

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA BERBASIS APLIKASI
ANIMASI FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI
DAN KOMUNIKASI (TIK) KELAS XI
SMA PGRI 1 PADANG**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*



OLEH :
MAYA NELFIA
95988 / 2009

JURUSAN KURIKULUM TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014

HALAMAN PENGESAHAN

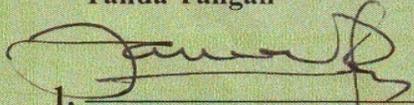
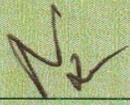
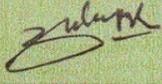
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA BERBASIS APLIKASI ANIMASI FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) KELAS XI SMA PGRI 1 PADANG

Nama : Maya Nelfia
NIM/TM : 95988/2009
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Darmansyah, ST. M.Pd NIP. 19591124 198603 1 002	1. 
2. Sekretaris	: Nofri Hendri, S.Pd NIP. 19781129 200312 1 001	2. 
3. Anggota	: Dra. Fetri Yeni J, M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	3. 
4. Anggota	: Dra. Zuliarni NIP. 19590727 198503 2 001	4. 
5. Anggota	: Novrianti, S.Pd M.Pd NIP. 19801101 200812 2 002	5. 

ABSTRAK

Maya Nelfia 2014 : Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Aplikasi Animasi Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas XI SMA PGRI 1 Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya hasil belajar yang diperoleh oleh siswa khususnya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dalam penyampaian materi, guru cenderung lebih suka menggunakan metode konvensional yaitu pembelajaran berpusat pada guru sehingga siswa menjadi pasif, sebagian siswa tidak termotivasi dan kurang aktif dalam belajar, bahkan ada yang tidak aktif sama sekali. Penggunaan media yang masih kurang menarik minat siswa untuk belajar juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan tidak termotivasinya siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal itu mengakibatkan siswa merasa jenuh dengan pembelajaran tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan aplikasi animasi dengan flash terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas XI SMA PGRI 1 Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berbentuk *quasy experiment*, Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI jurusan IPS SMA PGRI 1 Padang Tahun Pelajaran 2013/2014. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*, sehingga yang menjadi sampel adalah siswa kelas XI IPS 1(kelas eksperimen) dan siswa kelas XI IPS 2 (kelas kontrol). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar berupa soal objektif sebanyak 40 butir soal. Setelah diperoleh data dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data hasil belajar, kemudian dilanjutkan uji t-tes.

Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata siswa yang menggunakan aplikasi animasi dengan flash yaitu 85,4 lebih tinggi dari yang menerapkan pembelajaran menggunakan slide power point yaitu 79,5. Sedangkan dari perhitungan t-tes diperoleh t_{hitung} adalah 4,53 dan t_{tabel} 2,021 pada taraf signifikan α 0,05, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kelas yang menggunakan aplikasi animasi dengan flash dengan hasil belajar kelas yang menggunakan slide power point. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi animasi dengan flash berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) SMA PGRI 1 Padang.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warrahmatullahi wabarrakatu

Syukur Alhamdulillah penulis aturkan kehadiran ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Aplikasi Animasi Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Kelas XI SMA PGRI 1 Padang”**.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Darmansyah, ST. M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Nofrihendri, S.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak/ ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membantu penulis selama menuntut ilmu di kampus ini.
5. Bapak Zainal Akil, S.Pd selaku Kepala SMA PGRI 1 Padang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMA PGRI 1 Padang.
6. Majelis Guru, serta Karyawan dan Karyawati SMA PGRI 1 Padang yang telah banyak membantu penulis dalam melaksanakan penelitian di SMA tersebut.
7. Semua Siswa/i kelas XI SMA PGRI 1 Padang.

