, ini termasuk kedalam kategori setuju. Hal ini berarti contoh yang diberikan pada media pembelajaran relevan dengan materi, sehingga membantu siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan dari variabel pembelajaran, diperoleh jumlah persentase 82,00% yang masuk keadalam kategori sangat setuju. Sehingga dari total persentase keseluruhan, dapat di simpulkan bahwa siswa sangat minat terhadap proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran.

4. Variabel Minat Mengetahui Minat Siswa

Table 5. Respon Siswa Terhadap Variabel Minat

Siswa	Pernyataan				
	12	13	14	15	16
1	4	5	4	4	5
2	4	4	4	5	5
3	4	4	4	5	5
4	4	5	4	5	5
5	4	4	5	4	5
6	4	4	5	5	4
7	4	4	5	3	4
8	3	4	5	4	4
9	4	5	4	4	4
10	3	3	4	4	4
11	4	5	5	4	3
12	5	4	5	4	5
13	5	4	5	4	4

14	5	4	5	4	4
15	4	4	4	3	4
16	4	4	4	4	4
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
17	4	5	5	5	4
18	3	5	5	5	4
19	4	4	4	4	5
20	5	4	4	5	4
21	5	4	5	4	4
22	4	4	4	4	3
23	5	4	4	4	5
24	4	4	5	4	5
25	5	5	4	4	5
26	4	4	4	4	5
27	4	5	4	5	5
28	5	5	4	5	5
29	4	4	4	5	5
30	5	4	5	5	5
Rata-rata	4.2	4.27	4.43	4.3	4.43
Persentase	84	85.33	88.67	86	88.67
Jumlah persentase	86.53%				

Berdasarkan tabel 7 di atas, pada pernyataan kedua belas, diperoleh rata-rata sebesar 4,2 dengan persentase 84,00%. Berdasarkan kriteria penilaian persentase ini, termasuk kedalam kategori sangat setuju. Hal ini berarti dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, proses belajar mengajar lebih menyenangkan.

Pernyataan ketiga belas, diperoleh rata-rata sebesar 4,27 dengan persentase 85,33%. Berdasarkan kriteria penilaian persentase, ini termasuk kedalam kategori sangat setuju. Hal ini berarti siswa lebih tertarik belajar teknik animasi dua dimensi pada media pembelajaran interaktif.

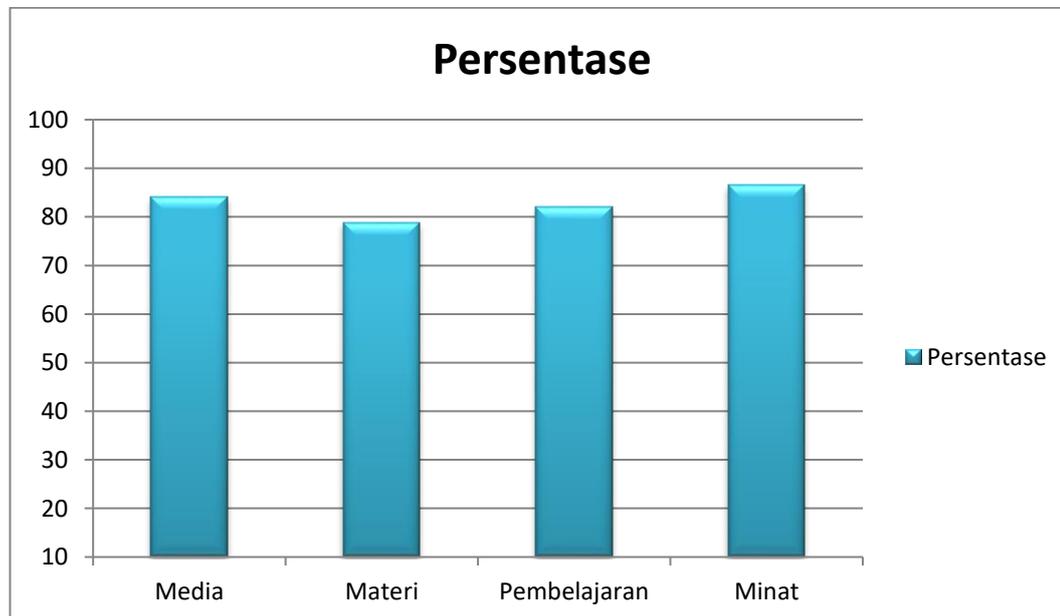
Pernyataan keempat belas, diperoleh rata-rata sebesar 4,43 dengan persentase 88,67%. berdasarkan kriteria penilaian persentase, ini termasuk kedalam kategori sangat setuju. Hal ini berarti keingintahuan siswa semakin bertambah untuk mendalami materi teknik animasi dua dimensi.

