

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
TIK *BERBASIS MOTION GRAPHIC* DI  
SMA NEGERI 1 PAYAKUMBUH**

**SKRIPSI**

Oleh :

**DIVA MAWADDAH  
1910013231011**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
PADANG  
2023**

UNIVERSITAS BUNG HATTA

## HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Diva Mawaddah  
NPM : 1910013231011  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran TIK Berbasis  
Motion Graphic di SMA N 1 Payakumbuh

Padang, 28 Agustus 2023

Disetujui Untuk Diujikan Oleh:

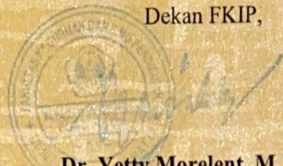
Pembimbing



**Rini Widvastuti, S.Kom., M.Kom**  
NIDN.1007088601

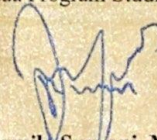
Mengetahui,

Dekan FKIP,



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

Ketua Program Studi,



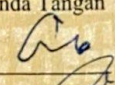
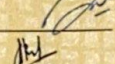

**Dr. Karmila Suryani, M.Kom**  
NIDN.1028048201

## HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari Selasa Tanggal Lima Belas  
Bulan Agustus Tahun Dua Ribu Dua Puluh Tiga bagi :

Nama : Diva Mawaddah  
NPM : 1910013231011  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran TIK Berbasis  
Motion Graphic di SMA N 1 Payakumbuh


### Tim Penguji:

No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dr. Karmila Suryani, M.Kom	(Ketua)	1. 
2.	Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd.T	(Sekretaris)	2. 
3.	Rini Widyastuti, S.Kom., M.Kom	(Anggota)	3. 


Dinyatakan "Lulus" Ujian Tanggal 15 Agustus 2023

### Mengetahui:

Dekan FKIP,

  
Dr. Yetty Morelent, M. Hum  
NIDN.0010046308

Ketua Program Studi,

  
Dr. Karmila Suryani, M.Kom  
NIDN.1028048201

## ABSTRAK

### **Diva Mawaddah, 2023. Pengembangan Multimedia Pembelajaran TIK Berbasis Motion Graphic Di SMA Negeri 1 Payakumbuh**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran berbasis *motion graphic* yang valid dan praktis untuk pelajaran *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Berdasarkan pengalaman PLP di SMA Negeri 1 Payakumbuh, penulis mengajar mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dimana saat melakukan pembelajaran siswa merasa jenuh pada mata pelajaran tersebut karena media yang digunakan berupa power point sederhana. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis *motion graphic* pada mata pelajaran TIK yang valid dan praktis. Metode yang digunakan peneliti adalah metode Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Penelitian yang dilakukan dikelas X IPA 4 SMA Negeri 1 Payakumbuh. Penelitian dilakukan untuk menguji validasi dan praktikalitas multimedia pembelajaran berbasis *motion graphic*, dimana validasi dilakukan oleh 2 orang validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan produk multimedia berbasis *motion graphic* pada mata pelajaran TIK bagi siswa kelas X IPA 4 SMA Negeri 1 Payakumbuh, maka dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan sebuah multimedia berbasis *motion graphic* yang dinyatakan valid oleh validator ahli media dan ahli materi rata-rata sebesar 92% dan dinyatakan sangat praktis digunakan oleh siswa sebesar 90%.

Kata Kunci: Multimedia, Motion Graphic, TIK

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT. Yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, memberi saya kekuatan. Alhamdulillah atas segala pertolongan, rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran TIK Berbasis Motion Graphic Di SMA Negeri 1 Payakumbuh”**. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan, akhirnya skripsi ini dapat di selesaikan dengan tepat waktu. Shalawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Segala perjuangan penulis hingga dititik ini penulis menyadari banyak pihak yang memberi dukungan, bantuan, bimbingan dan nasehat, dari berbagai pihak dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis mengucapkan terimakasih, sebagai ungkapan terimakasih skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Ibuk Rini Widyastuti, S.Kom, M.Kom selaku pembimbing yang telah membimbing dan memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat waktu
2. Ibu Ade Fitri Rahmadani, S.Pd, M.Pd T selaku penguji 1 dan Ibu Dr. Karmila Suryani, M.Kom selaku penguji 2 yang telah memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat waktu
3. Kedua orang tua saya kepada (Ramlan,SE & Srigustiningsih) yang memberikan dukungan secara moral maupun materil dan ribuan do'a dalam sujudnya. Orang tua yang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dan penuh cinta, terimakasih selalu berjuang dalam kehidupan saya. Sehat selalu ayah ibu hiduplah lebih lama lagi harus selalu ada di setiap perjalanan dan pencapaian hidup diva, Ilove you more.

