

**“PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI MENGGUNAKAN ADOBE
FLASH PROFESSIONAL CS6 PADA MATA PELAJARAN
GEOGRAFI KELAS X SMA”**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi
Pendidikan sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan*



Oleh:
AHMAD RAFDI
11669/2009

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

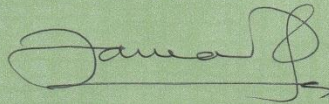
SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Animasi Menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X SMA
Nama : Ahmad Rafdi
NIM/BP : 11669/2009
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 20 Agustus 2014

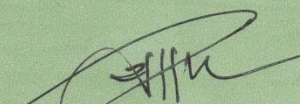
Disetujui oleh:

Pembimbing I,



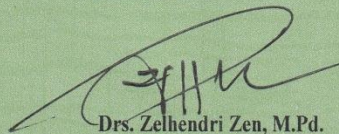
Dr. Darmansyah, ST., M.Pd.
NIP. 19591124 198603 1 002

Pembimbing II,



Drs. Zelhendri Zen, M.Pd.
NIP. 19590716 198602 1 001

Ketua Jurusan



Drs. Zelhendri Zen, M.Pd.
NIP. 19590716 198602 1 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Ahmad Rafdi
NIM/BP: 11669/2009

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
dengan judul

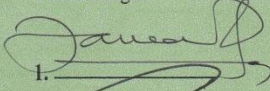
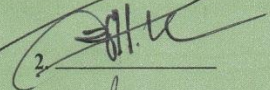
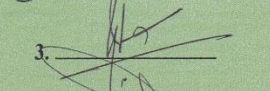
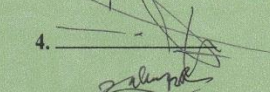
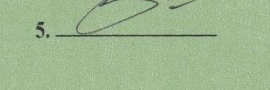
Pengembangan Media Animasi Menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X SMA

Padang, 20 Agustus 2014

Tim Penguji

1. Ketua : Dr. Darmansyah, ST., M.Pd.
2. Sekretaris: Drs. Zelhendri Zen, M.Pd.
3. Anggota : Dra. Zuwirna, M.Pd.
4. Anggota : Dra. Eldarni, M.Pd.
5. Anggota : Dra. Zuliarni

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 

ABSTRAK

Ahmad Rafdi (11669) : Pengembangan Media Animasi Menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X SMA

Perkembangan teknologi yang pesat mengharuskan manusia melakukan penyesuaian diberbagai bidang, termasuk pada bidang pendidikan. Prosesnya yang kompleks sangat mempengaruhi tujuan-tujuan pendidikan yang telah dirumuskan sebelumnya guna menghasilkan *output* yang memiliki daya saing dan eksistensi di dunia global. Pengelolaan pesan menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan proses pendidikan secara umum dan pembelajaran khususnya. Berdasarkan beberapa jenis media pembelajaran, media animasi merupakan salah satu media yang dipilih untuk memenuhi kebutuhan siswa. Materi dalam media ini disajikan dalam bentuk teks, gambar serta animasi sehingga mudah dicerna oleh siswa karena mudah dipetakan dalam pemahaman siswa. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media animasi yang berkualitas sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi pada mata pelajaran Geografi kelas X Semester II.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model prosedural yang mencakup 5 tahap yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba, (5) Produk Akhir. Subjek penelitian adalah 1 orang ahli materi yakni guru Geografi SMAN 1 Kecamatan Guguak, 2 orang ahli media yakni dosen jurusan KTP FIP UNP, serta mengambil sampel siswa kelas X-3 SMAN 1 Kecamatan Guguak. Instrumen pengumpul data dalam penelitian ini berupa dokumentasi, format penilaian untuk mengetahui validitas materi dan media, serta angket untuk melihat praktikalitas media. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk melihat kualitas produk.

