

**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Motion*
Graphic Pada Mata Pelajaran TIK Di SMA Karika 1-5 Padang**

Skripsi

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

**Farel Fairuz
2110013231010**



Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

2025

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Fairul Fairuz
NMP : 2110013231010
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Berbasis Motion Graphic Pada Mata Pelajaran TIK
Di SMA Karika 1-5 Padang

Disetujui Oleh:
Pembimbing



Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd.T.

NIDN. 1016038802

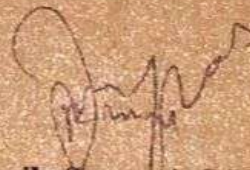
Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi PTIK

Dr. Yetty Morelent, M.Hum

NIDN.0010046308



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

NIDN.1028048201

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Senin** tanggal **Tujuh Belas** bulan **Maret** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Lima** bagi:

Nama : Farel Fairuz
NMP : 2110013231010
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Berbasis Motion Graphic Pada Mata Pelajaran TIK
Di SMA Karika 1-5 Padang

	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd.T.	(Ketua)	1. 
2.	Ashabul Khairi, S.T., M.Kom.	(Anggota)	2. _____
3.	Rini Widyastuti, S.Kom., M.Kom.	(Anggota)	3. 

Dinyatakan “Lulus” Ujian Tanggal 17 Maret 2025

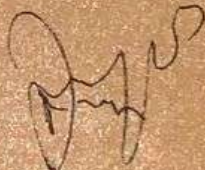
Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi PTIK

Dr. Yetty Morelent, M.Hum

NIDN.0010046308


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

NIDN.1028048201

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Farel Fairuz
NPM : 2110013231010
Program Studi : 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 ini yang saya peroleh dari hasil karya tulis orang lain, telah saya tuliskan sumbernya dengan jelas sesuai dengan kaedah penulisan ilmiah.
2. Jika dalam pembuatan skripsi ternyata terbukti dibuatkan orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pembatalan skripsi dan mengulang penelitian serta mengajukan judul baru.

Dengan demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Padang, 20 Maret 2025
Yang menyatakan,



Farel Fairuz
NPM.2110013231010

ABSTRAK

FAREL FAIRUZ, 2025 : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Motion graphic* Pada Mata Pelajaran TIK Di SMA Kartika 1-5 Padang

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis motion graphic pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMA Kartika 1-5 Padang. Pengembangan media ini didasarkan pada kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik guna meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa khusus pada materi Microsoft Office. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, dan Evaluation*). Pengujian yang dilakukan melalui validasi ahli media dan ahli materi memperoleh skor tinggi dengan persentase 93% sehingga dinyatakan sangat valid, sementara hasil uji praktikalitas dilakukan kepada siswa kelas XII IPA 6 di SMA Kartika 1-5 Padang maka dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *motion graphic* yang dinyatakan sangat praktis memperoleh skor tinggi dengan persentase 91%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi standar validitas, kepraktisan dalam mendukung proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan, media pembelajaran berbasis *motion graphic* ini dapat dikatakan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran TIK di SMA Kartika 1-5 Padang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Motion Graphic, TIK, Interaktif, ADDIE.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Motion graphic* Pada Mata Pelajaran TIK Di SMA Kartika 1-5 Padang"**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Bung Hatta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta dorongan yang tiada henti hingga skripsi ini dapat diselesaikan dan selalu memberikan senyuman yang hangat kepada penulis disaat bimbingan.
2. Ibu Dr. Yetty Morelent, M.Hum selaku Dekan dan Ibu Dra. Zulfa Amrina, M.Pd selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta, yang turut serta membantu memfasilitasi untuk kelancaran dalam penyelesaian skripsi ini tepat pada waktunya.
3. Ibu Dr. Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang turut serta membantu dalam kelancaran penyelesaian skripsi tepat pada waktunya.

4. Bapak Ashabul Khairi S.T., M.Kom Penguji 1 dan Ibu Rini Widyastuti, S.Kom., M.Kom selaku Penguji 2 yang penuh dengan pengorbanan waktu, tenaga dan pemikirannya dalam membimbing penulis dan selalu memberikan semangat untuk penulis.
5. Kepala Sekolah, Guru, dan SMA Kartika 1-5 Padang, yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian berlangsung.
6. Peserta didik-siswi SMA Kartika 1-5 Padang, khususnya kelas XII IPA 4 dan IPA 5, yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
7. Orang tua dan keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa, cinta, dukungan, dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada teman-teman, abang kakak dan adek-adek mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, yang telah memberikan bantuan, motivasi, semangat serta kerjasama yang baik selama penyusunan skripsi ini.