8. Teristimewa Ibunda dan Ayahanda tercinta serta keluarga yang berjuang melalui doa dan bekerja keras demi kesuksesan penulis dalam menyelesaikan skripsi dan studi ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
10. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Padang, Januari 2014

Penulis,

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.. ..	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.. ..	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah... ..	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian... ..	7
F. Manfaat Penelitian... ..	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Pengertian Belajar.....	9
2. Media Pembelajaran.....	10
3. Konsep Dasar Animasi.....	14
4. Adobe Flash CS3.. ..	15
5. Hasil Belajar.....	21
6. Pembelajaran TIK.. ..	23
7. Program Aplikasi Animasi Dengan Flash Dalam Pembelajaran TIK.....	28
B. Penelitian Yang Relevan.....	29
C. Kerangka Konseptual.....	30
D. Hipotesis Penelitian.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Populasi dan Sampel Penelitian.. ..	34

	C. Desain Penelitian	35
	D. Jenis dan Sumber data.....	36
	E. Teknik dan Alat Pengumpul Data.....	36
	F. Uji Persyaratan Analisis.....	37
	G. Prosedur penelitian.....	40
	H. Keterbatasan Penelitian	41
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
	A. Deskripsi Data Hasil Belajar.....	43
	B. Uji Persyaratan Analisis.....	46
	C. Pembahasan Penelitian	50
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	55
	A. Kesimpulan.....	55
	B. Saran.....	55
	DAFTAR RUJUKAN.....	57
	LAMPIRAN.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah dan Rata – rata Nilai Siswa Kelas XI Jurusan IPS SMA PGRI 1 Padang Tahun Ajaran 2012/2013.....	5
2. Populasi Penelitian.....	33
3. Sampel Penelitian.....	34
4. Rancangan Penelitian.....	34
5. Perhitungan Uji Homogenitas.....	39
6. Distribusi Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kelas XI IPS 1SMA PGRI 1 Padang (Kelas Eksperimen).....	44
7. Distribusi Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kelas XI IPS 2 SMA PGRI 1 Padang (KelasKontrol).....	45
8. Hasil belajar TIK Siswa Menggunakan Animasi Dengan Flash dan Slide Power Point	46
9. Hasil Perhitungan Pengujian	
10. <i>Liliefors</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	48
11. Hasil Uji Homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	49
12. Tabel persiapan Uji Hipotesis.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Awal Program Flash	17
2. Kotak Dialog New Document.....	17
3. Tampilan Program Adobe Flash.....	18
4. Jendela Kerja Adobe Flash.....	18
5. Kerangka Koseptual.....	31
6. Histogram Distribusi Nilai Kelas Eksperimen (XI IPS 1).....	44
7. Histogram Distribusi Nilai Kelas Kontrol (XI IPS 2).....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	59
2. RPP Kelas Eksperimen.....	65
3. RPP Kelas Kontrol.....	70
4. Kisi – Kisi Soal	75
5. Soal Evaluasi.....	76
6. Lembar Jawaban.....	83
7. Kunci Jawaban Soal Evaluasi.....	84
8. Daftar Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	85
9. Perhitungan Mean dan Varians	87
10. Pesiapan Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	89
11. Pesiapan Uji Normalitas Kelas Kontrol	93
12. Uji Homogenitas.....	97
13. Tabel Nilai Z.....	99
14. Tabel Nilai Kritis Untuk Uji Liliefors	100
15. Tabel Nilai Chi Kuadrat	101
16. Tabel Nilai Persentil Untuk Distribusi	102
17. Surat Penugasan.....	103
18. Surat Izin Penelitian.....	104
19. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan.....	105
20. Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah.....	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi dan informasi merupakan sebuah kenyataan perkembangan peradaban dunia yang memberikan banyak akses bagi terjadinya perubahan pola kehidupan masyarakat dalam berbagai bidang. Kondisi tersebut, turut pula menjadi pemicu bagi upaya-upaya perubahan dalam sistem pembelajaran atau pendidikan. Yakni upaya untuk melepaskan dunia pendidikan dari kungkungan model pembelajaran konvensional yang cenderung memaksa anak didik untuk mengikuti pembelajaran yang semakin hari semakin tidak menarik dan membosankan. Oleh karena itu, dunia pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin berkembang pesat, karena pendidikan yang tetap berkatat pada instruksional kurikulum yang kaku hanya akan menjadikan peserta didik gagap terhadap realita kemajuan teknologi yang semakin tak terbendung.

Belajar TIK sebenarnya suatu hal yang menyenangkan, tetapi hal itu adakalanya akan berbalik menjadi sesuatu yang membosankan. Salah satu yang menyebabkan ketidaksenangan dan kebosanan siswa dalam mempelajari TIK adalah masih banyaknya guru yang menerapkan sistem pembelajaran yang konvensional, baik dalam mengenal materi yang diajarkan maupun cara pembelajarannya serta kurangnya media pembelajaran yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran. Ketidaksenangan dan kebosanan siswa

akan mengakibatkan turunnya motivasi belajar siswa dan berujung pada menurunnya prestasi belajar siswa.

Pada hakekatnya kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Proses yang harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian atau tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap pembelajaran kepada peserta didik. Berbagai cara telah diperkenalkan serta digunakan dalam proses belajar mengajar dengan harapan pengajaran guru akan lebih berkesan dan pembelajaran bagi murid akan lebih bermakna salah satu cara tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi ini ditujukan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 dinyatakan perlunya diadakan Standarisasi Pendidikan Nasional. Dimana Standar Nasional Pendidikan itu adalah kriteria minimal tentang sistem pendidikan di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia dan pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, menengah, dan pendidikan tinggi.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting pada tingkat pendidikan menengah pertama dan pendidikan atas. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di sekolah memiliki visi agar siswa dapat menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat, optimal dan dapat mengolah informasi untuk kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktivitas sehingga

mampu berkreaitivitas mengembangkan segala potensi yang ada dalam diri siswa itu sendiri.

Proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat menuntut profesionalitas guru dalam mengajar dan ketersediaan sarana dan prasarana penunjang. Dengan adanya UU No. 14 Tahun 2005 mengenai Guru dan Dosen kita sungguh merasa beruntung. Karena salah satu upaya dari UU tersebut ialah meningkatkan profesionalisme guru serta meningkatkan kualitas hidup ekonomi para guru. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa jabatan guru merupakan jabatan yang paling tidak disenangi di dalam masyarakat modern disebabkan karena penghargaan ekonominya relatif sangat kurang dibandingkan dengan profesi – profesi lainnya. Undang – Undang No. 14 Tahun 2005 telah menggariskan upaya – upaya untuk meningkatkan profesi guru sehingga dapat direkrut putera puteri terbaik bangsa untuk menempati profesi yang sangat dihormati itu yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Berdasarkan observasi awal pada bulan Maret tahun 2013 di SMA PGRI 1 Padang dalam pelaksanaan proses pembelajaran TIK di kelas XI, bahwa dalam penyampaian materi pelajaran TIK, guru cenderung lebih suka menggunakan metode konvensional yaitu pembelajaran berpusat pada guru sehingga siswa menjadi pasif, sebagian siswa tidak termotivasi dan kurang aktif dalam belajar, bahkan ada yang tidak aktif sama sekali. Guru menerangkan pelajaran dengan metode ceramah, sehingga siswa merasa jenuh dalam pembelajaranyang mengakibatkan siswa kurang aktif atau tidak aktif sama sekali.

Pada saat proses belajar mengajar berlangsung tidak jarang siswa yang berkeliaran bahkan ada yang pergi ke kantin, tidak mau mencatat pelajaran dan membolos saat jam pelajaran berlangsung. Faktor lain yang menyebabkan pembelajaran TIK kurang optimal antara lain :

1. Guru belum menggunakan media yang dapat membuat siswa termotivasi dalam belajar.
2. Sumber belajar serta sarana dan prasarana pembelajaran TIK yang belum memadai.
3. Penggunaan media yang masih kurang menarik minat siswa untuk belajar.

Informasi yang didapatkan pun hanya bertahan pada saat pembelajaran itu berlangsung, setelah diluar pembelajaran siswa tidak akan ingat lagi dengan informasi yang telah disampaikan oleh guru. Hal – hal tersebut diduga merupakan faktor penyebab kurang termotivasinya siswa dalam mengikuti pembelajaran TIK.

Mengingat begitu pentingnya hasil belajar, seharusnya proses pembelajaran yang dilakukan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Akan tetapi kenyataan yang ada menunjukkan proses pembelajaran yang dilakukan selama ini kurang mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar. Rendahnya hasil belajar siswa ditunjukkan pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Jumlah dan Rata-rata Nilai Siswa Kelas XI Jurusan IPS SMA PGRI 1 Padang Tahun Ajaran 2012/2013

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata - rata
1.	XI IPS 1	25	73,0
2.	XI IPS 2	25	73,8
3.	XI IPS 3	27	72,5
4.	XI IPS 4	26	75,0

Dengan melihat keadaan ini, sudah sepatutnya guru melakukan inovasi – inovasi baru dalam pembelajaran. Tentunya teknologi pada pembelajaran menjadi keharusan yang dapat memikat perhatian semua aspek yang terlibat dalam pembelajaran itu sendiri. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru adalah membuat program aplikasi animasi berbasis komputer khususnya perangkat lunak Adobe Flash.

Penggunaan program aplikasi animasi dengan flash dalam pembelajaran diharapkan akan sangat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Akan tetapi kendalanya di lapangan masih ada guru TIK yang belum menggunakan program aplikasi animasi dengan flash sebagai alat bantu dan sarana prasarana yang sangat minim di sekolah. Kalaupun menggunakan program aplikasi, tetapi masih terbatas pada program aplikasi sederhana.

Idealnya untuk menarik perhatian dan minat peserta didik terhadap pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi harus dibuat tampilan yang unik dan menarik. Baik warna, teks, bentuk, ilustrasi, dan animasinya. Semua itu dapat diakomodir dengan bantuan teknologi berbasis komputer khususnya dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash.

Animasi dengan menggunakan Adobe Flash merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian siswa terhadap materi yang disajikan dalam pembelajaran atau tujuan pembelajaran lainnya. Guru membuat media pembelajaran sendiri dengan semenarik mungkin sehingga siswa termotivasi dalam belajar dan lebih memahami informasi yang disampaikan oleh gurunya. Dengan demikian otomatis hasil belajar siswa akan meningkat. Atas dasar ini penulis tergerak untuk mengadakan penelitian ilmiah yang berkaitan dengan **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Aplikasi Animasi Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas XI SMA PGRI 1 Padang “**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang ditemukan pada kelas XI SMA PGRI 1 Padang

adalah :

1. Masih ada beberapa kelas yang rata – rata hasil belajar siswanya rendah.
2. Guru belum menggunakan media yang dapat memotivasi/menarik siswa untuk belajar.
3. Penggunaan media yang masih terbatas pada aplikasi yang sederhana.
4. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung terlaksananya proses belajar mengajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Materi yang akan diteliti yaitu tentang perangkat keras internet.
2. Dari semua kelas XI yang ada di SMA PGRI 1 Padang, peneliti memakai 2 kelas saja sebagai Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.
3. Melihat pengaruh penggunaan Aplikasi Animasi Dengan Flash (untuk kelas eksperimen) dan Pembelajaran Dengan Menggunakan Slide Power Point (untuk kelas kontrol) terhadap hasil belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh antara penggunaan multimedia berbasis aplikasi animasi flash dengan penggunaan slide power point terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMA PGRI 1 Padang?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang akan dibuktikan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Aplikasi Animasi Dengan Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK di Kelas XI SMA PGRI 1 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai masukan bagi guru TIK di SMA PGRI 1 Padang untuk memilih dan menerapkan Aplikasi Animasi Dengan Flash pada mata pelajaran TIK di kelas XI SMA PGRI 1 Padang.
2. Agar dapat diterapkannya dalam pelaksanaan proses belajar mengajar TIK dengan menggunakan media berbasis aplikasi animasi dengan flash.
3. Sebagai salah satu alternatif media dan alat bantu dari berbagai macam media yang tersedia.
4. Menambah pengetahuan dan wawasan penulis dalam melaksanakan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi juga sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi S1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.