4. Mbak dan abang terhebat ku Dewi wulansari S.Pd, Dede Hidayat, Dela Retno ningsih SE, memberikan dukungan dan doa agar penulis tetap semangat dalam menyelesaikan perkuliahan.
5. Ibu Rosi Elfiza, S.Kom selaku guru kelas X SMA Negeri 1 Payakumbuh yang telah membantu proses penelitian baik waktu, tenaga dan pikiran sehingga penelitian ini berjalan dengan baik dan tepat pada waktunya.
6. Tidak lepas dari semua pihak yang telah memberikan bantuan dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
7. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Akhir kata penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, penulis masih melakukan kesalahan dalam penyusunan skripsi. Oleh karena itu, penulis meminta maaf yang sedalam-dalamnya atas kesalahan yang dilakukan penulis.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi demi pengembangan ke arah yang lebih baik. Kebenaran datangnya dari Allah, Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Ridho-Nya kepada kita semua.

Padang, Agustus 2023

Penulis

**Divia Mawaddah**  
**NPM. 1910013231011**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
A. Media Pembelajaran .....	7
B. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	8
C. Multimedia Pembelajaran .....	9
D. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia.....	11
E. Komponen Multimedia .....	12
F. Mata Pelajaran TIK .....	13
G. Motion Graphic.....	15

H. Penelitian Yang Relevan.....	17
I. Kerangka Berpikir .....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>20</b>
A. Jenis Penelitian .....	20
B. Prosedur Pengembangan .....	21
C. Uji Coba Produk .....	28
D. Teknik Analisa Data .....	32
<b>BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
A. Hasil Penelitian .....	37
B. Desain Produk .....	38
C. Revisi Produk .....	43
D. Hasil Analisa Data .....	45
E. Pembahasan .....	51
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>58</b>
A. Kesimpulan .....	58
B. Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>60</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Relevan.....	17
Tabel 2. Penyusunan Desain Produk ( <i>storyboard</i> ) .....	23
Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian Validasi Ahli Media .....	29
Tabel 4. Kisi-Kisi Penilaian Validasi Ahli Materi .....	30
Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Praktikalitas Siswa.....	31
Tabel 6. Kriteria Hasil Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi.....	32
Tabel 7. Kriteria Nilai Uji Validasi.....	33
Tabel 8. Kriteria Nilai Reliabilitas .....	34
Tabel 9. Kriteria Nilai Uji Praktikalitas .....	36
Tabel 10. Desain Tampilan Media Pembelajaran .....	38
Tabel 11. Desai Revisi Produk Multimedia Pembelajaran .....	43
Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi .....	45
Tabel 13. Hasil Uji Validitas .....	47
Tabel 14. Hasil Uji Reliabilitas.....	48
Tabel 15. Hasil Analisis Praktikalitas Multimedia Pembelajaran Oleh Siswa .....	49
Tabel 16. Rekapitulasi Hasil Analisis Praktikalitas Multimedia Oleh Siswa .....	51

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka berpikir .....	19
Gambar 2. Langkah-Langkah Model Pengembangan Model ADDIE .....	21
Gambar 3. Desain Halaman Produk Mulai .....	38
Gambar 4. Desain Halaman Menu utama .....	38
Gambar 5. Desain Halaman Petunjuk .....	39
Gambar 6. Desain Halaman Kompetensi .....	39
Gambar 7. Desain Halaman Materi .....	39
Gambar 8. Desain Halaman Prosedur .....	40
Gambar 9. Halaman Motion Graphic Pertama .....	40
Gambar 10. Halaman Motion Grpahic Kedua .....	40
Gambar 11. Halaman Motion Graphic Ketiga .....	41
Gambar 12. Halaman Motion Grpahic Keempat .....	41
Gambar 13. Desain Halaman Quiz .....	41
Gambar 14. Desain Halaman Profil .....	42
Gambar 15. Desain Halaman Referensi .....	42
Gambar 16. Desain Halaman Finish .....	42
Gambar 17. Diagram Presentasi Ahli Media dan Ahli Materi.....	52
Gambar 18. Aspek Kemenarikan Praktikalitas .....	53
Gambar 19. Aspek Kemudahan Praktikalitas .....	54
Gambar 20. Aspek Materi Praktikalitas .....	55
Gambar 21. Aspek Bahasa Praktikalitas .....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Validasi Ahli Media .....	64
Lampiran 2. Hasil Olah Data Angket Ahli Media .....	69
Lampiran 3. Angket Validasi Ahli Materi .....	70
Lampiran 4. Hasil Olah Data Angket Ahli Materi .....	72
Lampiran 5. Hasil Analisa Data Validasi Media dan Materi .....	73
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian .....	74
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan .....	75
Lampiran 8. Angket Praktikalitas (Uji Coba Angket Praktikalitas) .....	76
Lampiran 9. Hasil Analisis Data Validitas Item Soal .....	78
Lampiran 10. Hasil Analisis Reliabilitas .....	78
Lampiran 11. Angket Praktikalitas Sesungguhnya .....	80
Lampiran 12. Hasil Analisis Data Uji Praktikalitas .....	82
Lampiran 13. R.Tabel Product Moment .....	84
Lampiran 14. Surat Izin Telah Menyelesaikan Penelitian .....	85
Lampiran 15. Dokumentasi Peneliti Di SMA Negeri 1 Payakumbuh .....	86

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam perbaikan mutu generasi-generasi muda dalam menghadapi tantangan perkembangan zaman. Pendidikan diyakini mampu meningkatkan segala aspek dan memajukan Bangsa dan Negara. Dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan itu perlu adanya pemanfaatan ilmu dan teknologi dalam pembelajaran. Perkembangan ilmu dan teknologi dijadikan landasan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan dan Kebudayaan terus melakukan berbagai pembenahan sistem pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional dengan cara perubahan metode dan media pembelajaran.

Pendidikan dapat diperoleh dari mana saja yaitu lingkungan keluarga yang disebut dengan pendidikan informal dan pendidikan yang diperoleh di sekolah yang disebut pendidikan formal. Tujuan pendidikan yang sudah diatur dalam Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan adalah proses pengendalian secara sadar dimana perubahan-perubahan di dalam tingkah laku dihasilkan pada diri seseorang itu melalui kelompok Kurniawan, M. I. (2015).

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Falahudin, 2014). Media pembelajaran adalah suatu alat maupun bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber belajar. Media pembelajaran motion graphic berisi materi pembelajaran yang dilengkapi berbagai konten yang dapat membantu dalam menyampaikan isi pembelajaran, konten-konten tersebut dapat berupa gambar, ilustrasi, suara, video bahkan animasi interaktif Riris Luthiawati, E., & Syah, M. F. J. (2019).

Berdasarkan pengalaman peneliti selama mengikuti PLP di SMA Negeri 1 Payakumbuh, pada kelas X IPA 4 tanggal 01 Agustus sampai dengan 17 Oktober 2022, peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran TIK yaitu ibu Rosi Elfiza, S.Kom menyatakan bahwa belum adanya media pembelajaran yang efektif bagi siswa dalam menyampaikan materi mengenai excel. Guru masih menggunakan media pembelajaran berupa power point sehingga siswa merasa jenuh dan kesulitan dalam memahami materi tersebut. Materi yang disampaikan tentang excel ada Fungsi Menu dan Icon, Pengolah angka gambar dan diagram, pengolah tabel dan grafik, namun terkendala dengan materi pengolah tabel dan grafik dikarenakan kurangnya waktu pembelajaran TIK di SMA hanya satu jam pembelajaran. Sehingga masih banyak siswa yang masih kesulitan dalam memahami dan mengikuti langkah materi pengolah tabel dan grafik dalam pembelajaran. Dari permasalahan

tersebut dapat di gantikan dengan cara yaitu dengan membuat multimedia pembelajaran berbasis motion graphic. Manfaat media pembelajaran ini bisa membantu siswa melihat dan mengulang kembali materi.

Mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan wajib dipelajari siswa, agar dapat menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi secara baik dan optimal. Inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan TIK yang saat ini semakin pesat, peran teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan dapat menghasilkan berbagai jenis media pembelajaran.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membuat multimedia pembelajaran berbasis motion graphic. Dikarenakan media pembelajaran ini dapat menciptakan minat siswa dan membantu siswa dalam memahami materi serta proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, Penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran TIK Berbasis Motion Graphic Di SMA Negeri 1 Payakumbuh”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, beberapa permasalahan yang diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Belum adanya media pembelajaran berbasis motions graphic sebagai media untuk melaksanakan pembelajaran

2. Belum adanya media pembelajaran yang menarik bagi siswa dalam menyampaikan materi pengolahan tabel dan grafik pada excel
3. Siswa yang masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran
4. Pembelajaran masih dilakukan dengan menggunakan power point sehingga siswa merasa jenuh dalam pembelajaran

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi pada materi pengolahan tabel dan grafik pada excel untuk siswa kelas X IPA 4 SMA Negeri 1 Payakumbuh.. Penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan Pengembangan Multimedia Pembelajaran TIK Berbasis Motion Graphic di SMA Negeri 1 Payakumbuh

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang terjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana mengembangkan Multimedia Pembelajaran TIK Berbasis Motion Graphic Di SMA Negeri 1 Payakumbuh yang valid dan praktis?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang dicapai pada penelitian ini yaitu Motion Graphic pada mata pelajaran TIK siswa kelas X MIPA 4 SMA Negeri 1 Payakumbuh yang valid dan praktis.

## **F. Manfaat penelitian**

Hasil dari media ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis, antara lain:

1. Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah inovasi baru tentang pengembangan media pembelajaran yang dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran TIK.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi sekolah, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran TIK dengan menggunakan Media Pembelajaran Motion Graphic
  - b. Bagi siswa Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengulang kembali pemahaman pembelajaran yang telah di berikan sehingga bisa belajar mandiri dimana saja dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Motion Graphic dan membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran karena materi pembelajaran yang disajikan dalam media ini serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.
  - c. Bagi guru, menambah pengetahuan dan peningkatan kreativitas sebagai tambahan referensi terkait dengan pembuatan alternatif Media Pembelajaran Motion Graphic Script pada mata pembelajaran TIK



- d. Bagi program studi diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam upaya meningkatkan kemampuan dan kompetensi mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran
- e. Bagi peneliti untuk menambahkan pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh saat kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan secara nyata.