Hasil analisis menunjukkan bahwa produk berada pada kategori Sangat Baik memiliki rerata skor sebesar 4.6 (skor maksimum 5). Untuk aspek materi termasuk kategori Sangat Baik memiliki rerata skor sebesar 4.8 (skor maksimum 5) dari penilaian validator I dan rerata skor 4.5 (skor maksimum 5) dari penilaian validator II. Dan berdasarkan hasil analisis terhadap uji coba produk berada pada kategori Sangat Baik dengan rerata skor 4.4 (skor maksimum 5). Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk Media Animasi ini layak digunakan sebagai salah satu alternatif media dalam mata pelajaran Geografi kelas X SMA Semester II.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6* PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS X SMA”.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat bimbingan, bantuan, arahan dan motivasi dari berbagai pihak. Sehingga pantaslah kiranya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Darmansyah, ST. M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1 dan Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2 yang dengan sabar dan ikhlas meluangkan waktu memberikan bimbingan, arahan dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
2. Prof. Dr. Firman, M.S.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

5. Bapak dan Ibu dosen dan staf pengajar jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah mencurahkan ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Keluarga penulis, kedua orang tua Astar J. (ayah), Irianana (ibu) serta kakak tercinta Sonya Astariana, S.Pd yang telah memberikan do'a, dukungan, semangat, motivasi baik moril maupun materil sehingga penulis dapat menghadapi halangan yang menerpa.
7. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan, terkhusus angkatan 2009 yang telah memberikan bantuan diskusi dan semangat dalam proses kuliah serta penyelesaian skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga bimbingan dan bantuan diberikan menjadi ibadah disisi Allah SWT. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini membawa manfaat bagi kita semua.

Padang, 20 Agustus 2014
Penulis

Ahmad Rafdi
11669/2009

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Perumusan Masalah.	5
D. Tujuan Penelitian.	6
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.	6
F. Pentingnya Pengembangan.	8
G. Asumsi Keterbatasan Pengembangan.	9
H. Manfaat Pengembangan.	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori.	11
1. Teknologi Pendidikan.	11
2. Media Pembelajaran.....	14
3. Validitas, Praktikalitas, Efektivitas.....	18
4. Animasi.	21
5. <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	23
6. Pembelajaran Geografi.....	28
7. Standar Kompetensi Mata Pelajaran.	30
B. Kajian Penelitian yang Relevan.	31

BAB III. METODE PENGEMBANGAN.	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Model Pengembangan.....	34
C. Prosedur Pengembangan.	34
D. Instrument Pengumpulan Data.....	40
E. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Pengembangan.....	45
1. Hasil Perencanaan	45
2. Pengembangan Produk Awal.	45
3. Validasi Produk.....	58
4. Tahap Uji Coba	59
5. Produk Akhir	60
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba.....	60
1. Deskripsi Data Validasi	61
2. Deskripsi Data Hasil Uji Coba	64
C. Revisi Produk	67
D. Pembahasan.....	71
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR RUJUKAN .	75
LAMPIRAN .	77

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Geografi SMA/MA Kelas X.....	31
2. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi.....	41
3. Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa.	43
4. Hasil Penilaian Validasi Materi	61
5. Hasil Penilaian Validasi Media.....	63
6. Hasil Uji Coba I.	64
7. Hasil Uji Coba II	66
8. Uraian Revisi Media.	68
9. Uraian Revisi Materi.	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kemampuan Daya Serap Indra Manusia.....	3
2. <i>User Interface Adobe Flash Professional CS6.</i>	24
3. <i>Menu Bar Adobe Flash Professional CS6.</i>	25
4. <i>Properties Panel Adobe Flash Professional CS6 .</i>	25
5. <i>Tool Box Adobe Flash Professional CS6.</i>	25
6. Tampilan Awal <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	26
7. <i>Time Line Adobe Flash Professional CS6 .</i>	26
8. Kumpulan <i>Tool Box Adobe Flash Professional CS6.</i>	27
9. <i>Keyframe dan Blank Keyframe.</i>	28
10. Model Prosedural Pengembangan Media.....	34
11. Langkah-langkah Penelitian R&D.	35
12. Bagan Prosedur Pengembangan Modifikasi dari Model Pengembangan menurut Borg & Gall.....	36
13. <i>Open File Project.</i>	46
14. <i>Create New Document.</i>	47
15. Lembar Kerja <i>Adobe Flash Professional CS6.</i>	47
16. Langkah <i>Import File</i> ke <i>Library.</i>	48
17. <i>Browse Lokasi Import File</i>	48
18. <i>Insert Layer dan Scene.</i>	49
19. Mendesain Halaman <i>Stage.</i>	49
20. Menyusun Materi dengan <i>Text Tool.</i>	50
21. <i>Convert to Symbol</i> membuat <i>Button.</i>	50
22. Animasi Memunculkan Materi Menggunakan <i>Button.</i>	51
23. Animasi Menggunakan <i>Motion Tween.</i>	51
24. Membuat Halaman Awal Kuis.....	52
25. Pembuatan Soal Kuis Interaktif.	52
26. Cara Memunculkan <i>Flash Button.</i>	53
27. <i>Sound</i> pada Animasi.....	53
28. <i>Sound</i> pada <i>Button.</i>	54