Penulis berharap, semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi pengembangan dunia pendidikan, khususnya dalam penerapan media pembelajaran yang interaktif. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu, saran dan kritik yang konstruktif sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Padang, Maret 2025

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
A. Media.....	Error! Bookmark not defined.
B. Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
C. Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
D. Fungsi Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
E. Jenis-jenis Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
F. Manfaat Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
G. Tujuan Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
H. Media Pembelajaran Interaktif	Error! Bookmark not defined.
I. Media Pembelajaran Motion Graphic	Error! Bookmark not defined.
J. Elemen Motion Graphic	Error! Bookmark not defined.
K. Keuntungan dan Kekurangan <i>Motion graphic</i> ...	Error! Bookmark not defined.

L. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	Error! Bookmark not defined.
M. Penelitian Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
N. Kerangka Berfikir.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Jenis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Prosedur Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
C. Uji Coba Produk.....	Error! Bookmark not defined.
D. Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
E. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	Error! Bookmark not defined.
A. Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Hasil Desain Produk.....	Error! Bookmark not defined.
C. Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
D. Revisi Produk	Error! Bookmark not defined.
E. Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2 Storyboard.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3 Kisi-Kisi Ahli Media.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4 Kisi-Kisi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Peserta didik	Error! Bookmark not defined.
Tabel 6 Skor Jawaban Ahli Media dan Materi (Validitas)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 7 Kriteria Validitas.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 8 Kriteria Praktikalitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 9 Kategori Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 10 Hasil Validasi Media.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 11 Hasil Validasi Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 12 Hasil Uji Validitas Item Tes	Error! Bookmark not defined.
Tabel 13 Hasil Uji Reliabilitas.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 14 Hasil Uji Praktikalitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 15 Revisi Produk.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berfikir.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2 Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3 Tampilan halaman cover	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4 Tampilan halaman loading	Error! Bookmark not defined.
Gambar 5 Tampilan menu uta ma.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 6 Tampilan menu petunjuk.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 7 Tampilan tujuan pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
Gambar 8 Tampilan menu materi pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 9 Tampilan menu aktivitas	Error! Bookmark not defined.
Gambar 10 menu aktivitas	Error! Bookmark not defined.
Gambar 11 Tampilan Soal Kuis.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 12 Tampilan Hasil Evaluasi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 13 Tampilan Menu Profil	Error! Bookmark not defined.
Gambar 14 Diagram Perbandingan Hasil Uji Validitas Media dan Materi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 15 Diagram Uji Praktikalitas.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Uji Validitas Media.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Data Hasil Uji Validitas Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3. Angket Uji Validitas Materi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Data Hasil Uji Validitas Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5. Lembar Uji Coba Angket Praktikalitas Responden.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Tabel r.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Hasil Uji Validitas Item Tes dan Uji Reliabilitas ...	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Uji Validitas Responden Yang Sebenarnya.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Hasil Uji Praktikalitas.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10. Surat Permohonan Izin Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian Kesekolah.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12. Surat Keterangan Selesai Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13. Dokumentasi Uji Coba Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 15 Link Produk Media.....	Error! Bookmark not defined.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan dalam peningkatan mutu pendidikan sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013, perlu menyesuaikan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 dengan perkembangan masyarakat, lokal, nasional, dan global, untuk meningkatkan mutu dan daya saing bangsa, diperlukan pengaturan kembali standar kompetensi lulusan, standar isi, standar proses, dan standar penilaian, perlu pengaturan kembali kurikulum. Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 pada Bab 4 tentang Standar Nasional Pendidikan menurut (Kusuma et al., 2019). Artinya proses pembelajaran berlangsung dalam satuan pembelajaran yang bersifat interaktif, merangsang, menarik, menantang dan memotivasi partisipasi aktif, tergantung pada bakat, minat, perkembangan fisik dan psikis, serta dengan motivasi diri, yang berarti memberikan banyak ruang untuk belajar kreativitas dan kemandirian dari peserta didik.

Dunia pendidikan menurut (Hendrawati, 2018) memerlukan inovasi dan kreativitas untuk membantu meningkatkan mutu pendidikan. Penggunaan media berperan sebagai alat perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah diterima oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dan diperlukan penggunaan media yang tepat sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menimbulkan

aspirasi, minat dan keinginan belajar pada peserta didik . Kurikulum 2013 menggabungkan praktik pembelajaran abad ke-21 dan mencakup keterampilan literasi, keterampilan pengetahuan, pembelajaran keterampilan dan sikap terpadu, serta penguasaan teknologi. Guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah, cepat, dan menyenangkan.