Pernyataan kelima belas, diperoleh rata-rata sebesar 4,3 dengan persentase 86,00%. Berdasarkan kriteria penilaian persentase, ini termasuk kedalam kategori sangat setuju. Hal ini berarti siswa lebih bersemangat dan semakin aktif dalam proses pembelajaran.

Pernyataan keempat belas, diperoleh rata-rata sebesar 4,43 dengan persentase 88,67%. berdasarkan kriteria penilaian persentase, ini termasuk kedalam kategori sangat setuju. Hal ini berarti siswa dapat memusatkan perhatian atau fokus terhadap materi yang dipaparkan pada media pembelajaran.

Berdasarkan dari variabel minat, diperoleh jumlah persentase 86,53% yang masuk kedalam kategori sangat setuju. Sehingga dari jumlah persentase keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa belajar menggunakan media pembelajaran menyenangkan, siswa tertarik untuk mempelajarinya, keingintahuan siswa terhadap materi teknik animasi dua dimensi bertambah, siswa menjadi lebih aktif dan memperhatikan pembelajaran dengan fokus.

5. Grafik Persentase Minat Siswa



Gambar 13. Persentase Minat Siswa

Pada gambar grafik diatas dapat dilihat bahwa minat memiliki batang grafik yang lebih tinggi dibandingkan yang lain, sebanyak 86,53. Media memiliki

batang grafik yang lebih tinggi dari pembelajaran, sebanyak 84,13. pembelajaran memiliki batang grafik yang lebih tinggi dibandingkan materi, sebanyak 82,00. Tiga batang grafik mendapatkan respon siswa yang sangat positif, karna dalam kriteria penilaian persentase dikategorikan siswa sangat setuju terhadap minat, pembelajaran, dan media.

Sedangkan materi memiliki batang grafik yang lebih rendah dibandingkan yang lain, yaitu 78,89. Disebabkan materi yang masih terbatas, tetapi nilai ini masih dapat dikatakan positif, karna dalam kriteria penilaian persentase dikategorikan setuju. Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa media, pembelajaran, dan materi mempengaruhi minat siswa, sehingga minat memiliki respon yang sangat tinggi dibandingkan ketiga batang grafik yang lain. Sehingga siswa tertarik dan merasa senang terhadap media pembelajaran yang dikembangkan peneliti

6. Keseluruhan variabel untuk melihat minat siswa

Table 6. Respon Siswa Terhadap Minat

Siswa	Pernyataan															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	3	4	5	4	4	5
2	5	5	5	5	5	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	5
3	5	4	5	5	4	3	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5
4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	5	4	5	4	5	5
5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5
6	5	5	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4	5	5	4
7	4	3	4	4	5	4	5	3	5	4	3	4	4	5	3	4
8	5	4	4	5	5	5	2	5	4	4	5	3	4	5	4	4
9	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4
10	4	4	3	4	3	4	4	3	2	5	4	3	3	4	4	4
11	5	3	4	4	3	3	4	4	4	3	5	4	5	5	4	3
12	5	3	4	4	3	4	3	4	5	5	4	5	4	5	4	5
13	4	5	4	4	4	4	5	3	5	5	4	5	4	5	4	4
14	4	5	3	4	3	3	5	4	5	3	4	5	4	5	4	4
15	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	2	4	4	4	3	4
16	4	4	5	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4
17	5	4	4	4	4	3	4	3	5	4	3	4	5	5	5	4