29. <i>Action Full Screen</i>	54
30. <i>Action</i> untuk Menghubungkan <i>Scene</i>	55
31. <i>Action</i> untuk Memainkan <i>Frame</i>	55
32. <i>Action</i> Memulai Kuis.	56
33. <i>Action</i> Pilihan Jawaban.	56
34. <i>Action</i> Hasil Kuis.	57
35. <i>Action Stop</i> Animasi.....	57
36. <i>Action Quit</i> Program Media Animasi.....	57
37. <i>Publish Setting</i>	58
38. Wawancara pada Observasi Awal Penelitian.....	105
39. Validasi Media dengan Validator 1.	105
40. Validasi Media dengan Validator 2.	106
41. Validasi Materi dengan Guru Mata Pelajaran.....	106
42. Uji Coba Praktikalitas Media.....	107

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian.	77
2. Surat Penugasan	78
3. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	79
4. Surat Keterangan dari Sekolah	80
5. <i>Flowchart</i> Produk	81
6. <i>Storyboard</i>	83
7. Lembar Penilaian Uji Kelayakan dari Ahli Materi.	86
8. Lembar Penilaian Uji Kelayakan dari Ahli Media	90
9. Lembar Penilaian Praktikalitas Uji Coba I dan II	97
10. Lembar Penilaian Praktikalitas Uji Coba III	101
11. Hasil Uji Coba III.	104
12. Dokumentasi Foto	105



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi dan kompetensi seseorang baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor, sehingga menjadi individu yang produktif yang dapat melakukan pembangunan diberbagai aspek baik membangun dirinya, masyarakat, bangsa dan negaranya.

Pendidikan harus berbanding lurus dengan perkembangan teknologi. Karena perkembangan teknologi yang sangat pesat telah memberikan dampak yang sangat luas terhadap aspek kehidupan manusia baik dibidang ekonomi, politik, sosial, budaya dan termasuk dalam bidang pendidikan.

Usaha memajukan kehidupan manusia tersebut, proses pendidikan menjadi sasaran utama yang perlu dikelola secara sistematis dan dikembangkan sesuai dengan analis kebutuhan pada masa sekarang dan yang akan datang. Pengelolaan tersebut tidak akan bisa tercapai tanpa adanya usaha dan strategi yang jelas dalam meningkatkan kemampuan seoptimal mungkin melalui proses pendidikan yang dilaksanakan secara bertahap dan memerlukan perencanaan yang matang dalam mewujudkan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Sebagaimana dijelaskan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003:

“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 negaranya”.

Keberhasilan pendidikan sangat bergantung kepada keseluruhan proses pendidikan tersebut dijalani. Hal ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran didesain dan diimplementasikan secara optimal.

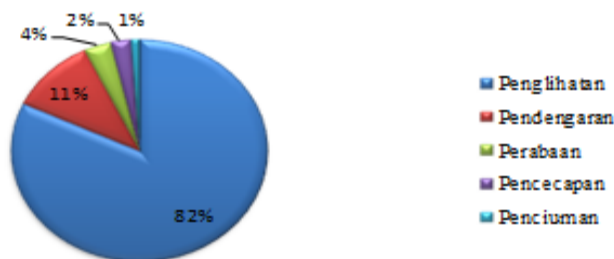
Guru sebagai subjek dalam pembelajaran merupakan kunci keberhasilan dalam terciptanya proses pembelajaran yang baik disamping peran serta objek pendidikan yakni siswa yang menjadi sasaran utama dalam proses pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga telah memberikan dampak yang besar dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di sekolah, yang pada awalnya guru merupakan sumber utama dalam proses pembelajaran berubah menjadi fasilitator dan motivator bagi siswanya dalam mengikuti proses tersebut.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut telah memberikan nafas baru dalam dunia pendidikan di Indonesia khususnya, dimana guru diharuskan dan dituntut mampu melakukan berbagai inovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran guna memudahkan siswanya belajar.

Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu pilihan untuk membuat proses pembelajaran menjadi berbeda dan menarik dengan tujuan memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Seperti yang dijelaskan Miarso (2011:458) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali

Media yang dipakai dalam proses pembelajaranpun semakin beragam, baik itu dalam bentuk audio, visual, maupun audiovisual. Yang mana dapat digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian pesan dari guru ke siswanya, karena pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi. Karena penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran (Sudjana, 2009:3).

Mempertinggi proses pembelajaran disini bermaksud dengan penggunaan media pembelajaran guru dapat memaksimalkan keterlibatan alat indra siswanya dalam mengikuti proses pembelajaran. Perhatikan gambar:



Gambar 1. Kemampuan Daya Serap Manusia dari Penggunaan Alat Indra (sumber: Daryanto, 2010:14)

Terlihat bahwa kemampuan daya serap indra penglihatan manusia lebih dominan dibandingkan indra lainnya, untuk itulah akan lebih baik jika guru lebih memperhatikan kemampuan tersebut atau bahkan tidak terbatas pada salah satu indra saja, dengan kata lain dengan memaksimalkan semua kemampuan daya serap indra tersebut.

Kreativitas dalam pengembangan media sangat diperlukan agar media tersebut lebih menarik, sehingga tercipta suatu media pembelajaran yang benar-benar mampu mengatasi kesulitan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu penggunaan media diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih

bermakna, memfasilitasi proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik, bahkan antar peserta didik.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan di SMA Negeri 1 Kecamatan Guguak, Kabupaten Lima Puluh Kota, pada tanggal 13 Desember 2013, penggunaan media oleh guru mata pelajaran dalam proses pembelajaran di kelas masih belum maksimal dan masih berupa pelengkap saja, dimana guru hanya menggunakan media gambar diam dan papan tulis dalam menjelaskan materi, hal ini mengakibatkan terkadang siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, bahkan menyulitkan peserta didik dalam memahami isi materi karena jenis media tersebut masih bergantung pada simbol-simbol verbal pendidik yang membutuhkan kemampuan abstraksi yang sangat tinggi dari peserta didik, bahkan nantinya akan berpengaruh kepada hasil evaluasi.

Terlebih lagi dilihat dari pertimbangan instruksional, untuk karakteristik materi pelajaran yang menunjukkan suatu proses, akan sulit dipahami oleh peserta didik jika hanya menggunakan simbol-simbol verbal dan media pembelajaran yang sederhana. Penggunaan media pembelajaran yang seadanya tanpa memperhatikan pertimbangan pembelajaran akan sangat berpengaruh kepada keberhasilan proses pembelajaran itu sendiri. Pengembangan media animasi adalah salah satu alternatif yang penulis ajukan, karena materi pelajaran yang menunjukkan suatu alur/proses akan lebih mudah dimengerti siswa jika divisualisasikan sesuai dengan keadaan/situasi yang sebenarnya.

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan, maka penulis mengajukan penelitian, dengan judul **“Pengembangan Media Animasi**

Menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X SMA”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Masih kurangnya penggunaan media untuk membantu proses pembelajaran.
2. Masih kurangnya perhatian guru dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan pertimbangan instruksional.
3. Kurang antusiasnya siswa dalam pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran hanya sebagai pelengkap saja sehingga berpengaruh terhadap perolehan nilai siswa.
4. Belum digunakannya media animasi dalam proses pembelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Kecamatan Guguk.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dirumuskan permasalahan pada aspek-aspek berikut:

1. Bagaimana pengembangan media animasi dalam mata pelajaran Geografi di SMA yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan media.
2. Bagaimana pengembangan media animasi yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan materi pembelajaran.
3. Bagaimana kelayakan dan praktikalitas pengembangan media animasi pada mata pelajaran Geografi di SMA.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah untuk:

1. Menghasilkan salah satu media pembelajaran dalam bentuk animasi yang berkualitas dan sesuai dengan kriteria kelayakan media.
2. Menghasilkan salah satu media pembelajaran dalam bentuk animasi yang berkualitas dan sesuai dengan kriteria kelayakan materi pembelajaran.
3. Mengetahui validitas dan praktikalitas media animasi pada mata pelajaran Geografi melalui uji coba kepada beberapa ahli media, ahli materi dan siswa.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya media pembelajaran dalam bentuk animasi dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* untuk mata pelajaran Geografi di SMA yang berkualitas dan layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran.

