

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI *FLASH*
PADA MATA DIKLAT MEMBACA GAMBAR DI SMK N 2 KLATEN

Oleh
Adie Setya Darmawan
NIM : 09503247005

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran animasi *Flash* sebagai pendukung pembelajaran membaca gambar, mengetahui kelayakan media pembelajaran dan kinerja media pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa SMK kelas XI.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Tempat penelitian di SMK Negeri 2 Klaten. Waktu yang digunakan untuk pelaksanaan penelitian pada bulan Mei 2012. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data dilakukan melalui angket. Metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan dibuat persentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini juga menggunakan penelitian eksperimen semu yaitu melibatkan kelas XI MA sebagai kelas kontrol dan kelas XI MB sebagai kelas eksperimen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran melalui beberapa tahap, yaitu (1) Fase investigasi awal tentang perangkat pembelajaran dan menetapkan bahan ajar atau materi yang akan dikembangkan medianya; (2) Fase perancangan menyiapkan desain perangkat pembelajaran (silabus, RPP), menyusun materi, mendesain media pembelajaran; (3) Fase realisasi yaitu membuat dan mengembangkan produk awal untuk divalidasi; (4) Fase validasi, uji coba dan revisi yaitu validasi oleh ahli materi dan ahli media, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan ; (5) Fase implementasi produk akhir. Dari uji kelayakan yang dikembangkan media pembelajaran ini menurut ahli materi pembelajaran memperoleh persentase kelayakan total sebesar 84 %, menurut ahli media memperoleh persentase kelayakan total sebesar 83,4 %, menurut guru pengampu memperoleh persentase kelayakan total sebesar 87,11 % dan hasil yang didapat dari penilaian siswa didapatkan persentase kelayakan sebesar 86,42%. Hasil persentase kelayakan membuktikan bahwa media pembelajaran animasi *Flash* yang dikembangkan layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran membaca gambar. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan prestasi belajar dengan nilai rata-rata pada kelas eksperimen, *pre test* 4,39 dan nilai rata-rata *post test* 8,18 telah memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal. Penggunaan media pembelajaran secara signifikan menunjukkan efektivitasnya sebagai model pembelajaran membaca gambar, hasil penelitian menunjukkan t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($5,285 > 2,380$).

Kata kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran Animasi, Membaca Gambar.

ABSTRACT

MEDIA DEVELOPMENT OF FLASH ANIMATION OF DRAWING READ LESSON IN SMK N 2 KLATEN

By
Adie Setya Darmawan
09503247005

The purpose of this study was to develop an animated Flash learning media to support learning drawing read, particularly the appointment of the size of working drawings, determine the feasibility of instructional media and instructional media performance that is expected to improve student achievement of SMK class XI.

This study used the approach of research and development (Research and Development). Place of study was at SMK Negeri 2 Klaten. The time for doing the implementation of the study was in May 2012. The method used in data collection through questionnaire. The methods used to analyze data was by quantitative descriptive analysis techniques disclosed in the distribution of scores and made percent of category rating scales that had been determined. In this study also used the pseudo experiment research involving XI MA as a class control and class XI MB as a class experiment.

The results showed that the development of instructional media through several stages, namely (1) initial investigation phase of the learning device and set of teaching materials or materials to be developed in the medium, (2) the design phase to prepare the design of learning tools (syllabus, RPP), organize materials, designing instructional media, (3) the realization phase is to create and develop the initial product to be validated, (4) validation phase, testing and revision that is validated by experts of material and media, small group testing, field trials, (5) Implementation phase of the final product. From the feasibility test that developed by expert instructional media materials to obtain the percentage of the feasibility study for a total of 84%, according to media experts to obtain the percentage of the feasibility of a total of 83,4%, according to the percentage of teachers obtain eligibility for a total of 87,11% and results obtained from the assessment of students found the percentage viability of 86,42%. The percentage viability obtained from the test material experts, media specialists, teachers and students proved that an animated instructional media developed Flash fit for use as an engineering drawing learning support. Developed media learning can improve of study achievement with an average rating on the class of experiments pre test 4,39 and experiment of post test post test 8,18. It has met the minimum criteria for completeness. The using of instructional media showed a significant effectiveness as a model of learning drawing techniques and the research results showed t_{count} is greater than t_{table} ($5,285 > 2,380$).

Keywords: Development, Learning Media Animation, Drawing Read.