18	4	4	4	5	4	5	3	4	5	5	4	3	5	5	5	4
19	5	3	4	4	3	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	5
20	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	5	4	4	5	4
21	5	4	4	4	4	3	5	3	5	4	4	5	4	5	4	4
22	5	4	2	5	4	5	3	4	5	4	4	4	4	4	4	3
23	5	4	4	5	4	5	5	4	5	3	3	5	4	4	4	5
24	4	4	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5
25	5	5	4	4	2	5	5	3	5	4	4	5	5	4	4	5
26	3	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5
27	4	4	4	5	5	4	3	3	4	4	4	4	5	4	5	5
28	5	4	4	5	5	5	5	4	3	4	4	5	5	4	5	5
29	5	4	4	3	5	4	5	2	4	2	3	4	4	4	5	5
30	5	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	5	4	5	5	5
Rata-rata	4.18															
Persentase	83.5															

Berdasarkan hasil dari tabel 8 dapat diketahui bahwa produk media pembelajaran materi teknik animasi dua dimensi, berhasil menarik minat siswa kelas XI Multimedia di SMKN 1 Masjid Raya. Hasil tersebut dapat dilihat dari nilai persentase angket respon siswa yang positif terhadap media pembelajaran yaitu 83,5%. Berdasarkan kriteria penilaian persentase, ini termasuk kedalam kategori sangat setuju. Berdasarkan hasil dari persentase respon siswa tersebut, dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan minat siswa.

C. Pembahasan

Media pembelajaran materi teknik animasi dua dimensi, dikembangkan menggunakan *macromedia flash 8*. Format media dalam bentuk *.exe* sehingga mudah dalam penggunaannya, dapat dijalankan pada komputer yang tidak memiliki aplikasi *macromedia*. Tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan Luther, yang dimulai dengan tahap konsep (*Concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*) dan distribusi (*distribution*). Evaluasi produk dilakukan dengan mewawancarai ahli media dan ahli materi, sebelum uji coba lapangan pada pengguna yaitu siswa kelas XI Multimedia.

a. Evaluasi media oleh ahli media

Setelah melakukan wawancara dengan dua ahli media yaitu bapak Basrul, M.S dan Andika Prajana M.kom. Media pembelajaran masih perlu revisi sesuai dengan saran Bapak Basrul, yaitu pada tampilan materi perlu di cantumkan nama gambar, tombol petunjuk pada menu sebaiknya diletakan paling bawah, usahakan jangan terlalu banyak ruang kosong pada media, boleh ditambahkan *audio*, *font* perlu dibesarkan, dan gaya bahasa pada soal perlu diperbaiki.

Adapun saran dari Bapak Andika, yaitu tujuan dari *background* belum sesuai, dari segi teks harus konsisten dengan font tulisan, Pengelompokkan menu harus terstruktur dan sistematis.

b. Evaluasi media oleh ahli materi

Setelah melakukan wawancara dengan ahli materi yaitu Ibu Ida Wati S,Pd. Media pembelajaran masih perlu direvisi sesuai dengan saran, yaitu materi perlu ditambahkan lagi, background sebaiknya berhubungan dengan pembelajaran dan teks pada tombol dapat ditonjolkan lagi

Setelah saran di revisi dan dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi, media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash diujicobakan kepada siswa. Persentase penilaian berdasarkan uji lapangan yang melibatkan 30 siswa dengan 4 variabel penilaian, yang meliputi variabel media, materi pembelajaran dan minat adalah 83,5%. Mengacu pada kriteria penilaian persentase, kriteria media pembelajaran interaktif materi teknik animasi dua dimensi, menurut respon siswa ini termasuk kedalam kategori **sangat setuju**. Berdasarkan hasil dari persentase respon siswa tersebut, dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan minat siswa.

Sebagai hasil produk pengembangan, media pembelajaran materi teknik animasi dua dimensi memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan diantaranya :

- 1) Merupakan media pembelajaran interaktif, yang dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri, maupun pembelajaran di sekolah.

- 2) Media pembelajaran ini menarik minat siswa, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.
- 3) Materi yang disajikan singkat dan jelas hingga mudah dipahami oleh pengguna.
- 4) Dengan adanya tutorial dan pemberian Quiz, menjadi daya tarik tersendiri terhadap media pembelajaran.
- 5) Memiliki tombol navigasi yang konsisten dan interaktif, sehingga memudahkan siswa menggunakan media pembelajaran.

Selain kelebihan diatas, terdapat juga kelemahan media pembelajaran ini yaitu:

- 1) Materi yang disajikan terbatas pada satu kompetensi dasar yaitu teknik animasi dua dimensi dengan sub materi jenis-jenis animasi pada macromedia.
- 2) Animasi dalam media pembelajaran masih sedikit dan belum maksimal, dikarenakan keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti.

Berdasarkan hasil wawancara ahli media, ahli mater dan angket siswa. dapat dikatakan, bahwa media pembelajaran interaktif materi teknik animasi dua dimensi, dengan sub materi jenis-jenis animasi pada macromedia, dapat digunakan pada siswa XI Multimedia SMK, sebagai peningkat minat siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dikembangkan berdasarkan model pengembangan Luther yang terdiri dari 6 tahapan yaitu: konsep, perancangan, pengumpulan, pembuatan, pengujian dan distribusi. Produk akhir dari media pembelajaran berupa format dalam bentuk .exe sehingga dapat dijalankan pada komputer yang tidak memiliki aplikasi macromedia. Materi yang ada pada media pembelajaran yaitu penjelasan singkat tentang animasi dua dimensi, pengenalan macromedia beserta fungsi tools, menggambar bentuk sederhana juga memberikan warna, dan jenis-jenis animasi pada macromedia. Media pembelajaran ini terdapat tutorial berupa video, yang memperlihatkan proses pembuatan animasi yang ada pada macromedia. Pada evaluasi terdapat dua quiz, quiz 2 akan terbuka jika telah mencapai nilai KKM. Setelah melakukan wawancara terhadap tiga pakar ahli, sehingga didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran ini telah layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Berdasarkan dari variabel media diperoleh total persentase 84,13% yang masuk keadalam kategori sangat setuju. Variabel materi diperoleh jumlah persentase keseluruhan 78.89% yang masuk keadalam kategori setuju. Variabel pembelajaran diperoleh jumlah persentase 82,00% yang masuk keadalam kategori sangat setuju. Variabel minat diperoleh jumlah persentase 86,53% yang masuk keadalam kategori sangat setuju. Sehingga diperoleh data bahwa variabel media, materi dan pembelajaran membuat siswa sangat berminat dalam belajar materi teknik animasi dua dimensi. Berdasarkan hasil dari tabel keseluruhan variabel, dapat diketahui bahwa produk media pembelajaran materi teknik animasi dua dimensi, berhasil

menarik minat siswa kelas XI Multimedia di SMKN 1 Masjid Raya. Hasil tersebut dapat dilihat dari nilai persentase angket respon siswa yang positif terhadap media pembelajaran yaitu 83,5%. Berdasarkan kriteria penilaian persentase, ini termasuk kedalam kategori sangat setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar menggunakan media pembelajaran menyenangkan, siswa tertarik untuk mempelajarinya, keingintahuan siswa terhadap materi teknik animasi dua dimensi bertambah, siswa menjadi lebih aktif dan memperhatikan pembelajaran dengan fokus.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, saran yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan, diharapkan dilanjutkan kembali sampai uji pemakaian atau produksi massal.
2. Perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran pada materi yang lain.
3. Uji coba hanya dilakukan oleh 30 siswa, sehingga perlu penambahan responden agar tanggapan dari responden lebih baik.
4. Perlu dilakukan uji kompetensi pada siswa untuk mengukur peningkatan kemampuan kognitif siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.
5. Agar mendapatkan media pembelajaran yang lebih interaktif dapat ditambahkan lebih banyak video tutorial dan animasi pada media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. (2012). *Penelitian Pendidikan : Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran: Edisi Revisi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto cepi Safruddin Abdul Jabar, Suharsimi. (2004). *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Cahyawati. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia flash 8 Standar Kompetensi Menangani Surat/Dokumen Kantor pada Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dinasari Haryono, Nugraheni. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- E. Mayer, Richard. (2009). *Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fero, David. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia flash 8 Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasa Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK Di SMA N 2 Banguntapan. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Haryono, Nugraheni Dinasari. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Istarani. (2014). *Kumpulan 40 metode pembelajaran: Untuk Revolusi Pengajaran*. Medan: Media Persada.
- Munir. (2012). *Multimedia: konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabate, CV.

- Mardapi, Djemari,. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Jokjakarta: Mitra Cendikia.
- Sariatulisma. (2016). 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 .
- Negeri 1 Mesjid Raya, SMK. “Sejarah Sekolah”, <http://yurosmayati.esy.es/sejarah-sekolah/>, (diakses pada 28 juli, pukul 16.18)
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudijono, Anas. (2005). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Susanti, Fifi. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Pada Materi Perubahan Zat Kelas VII Di SMPN 1 Sukamakmur. *Skripsi*. Banda Aceh: UIN Ar-raniry.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-2162/Un.08/FTK/KP.07.02/2018
TENTANG:

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian monev mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Meringkat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
- 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
- 4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
- 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Perdelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
- 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- 11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Perdelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 12 Februari 2018

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
 - 1. Hazrulah, S.Pd.I., M.Pd sebagai pembimbing pertama
 - 2. Masrura Matany, ST., M.T.I sebagai pembimbing kedua

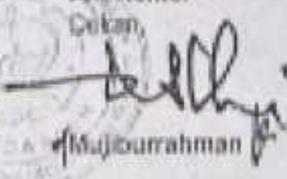
Untuk membimbing skripsi
 Nama : Uifah Siti Zaenab
 NIM : 140212004
 Program Stud : Pendidikan Teknologi Informasi
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus pada SMK Negeri 1 Masjid Raya)

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2017;

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2018/2019

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 21 Februari 2018

An. Rektor
 Dekan

 Mujiburrahman



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp: (0651) 7551423 - Fax: (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

B- 6891 /Un.08/FTK.I/ TL.00/07/2018

04 Juli 2018

Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -
Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a : Ulfah Siti Zaenab
N I M : 140 212 004
Prodi / Jurusan : Pendidikan Teknologi Informasi
Semester : VIII
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t : Jl. Tgk. Langugob No. 14, Banda Aceh

Untuk mengumpulkan data pada:

SMK Negeri I Mesjid Raya

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus pada SMK Negeri I Mesjid Raya)

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,
dan Kelembagaan,



Sri Suyanta



Banda Aceh, 17 Juli 2018

Nomor : 3023 / C.3 / VII / 2018
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Pengambilan Data Menyusun Skripsi**

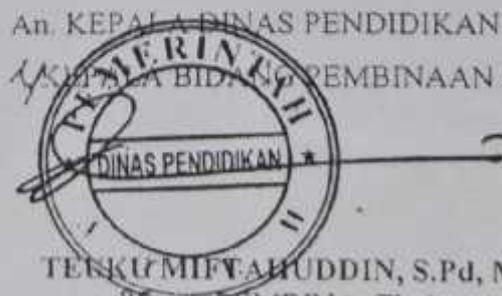
Yang terhormat,
Kepala SMKN 1 Mesjid Raya
di-
Tempat

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Nomor : B-6891/Un.08/FTK.I/TL.00/07/2018 Tanggal 04 Juli 2018 Perihal Mohon Izin untuk Mengumpul Data Menyusun Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus pada SMK Negeri 1 Mesjid)" dengan ini kami sampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Pada prinsipnya kami mengizinkan mahasiswa yang namanya tersebut dibawah ini :
 - Nama : Ulfah Siti Zaenab
 - NIM : 140 212 004
 - Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknologi Informasi
 - Semester : VIII
 - Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-Raniry Darussalam
2. Mengingat kegiatan ini akan melibatkan para siswa, diharapkan agar dalam pelaksanaannya tidak mengganggu proses belajar mengajar;
3. Demi kelancaran kegiatan tersebut, hendaknya berkoordinasi terlebih dahulu dengan Kepala Sekolah yang bersangkutan;
4. Setelah melakukan penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan melapor kembali dan menyumbangkan 1 Eks hasil penelitian.

Demikian atas perhatian dan kerjasama, kami ucapkan terima kasih.

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN ACEH
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEMENTERIAN BINAAN SMK,



TENKU MIFTAHUDDIN, S.Pd, M.Pd
85 - PEMBINA Tk. I
NIP 19651019 198901 1 001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry;
2. Mahasiswa yang bersangkutan;



PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 MESJID RAYA
J. Laksamana Malikayat KM. 15 Beukan - Aceh Besar Kota Pin 23811
e-mail : smkn1mesjidbesar@yaho.com



SURAT KETERANGAN
Nomor : 070 / 577 / 2018

Sehubungan dengan surat Dinas Pendidikan Aceh, Nomor : 3023/C.3/VII/2018 tanggal, 17 Juli 2018, Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Mesjid Raya Aceh Besar, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Ulfah Siti Zaenab
NIM : 140212004
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknologi Informatika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-Raniry Darussalam

yang namanya tersebut di atas telah melakukan penelitian di SMKN 1 Mesjid Raya Aceh Besar dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul :

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus pada SMK Negeri 1 Mesjid Raya).

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Aceh Besar, 19 September 2018
Kepala Sekolah,

Zainal Abidin, S. Pd
Nip. 19760702 200312 1 009



Hasil Wawancara Pakar Ahli

Ahli Media I : Basrul, M.S

Ahli Media II : Andika Prajana M.Kom

Ahli Materi : Ida Wati S,Pd

No	Pertanyaan	Pakar Ahli		
		Ahli media I	Ahli media II	Ahli materi
1	Menurut Bapak/Ibu apakah media pembelajaran ini sudah sesuai dan menarik bagi pengguna?	Sudah cukup menarik dari berbagai segi juga sudah sangat bagus dan cocok untuk siswa	Media pembelajaran ini udah cukup menarik, kombinasi warnanya sudah bagus, hanya saja tujuan dari background belum sesuai.	Menarik untuk dilihat
2	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang materi yang dipaparkan dalam media tersebut, apakah sudah jelas dan mudah dipahami?	Materi yang di paparkan sudah layak	Cukup jelas dan mudah di pahami	Materi cukup jelas, namun masih perlu di tambahkan
3	Bagaimana menurut Bapak/Ibu tentang visualisasi (gambar, warna, teks, background, dan lain-lain)	Sudah baik, hanya perlu revisi sedikit pada gambar dan cantumkan nama gambar pada materi	Sudah bagus, hanya saja dari segi teks harus konsisten dengan font tulisan,	Dari segi gambar, warna dan teks sudah bagus, namun background perlu ditambahkan gambar yang berhubungan

				dengan pembelajaran
4	Apakah penyajian dialog menu dalam media pembelajaran sudah benar dan sistematis?	Penyajian dialog menu sudah benar dan sistematis, namun untuk tombol petunjuk sebaiknya diletakan ke bawah, karna sebagian pengguna tidak tertarik untuk membaca petunjuk.	Pengelompokkan menu harus terstruktur dan sistematis, tombol petunjuk sebaiknya diletakan pada bagian paling atas.	Sudah sistematis, namun teks pada tombol dapat ditonjolkan lagi
5	Apakah menurut Bapak/Ibu video tutorial yang disajikan mudah dan dapat dipahami dengan baik?	Video tutorial sudah baik, namun sebaiknya tambahkan suara yang membuat tutorial.	Cukup baik dan mudah dipahami	Video tutorial mudah dipahami
6	Menurut Bapak/Ibu apakah soal-soal yang ada pada menu latihan sudah relevan dan sesuai dengan materi?	Soal dengan materi sudah relevan, akan tetapi gaya bahasa dari penulisan soal masih perlu di perbaiki.	Soal pada menu latihan sudah sesuai dan relevan dengan materi	Sudah relevan dengan materi
7	Apakah media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dan layak digunakan untuk	Setelah diperbaiki beberapa bagian, maka media ini sudah layak diluncurkan untuk	Sudah layak dan dapat diujikan	Sudah layak digunakan oleh siswa

	proses belajar mengajar disekolah maupun individu?	sekolah maupun individu		
--	--	-------------------------	--	--

ANGKET MINAT BELAJAR PADA MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8

Nama Siswa : MILA ANNISA
 Kelas : XI (Multi Media)
 Jenis Kelamin : Perempuan

Petunjuk pengisian angket :

Setelah menggunakan media pembelajaran tersebut, berikanlah penilaian dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada pilihan kolom yang tersedia sesuai pendapat siswa.

Keterangan :

- | | |
|-------------------------|-------------------|
| 1 : Sangat Tidak Setuju | 4 : Setuju |
| 2 : Tidak Setuju | 5 : Sangat Setuju |
| 3 : Ragu-ragu | |

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran tersebut menarik bagi saya, sehingga saya menjadi lebih bersemangat dalam belajar materi teknik animasi dua dimensi dengan tema jenis-jenis animasi macromedia					✓
2.	Saya suka belajar menggunakan media pembelajaran teknik animasi dua dimensi, karna sangat mudah digunakan.					✓
3.	Tampilan media pembelajaran mudah dipahami sehingga tidak menimbulkan kebingungan				✓	
4.	Saya merasa belajar menggunakan media pembelajaran lebih efektif				✓	

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
5.	Pentunjuk yang ada pada media pembelajaran tersebut, bagi saya sudah jelas dan mudah dipahami					✓
6.	Dengan media pembelajaran tersebut saya lebih mudah memahami materi teknik animasi dua dimensi					✓
7.	Materi yang ada pada media pembelajaran tersebut sangat bermanfaat dan saya dapat belajar mandiri					✓
8.	Relevan antara materi dan soal evaluasi yang ada dalam media pembelajaran tersebut				✓	
9.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran tersebut meningkatkan minat belajar saya				✓	
10.	Video tutorial pada media pembelajaran sudah jelas dan membantu saya dalam mempelajari pembuatan animasi					✓
11.	Contoh yang diberikan pada media pembelajaran relevan dengan materi				✓	
12.	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, pembelajaran dikelas lebih menyenangkan				✓	
13.	Dengan menggunakan media pembelajaran, saya menjadi lebih tertarik belajar teknik animasi dua dimensi					✓
14.	Keingintahuan saya semakin bertambah, untuk mendalami materi animasi dua dimensi				✓	
15.	Saya merasa lebih bersemangat dan berusaha lebih aktif dalam proses pembelajaran				✓	
16.	Saya dapat memusatkan perhatian saya terhadap materi teknik animasi dua dimensi dengan sub materi jenis animasi macromedia					✓

Dokumentasi Penelitian



Simulasi media pembelajaran



Menjelaskan sedikit tentang materi



Penjelasan tentang materi



Pengisian Angket



Uji coba quiz oleh siswa



Uji coba media pembelajaran oleh siswa



Mempersentasikan Media



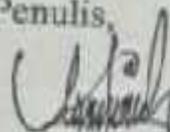
Foto bersama siswa/i SMKN 1 Masjid Raya

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Ulfah Siti Zaenab
2. Tempat/Tanggal Lahir : Blangkejeren/10 Mei 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 : Ajang Saeful Milah, SE
 - b. Ibu : Sakdiah
 - c. Pekerjaan Ayah : PNS
 - d. Pekerjaan Ibu : IRT
 - e. Alamat : Dus. Mangul, Des. Gele, Kec. Blangkejeren, Kab. Gayo Lues.
10. Riwayat Pendidikan,
 - a. SD N 2 Blangkejeren, tamat Tahun 2008
 - b. SMPN 1 Blangkejeren, tamat Tahun 2011
 - c. SMAN 1 Blangkejeren, tamat Tahun 2014
 - d. FTK UIN Ar-Raniry, Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, masuk Tahun 2014.

Banda Aceh, 15 Mei 2018

Penulis,



Ulfah Siti Zaenab