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Materi Hidrosfer

Materi pembelajaran Geografi untuk SMA kelas X semester II pada Standar Kompetensi II, Kompetensi Dasar III adalah menganalisis hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan di muka bumi, dengan perincian sebagai berikut:

- a. Identifikasi unsur-unsur utama siklus hidrologi
- b. Identifikasi berbagai jenis perairan dan daerah aliran sungai (DAS)
- c. Potensi air permukaan dan air tanah

d. Pantai dan pesisir laut

2. Materi, Gambar, Animasi dan Navigasi

Dalam media ini terdapat materi yang disajikan secara lebih ringkas dan mengambil pokok-pokok pembahasan saja, kemudian ditambahkan dengan gambar-gambar pendukung sebagai penekanan terhadap penjelasan materi, serta animasi yang merupakan bagian penting dalam pengembangan media ini. Secara lebih rinci akan dijelaskan spesifikasi materi, gambar dan animasi sebagai berikut:

- a. Halaman *Home*, halaman ini menampilkan judul media animasi pembelajaran yang akan dikembangkan sebagai *Header*. Kemudian terdapat tombol navigasi menuju menu utama.
- b. Halaman Menu Utama, berisikan tombol-tombol materi dan petunjuk penggunaan media.
- c. Materi I tentang identifikasi unsur-unsur utama siklus hidrologi dijelaskan dengan 3 animasi siklus hidrologi.
- d. Materi II tentang identifikasi jenis perairan dijelaskan dengan 1) penjelasan singkat jenis-jenis perairan; 2) animasi pola aliran sungai; 3) penjelasan materi daerah aliran sungai; 4) gambar-gambar mengenai tipe danau dan rawa.
- e. Materi III tentang potensi air permukaan dan air tanah dijelaskan dengan paragraf deskriptif dan gambar pendukung.
- f. Materi IV tentang pantai dan pesisir laut dijelaskan dengan: 1) gambar beserta penjelasan gambar pembagian zona laut; 2) paragraf deskriptif

mengenai arus laut; 3) penjelasan mengenai salinitas; 4) animasi mengenai pembagian zona wilayah laut.

- g. Materi V tentang relief dasar laut dijelaskan dengan gambar pendukung dan penjelasan gambar
- h. Materi VI tentang pemanfaatan lapisan hidrosfer bumi dijelaskan dengan penjelasan singkat.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media animasi ini sebagai upaya dalam memecahkan masalah pembelajaran Geografi dan untuk memperkaya media pembelajaran yang penggunaannya masih terbatas. Pengembangan ini dilakukan dengan memperhatikan spesifikasi materi ajar yang menunjukkan suatu proses kejadian atau mengikuti suatu alur/langkah-langkah yang sulit dipahami jika hanya menggunakan gambar diam atau teks deskriptif saja. Dengan demikian dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran, memperjelas materi dengan berbagai visualisasi dan membantu siswa memahami materi secara lebih baik.

Dalam konteks mata pelajaran, Geografi akan mengembangkan pemahaman siswa tentang organisasi spasial, masyarakat, tempat-tempat dan lingkungan pada muka bumi. Siswa didorong untuk memahami proses-proses fisik yang membentuk alam sekitar serta fenomena-fenomena yang terjadi didalamnya, sehingga akan terbentuk pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai untuk dapat bertindak secara sosial, spasial dan ekologis. Materi hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan di muka bumi akan membahas mengenai siklus hidrologi, air permukaan dan air tanah, sungai, danau serta wilayah perairan laut.

Tersedianya media animasi dengan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* dalam pembelajaran Geografi ini akan memenuhi kebutuhan dan upaya pencapaian tujuan pembelajaran karena dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas, serta mempermudah penyampaian materi kepada siswa.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran dalam bentuk animasi dan media pada umumnya akan memberikan kemudahan dalam membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru tersebut secara lebih maksimal, namun penggunaan media pembelajaran yang menggunakan animasi sangatlah jarang digunakan karena penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada media cetak atau media sederhana.