Pesatnya perkembangan teknologi memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar. Semua guru perlu menguasai teknologi untuk memberikan media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi peserta didiknya. Media pembelajaran berbasis teknologi yang umum digunakan antara lain Power Point, Lectora, Adobe Flash, Filmora, Adobe Animate, dll. Aplikasi Adobe Animate merupakan aplikasi *Motion graphic* yang dapat menyediakan berbagai macam bentuk animasi dengan fitur dan dilengkapi dengan rekaman audio, rekaman video, manajemen presentasi, dan Flash untuk membuat sebuah media pembelajaran menurut (Kusuma et al., 2019). Penggunaan media pembelajaran *Motion graphic* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik dan meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Pengembangan media *Motion graphic* diharapkan dapat menjadi daya tarik, yang berperan dalam membangkitkan motivasi mahasiswa didik dalam belajar, memudahkan peserta didik dalam memahami materi, dan dapat digunakan secara fleksibel (Dimiyati, 2023).

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA Kartika 1-5 Padang, khususnya pada kelas XII IPA diperoleh bahwa kemampuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi *Microsoft Office* masih kurang. Dilihat dengan peserta didik yang tidak memperhatikan guru pada saat mengajar, tidak mendengarkan penjelasan materi dari guru, dan tidak menjawab pertanyaan yang diberikan guru sehingga timbulnya ketidak-efektifan dalam pembelajaran. Hal ini ditandai dengan media pembelajaran saat ini masih memakai media cetak berupa buku yang mengakibatkan 20% dari 35 peserta didik mengalami kebosanan dalam pembelajaran. Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran TIK yaitu Bapak Ade Putra Afrizal M.Kom pada tanggal 26 Agustus 2024. Dari wawancara tersebut diperoleh keterangan bahwa guru masih menggunakan Power Point, belum menggunakan media interaktif karena keterbatasan guru dalam mempelajari *Motion graphic* ini. Oleh karena itu, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis *Motion graphic* agar peserta didik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, memahami materi dengan lebih jelas, metode pembelajaran akan lebih bervariasi dan membuat peserta didik menjadi aktif.

Menurut (Dimyati, 2023) *Motion graphic* membantu peserta didik untuk memahami materi lebih cepat karena isi media yang didesain menggunakan tampilan menarik. Menggunakan motion graphics meningkatkan pemahaman peserta didik saat belajar, oleh karna itu peneliti ingin menyebarkan media pembelajaran yang sinkron dengan materi pada buku dan dibutuhkan solusi kreatif

pada menyampaikan pembelajaran pada para peserta didik. Motion graphic dapat dibuat dengan banyak elemen desain di dalamnya seperti garis, bentuk, tekstur, ukuran, ruang, dan warna. *Motion graphic* juga dapat menggunakan sejumlah elemen yang berbeda seperti dua dimensi atau tiga dimensi, animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan music.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, **”Pengembangan Media Pembelajaran Intraktif Berbasia Motion Graphic Pada Pembelajaran Pada Mata Pelajaran TIK SMA Karika 1-5 Padang”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Tidak tersedia media pembelajaran interaktif di SMA Kartika 1-5 Padang.
- b. Belum adanya media pembelajaran berbasis *Motion graphic* yang diterapkan disekolah.
- c. Rendahnya kemampuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi *Microsoft Office*.
- d. Kurangnya minat belajar pada mata pelajaran TIK terhadap materi *Motion graphic*
- e. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga peserta didik hanya sebagai pendengar yang berakibat tujuan pembelajaran tidak tercapai.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *motion graphic* untuk materi *Microsoft Office* di SMA Kartika 1-5 Padang pada kelas XII IPA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana menghasilkan media pembelajaran *Motion graphic* yang valid untuk mata pelajaran TIK di SMA Kartika 1-5 Padang?
2. Bagaimana menghasilkan media pembelajaran *Motion graphic* yang praktis untuk mata pelajaran TIK di SMA Kartika 1-5 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini yaitu

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Motion graphic* yang valid pada mata pelajaran TIK.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Motion graphic* yang praktis pada mata pelajaran TIK.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Peserta didik

- a) Dapat memicu hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran TIK, dan memperbaiki keaktifan dan kreatifitas peserta didik dalam belajar
- b) Dapat mengembangkan kemampuan dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

2. Pendidik

- a) Meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran.
- b) Sebagai acuan atau pedoman dalam memperbaiki proses pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran TIK.

3. Sekolah

- a) Menjadi masukan dalam pelaksanaan pembelajaran
- b) Sebagai upaya peningkatan kualitas pengelolaan pengajaran di sekolah.

4. Penulis

- a) Menambahkan wawasan serta ilmu pengetahuan mengenal cara belajar yang dapat menjadikan peserta didik yang lebih aktif
- b) Sebagai tambahan pengetahuan dan pengalaman yang nantinya dapat diterapkan disekolah.

