

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi
Untuk Materi Sejarah Perkembangan Komputer**

Skripsi

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Strata satu (S1)*

Oleh :

Fajri Ashidqi

NPM. 1410013231024



Proga Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

2018

PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Fajri Ashidqi
NPM : 1410013231024
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Film
Animasi Untuk Materi Sejarah Perkembangan Komputer

Disetujui Oleh :

Padang, Agustus 2018

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Khairudin, M.Si

NIP.196702021994031003

Dr. Eril Syahmaidi M.Pd

NIDN. 1011028601

Mengetahui :

Dekan FKIP,

Ketua Program Studi,

Drs. Khairul, M.Sc

NIP. 196208061987031001

Drs. Khairudin, M.Si

NIP.196702021994031003

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari Kamis Tanggal Enam Belas

Bulan Agustus Dua Ribu Delapan Belas Bagi :

Nama : Fajri Ashidqi
 NPM : 1410013231024
 Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji :

No. Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1. Karmila Suryani M.Kom	(Ketua / Anggota)	1. _____
2. Drs. Khairudin, M.Si	(Sekretaris / Anggota)	2. _____
3. Dr. Eril Syahmaidi M.Pd	(Anggota)	3. _____

Dinyatakan “*Lulus*” Pada Tanggal 16 Agustus 2018

Mengetahui :

Dekan FKIP,

Ketua Program Studi,

Drs. Khairul, M.Sc

NIP. 196208061987031001

Drs. Khairudin, M.Si

NIP. 196702021994031003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Fajri Ashidqi
NPM : 1410013231024
ProgamStudi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan :

1. Sesungguhnya Skripsi yang saya susun ini merupakan hasil karya tulisan saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam Skripsi yang saya peroleh dari hasil karya tulis orang lain, telah saya tuliskan sumbernya dengan jelas sesuai kaidah penulisan ilmiah.
2. Jika dalam pembuatan Skripsi baik dalam pembuatan progam maupun Skripsi secara keseluruhan ternyata terbukti dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik

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

Padang, Agustus 2018
Yang menyatakan

Fajri Ashidqi
NPM. 1410013231024

ABSTRAK

Fajri Ashidqi, 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi Untuk Materi Sejarah Perkembangan Komputer.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap dosen mata kuliah Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK), memperoleh keterangan bahwa dosen belum memiliki media pembelajaran berbasis Film Animasi. Dosen hanya memiliki media pembelajaran berupa *PowerPoint*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Film Animasi yang valid, praktis dan efektif pada materi sejarah perkembangan komputer jurusan pendidikan teknik informatika dan komputer Universitas Bung Hatta. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) atau R&D . Prosedur pengembangan, media pembelajaran mulai dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain,praktikalitas, sampai uji coba dari ahli. Uji coba produk telah dilakukan pada mahasiswa di mana sebelumnya dilakukan kajian dari pakar ahli media terhadap produk. Dari hasil penelitian yang mendapatkan Rata-rata sebanyak 85% disimpulkan bahwa film animasi yang telah dikembangkan dapat dikatakan sudah baik. Berdasarkan hasil dari validasi oleh pakar ahli maka didapat rata-rata sebesar 83%, dari hasil angket praktikalitas didapat rata-rata sebesar 87% dan hasil dari efektivitas sebesar didapat rata – rata 86%. Dengan ini media pembelajaran film animasi sudah dikatakan layak

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Film Animasi, Metode R&D

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Skripsi untuk memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi Untuk Materi Sejarah Perkembangan Komputer” dapat disusun sesuai dengan harapan. Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat :

- 1 Bapak Drs. Khairudin, M.Si, selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan, petunjuk dan bimbingannya dalam penyelesaian Skripsi ini.
- 2 Dr. Eril Syahmaidi, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan, petunjuk dan bimbingannya dalam penyelesaian Skripsi ini.
- 3 Ibu Rini Widyastuti, M.Kom, selaku sekretaris Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Bung Hatta.
- 4 Bapak Drs. Khairul, M.Sc, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
- 5 Bapak Ashabul Khairi, S.T, M.Kom selaku Penasehat Akademik yang banyak memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan Skripsi ini.
- 6 Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Bung Hatta.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang sebesar-besarnya atas jasa, kebaikan bantuan serta do’a yang telah diberikan kepada penulis. Akhir kata penulis

sampaikan semoga Skripsi ini akan bermanfaat bagi penulis sendiri dan bagi pembaca.

Amin..

Padang, Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
 BAB I PENDAHULUAN	
a. Latar Belakang.....	1
b. Identifikasi Masalah	3
c. Batasan Masalah	3
d. Rumusan Masalah.....	3
e. Tujuan Penelitian	3
f. Manfaat penelitian	4
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran.....	5
2.2 Macro Mediaflash	5
2.3 TIK.....	7
2.4 Film Animasi.....	8

2.5	Penelitian Relevan.....	9
2.6	Kerangka Berfikir.....	10
2.7	Spesifikasi Produk.....	11

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Model Pengembangan.....	14
3.2	Prosedur Penelitian Pengembangan	15
3.3	Subjek Uji Coba	18
3.4	Instrumen Pengumpulan Data	18
3.5	Teknik Analisis Data.....	20

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian.....	24
4.2	Pembahasan.....	36

BAB V SIMPULAN

4.1	Simpulan	39
4.2	Saran.....	39

DAFTAR PUSTAKA	40
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	41
-----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar

Halaman

2.1 Kerangka Konseptual	11
3.1 Tahap – Tahap Penelitian Metode <i>Research and Development</i>	15
4.1 Halaman Awal Film Animasi	25
4.2 Halaman Generasi Ke-1	26
4.3 Halaman Generasi Ke-2	26
4.4 Halaman Generasi Ke-3	27
4.5 Halaman Generasi Ke-4	28
4.6 Halaman Generasi Ke-5	28
4.7 Halaman Akhir Materi	29
4.8 Tampilan Soal Evaluasi.....	30
4.9 Halaman Akhir	30
14.1 Kegiatan Praktikalitas	74
14.2 Kegiatan Efektivitas	74

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kisi-kisi Penilaian Validasi.....	19
3.2 Kisi-kisi Lembar Praktikalitas	20
3.3 Kriteria Nilai Uji Validitas.....	21
3.4 Skor Jawaban skala likert.....	22
3.5 Kriteria Indikator Keefektifan.....	22
3.6 Kriteria Nilai Uji Efektivitas.....	22
4.1 Hasil Uji Validitas.....	31
4.2 Kritik dan Saran Validator	32
4.3 Hasil Uji Praktikalitas	33
4.4 Hasil Uji Efektivitas.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Halaman	
1. <i>Flowchart</i>	42
2. <i>Storyboard</i>	44
3. Hasil Akhir Tampilan.....	50
4. Hasil Lembar Validasi.....	54
5. Data Hasil Lembar Validitas	64
6. Analisis Angket Validitas	65
7. Hasil Angket Praktikalitas	66
8. Data Hasil Angket Praktikalitas	68
9. Analisis Angket Praktikalitas	69
10. Soal Efektivitas	71
11. Hasil Uji Efektivitas	72
12. Data Hasil Uji Efektivitas	73
13. Dokumentasi	74

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan teknologi komputer saat ini banyak perubahan - perubahan yang kita rasakan. Diantaranya, pemanfaatan komputer diberbagai bidang, salah satunya yaitu bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan teknologi berperan banyak untuk membantu jalannya semua kegiatan. Salah satunya dapat membuat suatu media pembelajaran yang interaktif menggunakan teknologi komputer, seperti film animasi. Film animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi peserta didik. Namun penggunaan film animasi sebagai media pembelajaran sangat minim ditemukan di dunia pendidikan. Hal ini disebabkan karena tidak semua pendidik mampu untuk membuat film animasi yang kreative dan menarik.

Dalam perkembanganya media pembelajaran berbasis film Animasi lebih memberikan keuntungan dibandingkan jika menggunakan media konvensional seperti papan tulis. Studi meta-analisis oleh Ke, Lin, Ching, Dwyer (2006) pada animasi pembelajaran, yang membandingkan hasil-hasil penelitian dalam penggunaan animasi untuk pembelajaran, menunjukkan bahwa rata-rata, kelompok yang menggunakan animasi mengalami peningkatan pembelajaran sebesar 62%, sementara kelompok yang menggunakan ilustrasi statis mengalami peningkatan sebesar 50% saja

Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) salah satu jurusan keguruan di Universitas Bung Hatta yang sudah terakreditasi B. Hal ini menuntut PTIK menghasilkan lulusan-lulusan yang berkompeten dalam bidang komputer. Bidang computer yang dipelajari di PTIK salah satunya sejarah perkembangan Komputer dari masa kemasa. Materi sejarah perkembangan Komputer merupakan materi yang membuat peserta didik sulit untuk mengerti karena sistem pembelajarannya yang monoton.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Pengantar Teknologi Informasi (PTI) , Pembelajaran masih disampaikan secara konvensional. Media yang digunakan dalam penyampaian materi ini, kurang menarik minat dan kemauan peserta didik untuk memahami materi sejarah perkembangan komputer. Media yang sering digunakan contohnya seperti papan tulis ataupun media presentasi *Powerpoint*. Media ini dinilai kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena materi ini membutuhkan suasana belajar yang menarik sehingga peserta didik tidak merasa jenuh untuk mengikuti proses pembelajarannya. Pelajaran ini juga harus menggunakan waktu yang tidak sedikit, karena teori sejarah perkembangan komputer yang banyak.

Melihat permasalahan di atas penulis berinisiatif untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan efektif agar pembelajaran lebih menarik, penelitian yang penulis lakukan berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Film animasi Untuk Materi Sejarah Perkembangan Komputer.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Belum adanya pembelajaran yang memanfaatkan animasi pendek yang dibuat menggunakan macromedia flash untuk mahasiswa. Sampai saat sekarang ini media yang digunakan oleh pengajar masih berbentuk *PowerPoint*
2. Metode yang digunakan adalah ceramah sehingga membuat mahasiswa hanya menjadi pendengar setia

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan media berbasis film animasi untuk materi sejarah perkembangan komputer yang valid, praktis, efektif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi pendek, kepada mahasiswa Universitas Bung Hatta Jurusan PTIK yang dibuat menggunakan macromedia flash untuk materi sejarah perkembangan komputer yang valid, praktis, dan efisien?"

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah tersedianya media pembelajaran berbasis animasi pendek, kepada mahasiswa Universitas Bung Hatta Jurusan PTIK yang dibuat menggunakan

macromedia flash untuk materi sejarah perkembangan komputer yang valid, praktis, dan efisien

1.6 Manfaat penelitian Pengembangan

Manfaat penelitian ini adalah untuk :

- a. Bagi Mahasiswa, lebih cepat memahami materi tentang sejarah perkembangan komputer
- b. Bagi Dosen, Sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi sejarah perkembangan komputer
- c. Bagi Penulis, mengimplementasikan ilmu yang didapat dijenjang perkuliahan