Alangkah baiknya media pembelajaran digunakan dalam seluruh mata pelajaran dan seluruh proses pembelajaran agar membantu siswa dalam memahami materi dengan maksimal. Akan tetapi banyak faktor yang mempengaruhi pengembangan dan penggunaan media animasi seperti pertimbangan materi, kemampuan, waktu, dan biaya, maka penulis membatasi pembahasan dan pengembangan dalam penelitian ini pada kelas X SMA/MA semester II.

H. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Menjadi alat bantu yang dapat dipergunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

2. Produk media animasi ini dapat membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih maksimal karena animasi mampu menjelaskan suatu kejadian objek secara sistematis dan bertahap.
3. Menambah wawasan penulis dalam pembuatan media pembelajaran berbasis animasi dan dapat dijadikan rujukan bagi peneliti selanjutnya.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan pada BAB IV, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Produk Media Animasi Geografi kelas X menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* memiliki kelayakan setelah dilakukan uji kelayakan oleh ahli media.
2. Produk Media Animasi Geografi kelas X menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* merupakan media pembelajaran Geografi kelas X SMA pada semester II yang dapat dimanfaatkan di kelas dalam mempelajari materi Hidrosfer.
3. Produk Media Animasi Geografi kelas X menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* ini setelah melalui tahapan validasi, untuk aspek materi termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan jumlah rerata skor 4.2 (skor maksimum 5). Untuk aspek media termasuk kategori “Sangat Baik” dengan rerata skor 4.8 (skor maksimum 5) dari validator I dan rerata skor 4.5 (skor maksimum 5) dari penilaian validator II. Sedangkan untuk praktikalitas media setelah dilakukan uji coba yang dilaksanakan pada kelas X-3 sebanyak 32 orang siswa, produk ini termasuk pada kategori “Sangat Baik” dengan jumlah rerata skor 4.4 (skor maksimum 5).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dianjurkan saran-saran sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran harus tetap dilanjutkan dan ditingkatkan agar dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran manusia.
2. Bagi pengembang dan guru diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan tentang komputer terutama mengenai desain, pemrograman dan desain grafis dalam pengembangan media, sehingga akan dapat mengembangkan produk-produk pembelajaran lainnya.
3. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, produk Media Animasi Geografi kelas X menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* ini dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam mata pelajaran Geografi kelas X SMA dan sederajat pada semester II dengan materi Hidrosfer.

DAFTAR RUJUKAN

- Akker, J. V. 1999. *Principles and Methods of Development Research (Chap.1)*. University of Twente (Online), (<http://hub.huk.hk>, diakses tanggal 26 Februari 2014)
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Ed. 2*. Jakarta: Bumi Aksara
- Astuti, Murni. 2013. “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Mata Kuliah Dasar Tata Rias Program Studi Pendidikan dan Kecantikan FT UNP”. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* Vol. 2, No. 2. (Online), (<http://ejurnal.unp.ac.id>, diakses 1 Februari 2014)
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Daryanto. 2010. *MEDIA PEMBELAJARAN: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Eh Phon, Danakorn Nincarean. 2011. *Perisian Multimedia Berasaskan Animasi bagi Pembelajaran Subtopik Isihan*. Master Thesis, Universitas Teknologi Malaysia, Faculty of Education, (Online), (<http://www.empiris.itm.my>, diakses 1 April 2014)
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Miarso. Yusufhadi. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Prenata Media Grup
- Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas. 2003. Standar Kompetensi: Mata Pelajaran Geografi SMA/MA. Jakarta: Depdiknas (Online), (<http://Kemendikbud.go.id>, diakses 9 Oktober 2013)
- Riduwan. 2012. *Skala pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: ALFABETA
- Rihadini, Mustika. 2012. *Efektivitas Pelaksanaan Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perdesaan pada Kelompok Simpan Pinjam Perempuan (PNPM MP SPP) di Kecamatan Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan Propinsi Sulawesi Tenggara pada Periode 2010*. Jurusan Ilmu Administrasi, Universitas Hasanuddin: Makassar (Online) (diakses tanggal 20 Februari 2014)
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta