

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MATA PELAJARAN TEKNIK
PENGOLAHAN AUDIO DAN VIDEO (TPAV) MENGGUNAKAN
ADOBE ANIMATE DI SMK NEGERI 4 PADANG**

SKRIPSI

*Ditulis Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

**GITO MARTYEN
NPM. 1810013231017**



**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

2023

ABSTRAK

Gito Martyen (1810013231017) : Pengembangan Multimedia Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video (TPAV) Menggunakan Adobe Animate di SMK Negeri 4 Padang

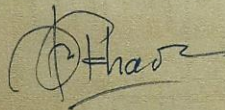
Penelitian ini bertujuan agar multimedia pembelajaran menggunakan adobe animate pada siswa kelas XII multimedia di smkn 4 padang yang dikembangkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang valid dan praktis. Dengan adanya multimedia pembelajaran ini siswa dapat mempelajari materi dengan sendiri baik pada saat di sekolah maupun di luar sekolah. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah research and development (R&D). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model 4D yaitu diantaranya pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebarluasan (*desseminate*), tetapi penelitian ini hanya sampai pada tahap 3D yaitu tahap pengembangan (*develop*). Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia menggunakan adobe animate pada kelas XII di smkn 4 padang dihasilkan media yang memenuhi kriteria sangat valid dengan nilai rata-rata 88%, dengan rincian dari ahli materi memperoleh hasil 89% dengan kriteria sangat valid dan ahli media atau perangkat lunak memperoleh hasil 87% dengan kriteria sangat valid. Nilai praktikalitas multimedia menggunakan adobe animate pada kelas XII di smkn 4 padang dihasilkan media yang sangat praktis dengan nilai 87%. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia menggunakan adobe animate tersebut sangat valid dan praktis untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran berbasis *android* pada kelas XII SMKN 4 Padang.

Kata kunci: Multimedia, Adobe Animate, Android

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Gito Martyen
NPM : 1810013231017
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Mata Pelajaran Teknik Pengolahan
Audio dan Video (TPAV) Menggunakan Adobe Animate di
SMK N 4 Padang

Disetujui oleh :
Pembimbing,



Ashabul Khairi, S.T., M.Kom
NIDN. 1006067703

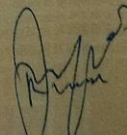
Mengetahui,

Dekan FKIP,



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.
NIDN. 0010046308

Ketua Program Studi,

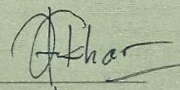
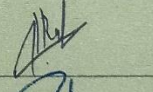
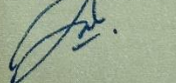


Dr. Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom
NIDN. 1028048201

PENGESAHAN UJIAN

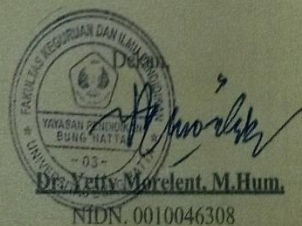
Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Senin** tanggal **Dua Puluh Tujuh** bulan **Februari** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Tiga** bagi :

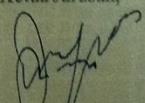
Nama : Gito Martyen
NPM : 1810013231017
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Multimedia Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video (TPAV) Menggunakan Adobe Animate di SMK N 4 Padang

No.	Nama	Tim Penguji	Tanda Tangan
1.	Ashabul Khairi S.T., M.Kom	(Ketua)	
2.	Rini Widyastuti, S.Kom., M.Kom	(Anggota)	
3.	Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd.T	(Anggota)	

Lulus Ujian Tanggal : 27 Februari 2023

Mengetahui :


Dr. Yetty Morelent, M.Hum.
NIDN. 0010046308

Ketua Jurusan,

Dr. Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom
NIDN. 1028048201

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puja dan puji serta syukur hanya tertuju pada Allah SWT. Karena berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video (TPAV) Menggunakan Adobe Animate di SMK Negeri 4 Padang”**. Sholawat dan salam dimohonkan kehadiran Allah SWT. Semoga senantiasa tercurah untuk arwah junjungan umat sedunia yakni Nabi Muhammad SAW.

Dalam penulisan skripsi ini, tidak sedikit halangan dan rintangan yang penulis lalui. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini bukanlah hal yang mudah, semua dugaan dan tantangan telah penulis temui. Semua itu terjadi karena keterbatasan pengetahuan, pengalaman, sikap, waktu, dan biaya yang ada pada diri penulis. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pada proses penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan pemikiran, bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta telah membantu memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.

2. Bapak Ashabul Khairi, S.T., M.Kom selaku pembimbing yang telah membimbing dan memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
3. Ibu Rini Widyastuti, S.Kom, M.kom selaku penguji 1 dan Ibu Ade Fitri Rahmadani, S.Pd, M.Pd.T selaku penguji 2 yang telah memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat waktu.
4. Kepala Sekolah Menengah Kejuruan yang telah memberikan fasilitas dan izin untuk melakukan penelitian di SMK Negeri 4 Padang sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
5. Ibu Netri Elizawati, S.Pd, M.Kom selaku Guru kelas XII Sekolah Menengah Kejuruan yang telah membantu proses penelitian baik waktu, tenaga dan pikiran sehingga penelitian ini berjalan dengan baik dan tepat pada waktunya.
6. Teristimewa kepada papa dan mama, semoga dalam lindungan Allah SWT. Terima kasih atas do'a untuk ananda, serta kepada kakak dan abang yang selalu memberi semangat dan dukungan untuk penulis dalam meraih kesuksesan.
7. Terima kasih kepada Hafiz Hidayat R, Yusuf Kurniawan, M. Ichsan Fajri Saib dan kawan-kawan seperjuangan yang telah memberi semangat demi terselesaikan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan , karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan skripsi ini serta bermanfaat bagi penulis dan para pembaca. Akhir kata peneliti ucapkan terima

kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca. Aamiin Allhamumma Aamiin.

Padang, 08 Maret 2023
Penulis,

Gito Martyen
1810013231017

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Media Pembelajaran	6
1. Defenisi Media Pembelajaran	6
2. Manfaat Media Pembelajaran	8
3. Fungsi Media Pembelajaran	10
B. Multimedia Interaktif	12
C. Android	13

D. Adobe Animate	14
E. Teknik Pengolahan Audio dan Video (TPAV)	15
G. Penelitian Relevan.....	17
H. Kerangka Berfikir.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Model Pengembangan	20
B. Prosedur Pengembangan	20
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	20
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	23
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	24
C. Uji Coba Produk.....	24
1. Subjek Uji Coba Produk.....	24
2. Jenis Data	25
D. Instrumen Pengumpulan Data	25
1. Lembar Validasi	25
2. Angket Praktikalitas	28
E. Teknik Analisa Data.....	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Hasil Penelitian	32
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	32

2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	33
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	37
4. Hasil Analisis Data.....	39
5. Revisi Produk.....	44
B. Pembahasan.....	45
1. Hasil Validitas Oleh Ahli.....	45
2. Hasil Praktikalitas Oleh Siswa.....	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	53
A. Kesimpulan.....	53
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir.....	19
Gambar 2. Hasil Persentase Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media.....	47
Gambar 3. Aspek Ketertarikan Praktikalitas.....	48
Gambar 4. Aspek Materi Praktikalitas	49
Gambar 5. Aspek Penggunaan Praktikalitas	50
Gambar 6. Aspek Bahasa Praktikalitas	51
Gambar 7. Aspek Evaluasi Praktikalitas.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Gambar Desain Produk	24
Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Validasi	27
Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	27
Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas	28
Tabel 5. Tabel Daftar Skor Untuk Uji Validasi	29
Tabel 6. Daftar Skala Likert Untuk Uji Validasi	29
Tabel 7. Tabel Kategori Reliabilitas	30
Tabel 8. Daftar Skor Untuk Uji Praktikalitas	31
Tabel 9. Daftar Skala Likert Untuk Uji Praktikalitas.....	31
Tabel 10. Gambar Komponen Multimedia Interaktif	37
Tabel 11. Saran Validator Pada Aspek Validasi Aplikasi Evaluasi.....	38
Tabel 12. Hasil Validasi Media dan Materi Oleh Validator	40
Tabel 13. Hasil Uji Validitas Item Angket.....	41
Tabel 14. Hasil Uji Reliabilitas.....	42
Tabel 15. Hasil Analisis Praktikalitas Aplikasi Evaluasi Oleh Siswa	43
Tabel 16. Rekapitulasi Hasil Analisis Praktikalitas Aplikasi Oleh Siswa	44
Tabel 17. Tampilan Aplikasi Sebelum Dan Sesudah Direvisi Oleh Validator	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Penelitian Dari Kampus.....	58
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan.....	59
Lampiran 3. Surat Telah Selesai Penelitian	60
Lampiran 4. RPP	61
Lampiran 5. Hasil Angket Validasi Ahli Media Atau Perangkat Lunak	67
Lampiran 6. Hasil Angket Validasi Ahli Materi.....	73
Lampiran 7. Angket Siswa.....	76
Lampiran 8. Hasil Validitas Item Angket Siswa.....	78
Lampiran 9. Hasil Reliabilitas Item	80
Lampiran 10. Hasil Angket Pratikalitas Oleh Siswa.....	82
Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian.....	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pelaksanaan pendidikan pada umumnya adalah mengembangkan mutu dan potensi sumber daya manusia untuk membangun bangsa yang lebih maju. Artinya dengan kehadiran teknologi yang modern sekolah dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat pembelajaran menjadi menarik dan efektif, baik dalam proses pembelajaran maupun media pembelajaran sehingga siswa akan menjadi senang dan tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung dan memperoleh hasil belajar yang maksimal. Untuk mengembangkan potensi peserta didik juga sangat diperlukan inovasi dalam pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Proses kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan baik jika ditunjang dengan media pembelajaran yang memadai serta tepat dalam penggunaannya.

Keberadaan teknologi khususnya *smartphone* yang kini semakin berkembang harus disikapi secara bijak. Fenomena mengenai tingginya jumlah pengguna *smartphone* tentu menjadi tantangan dan peluang tersendiri didalam

dunia pendidikan. Disamping menjadi tantangan, keberadaan *smartphone* juga membawa peluang yang besar untuk mengembangkan teknologi yang berguna dibidang pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan media sangat dianjurkan dalam mengembangkan pembelajaran, khususnya pembelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video (TPAV). Salah satu media pembelajaran yang diharapkan bisa membuat peserta didik lebih memahami materi yang didapatkan salah satunya dengan menggunakan teknologi animasi.

Media dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi di era sekarang menjadi faktor yang menjanjikan dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran. Guru harus mampu memerankan diri sebagai fasilitator bagi peserta didik, khususnya dalam pemanfaatan berbagai sumber belajar agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif, efisien dan tidak monoton. Hal ini terlihat masih sedikit sekolah yang telah memanfaatkan keberadaan teknologi informasi dan komunikasi secara baik sebagai media pembelajaran. Salah satu teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah telepon pintar/*smartphone*. Sehingga hal tersebut mendorong pengguna *smartphone* meningkat dari tahun ke tahun. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna *smartphone* terbesar adalah Remaja SMP dan SMA sederajat.

Berdasarkan pengalaman penulis selama melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMK Negeri 4 Padang terdapat kelemahan dalam pembelajaran. Peneliti melihat dalam proses pembelajaran guru masih sering menggunakan metode ceramah dibandingkan menggunakan model pembelajaran lainnya, hal ini mengakibatkan rendahnya motivasi belajar

siswa. Sehingga bisa mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri. Kegiatan pembelajaran bersifat monoton, disebabkan belum banyaknya penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan kurangnya keterampilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, bimbingan, serta penggunaan media yang belum optimal. Keberadaan *Smartphone* yang kini semakin meningkat perkembangannya harus disikapi secara bijak. Selain itu keberadaan *smartphone android* belum di optimalkan penggunaannya secara baik sebagai media pembelajaran. Dimana *smartphone android* pada persekolahan hanya sebagai media hiburan bagi siswa sekolah sehingga siswa tidak dapat fokus pada pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis adobe animate pada dunia pendidikan khususnya sekolah SMK Negeri 4 Padang belum banyak dimanfaatkan.

Berdasarkan dari pemaparan, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “**Pengembangan Multimedia Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video (TPAV) Menggunakan Adobe Animate di SMK Negeri 4 Padang**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dibuat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang monoton dimana peserta didik masih terpusat dengan guru.
2. Keberadaan *smartphone android* belum dioptimalkan secara baik sebagai media pembelajaran.

3. Penggunaan adobe animate belum banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan khususnya di SMK Negeri 4 Padang.

C. Batasan Masalah

Agar proses penelitian yang dikaji lebih fokus dan terarah, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas XII di SMKN 4 Padang
2. Pada pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi animasi untuk platform *android* pada mata pelajaran TPAV di SMKN 4 Padang.
3. Media yang dibuat berupa media pembelajaran pada *smartphone android* berbasis adobe animate.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran TPAV menggunakan adobe animate di SMKN 4 Padang yang valid dan praktis?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah: menghasilkan media pembelajaran TPAV berbasis adobe animate di SMK Negeri 4 Padang yang valid dan praktis.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menambah ilmu pengetahuan bagi pembaca terkait dengan masalah dalam penelitian ini.

2. Secara Praktis

a. Bagi guru

Menambah wawasan dan pengetahuan guru mengenai media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa.

b. Bagi siswa

- 1) Mempermudah peserta didik dalam mengetahui bentuk peralatan perfilman.
- 2) Meningkatkan antusias belajar peserta didik karena suasana belajar yang menyenangkan.
- 3) Peserta didik dapat fokus belajar dan lebih kreatif karena memakai media pembelajaran menggunakan teknologi animasi.

c. Bagi peneliti

- 1) Menambah pengetahuan dan wawasan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif.
- 2) Untuk mengembangkan penggunaan media pembelajaran.