

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI
PADA MATA PELAJARAN GAMBAR TEKNIK KELAS X
JURUSAN TEKNIK BANGUNAN DI SMK N 1 TANJUNG RAYA**

SKRIPSI

*Skripsi Ini Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan
Jurusan Teknik Sipil FT UNP Padang*



Oleh
ROBI SAPUTRA
NIM/BP : 1101879/2011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN
JURUSAN TEKNIK SIPIL
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI PADA MATA PELAJARAN
GAMBAR TEKNIK KELAS X JURUSAN TEKNIK BANGUNAN
DI SMK N 1 TANJUNG RAYA

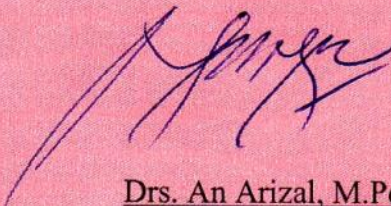
Nama : Robi Saputra
Nim : 1101879/2011
Program Studi : Pendidikan Teknik Bangunan
Jurusan : Teknik Sipil
Fakultas : Teknik

Padang, 27 Juli 2017

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

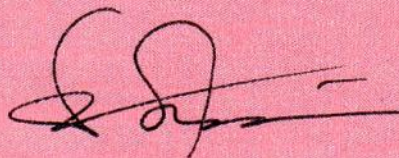


Drs. An Arizal, M.Pd
NIP. 19521110 197703 1 002



Risma Apdeni, ST.,MT
NIP. 19710407 199903 2 002

Mengetahui:
Ketua Jurusan Teknik Sipil
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang,



Dr. Rijal Abdullah, M.T
NIP. 19610328 198609 1001

PENGESAHAN SKRIPSI

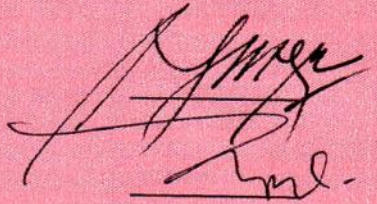
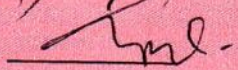
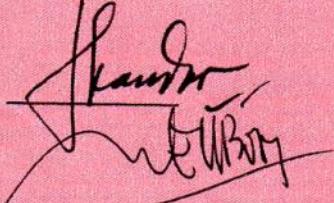

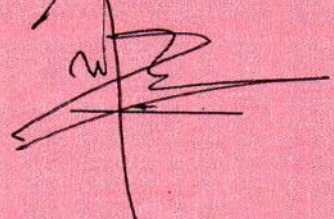
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan
Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI PADA MATA
PELAJARAN GAMBAR TEKNIK KELAS X JURUSAN
TEKNIK BANGUNAN DI SMK N 1 TANJUNG RAYA

Nama : Robi Saputra
Nim : 1101879/2011
Program Studi : Pendidikan Teknik Bangunan
Jurusan : Teknik Sipil
Fakultas : Teknik

Padang, 27 Juli 2017

Dewan Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. An Arizal, M.Pd	
2. Sekretaris	: Risma Apdeni, ST.,MT	
3. Anggota	: Drs. Iskandar G Rani, M.Pd	
4. Anggota	: Drs. Revian Body, MSA	
5. Anggota	: Henny Yustisia, ST., MT	



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN
PERGURUAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN TEKNIK SIPIL

Jl. Prof Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25171
Telp.(0751).7059996, FT: (0751)7055644,445118 Fax .7055644



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : *Rebi Saputra*
NIM/TM : *1101879 / 2011*
Program Studi : *Pendidikan Teknik Bangunan*
Jurusan : Teknik Sipil
Fakultas : FT UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi/Tugas Akhir/Proyek Akhir saya dengan judul.....*Pengembangan Media Animasi pada Mata Pelajaran Gambar Teknik kelas X Jurusan Teknik Bangunan Di SMK N 1 Tanjung Raya*.....

Adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan negara. Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Teknik Sipil

(Dr. Rijal Abdullah.M.T)
NIP. 19610328 198609 1 001

Saya yang menyatakan,



Robi Saputra
.....

BIODATA



1. Data Diri

Nama Lengkap : Robi Saputra
Tempat / Tanggal Lahir : Cekal Baru / 29 Desember 1993
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Anak ke : 1 (satu)
Jumlah Saudara : 3 (tiga) orang
Alamat : Prumnas Pinangan, Kec. Kebayakan, Kab. Aceh Tengah,
Provinsi Aceh.
Alamat Email : putravenossa7@gmail.com

2. Data Pendidikan

1999 – 2005 : SD Negeri 7 Takengon
2005 – 2008 : SMP Negeri 2 Takengon
2008 – 2011 : SMK Negeri 3 Takengon
2011 – 2017 : S-1 Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Padang

3. Data Skripsi

Judul : Pengembangan Media Animasi Pada Mata Pelajaran Gambar
Teknik Kelas X Jurusan Teknik Bangunan Di SMK N 1
Tanjung Raya
Tempat Penelitian : SMK N 1 Tanjung Raya
Waktu Penelitian : 24 Maret 2017 - 30 April 2017
Hari / Tanggal Sidang : Kamis / 27 Juli 2017

ABSTRAK

Robi Saputra (1101879) : **Pengembangan Media Animasi pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X Jurusan Teknik Bangunan di SMK N 1 Tanjung Raya**

Pembimbing : **Drs. An Arizal, M.Pd**
: **Risma Apdeni, ST, MT**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemakaian media yang bervariasi pada proses pembelajaran mata pelajaran Gambar Teknik, sehingga siswa kurang termotivasi dan menimbulkan kejenuhan saat belajar. Permasalahan ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran animasi dalam bentuk multimedia interaktif PowerPoint yang valid dan praktis, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*research and development*). Tahap pengembangan media pembelajaran menggunakan model 4D yang merupakan singkatan dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) and *Dissemination* (Penyebaran). Pada penelitian ini tahap pengembangan hanya dibatasi sampai *Development* (Pengembangan). Subjek penelitian adalah siswa Jurusan Teknik Bangunan (TB) SMK N 1 Tanjung Raya Semester 2 Kelas X, sedangkan objek penelitian yaitu media pembelajaran dengan animasi untuk mata pelajaran Gambar Teknik.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media animasi mata pelajaran Gambar Teknik yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria kualitas media yang baik. Untuk aspek kualitas desain media, Validator 1 memberikan skor 91,11% atau dalam kategori Sangat Baik tingkat kevalidannya. Untuk penilaian materi media pembelajaran, Validator 2 memberikan skor 100% dan Validator 3 memberikan skor 97,50% yang berarti keduanya dalam kategori Sangat Baik tingkat kevalidannya. Untuk aspek praktikalitas media berdasarkan penilaian oleh guru diperoleh skor 84,80% dengan kategori Baik tingkat kepraktisannya. Adapun dari hasil uji coba oleh siswa untuk aspek praktikalitas ini, diperoleh skor 82,88% untuk uji coba pada kelompok kecil, 85,37% untuk uji coba pada kelompok sedang dan 83,01% untuk uji coba pada kelompok besar, atau dengan kata lain media dinyatakan praktis dalam kategori Baik oleh setiap kelompok uji coba.

Kata Kunci: Penelitian dan Pengembangan, Media Animasi, Gambar Teknik.

ABSTRACT

Robi Saputra (1101879) : **The Development of Animated Media for Technical Drawing Course at Class X of Building Engineering Department of SMK N 1 Tanjung Raya**

Supervisor : **Drs. An Arizal, M. Pd.**
: **Risma Apdeni, S.T., M.T.**

This research is motivated by the lack of varies media used in the learning process of Technical Drawing course, so that students are less motivated and bored while studying. This problem caused the low learning outcomes of students. The purpose of this study is to produce a valid and practical animated learning media in the form of PowerPoint interactive multimedia.

This study used research and development method. 4D model which stands for Define, Design, Development and Dissemination was used in the stages of the development of learning media, but in this research the stage is limited up to Development stage only. The research subjects were students of Class X of Building Engineering Department at SMKN 1 Tanjung Raya, while the research object is animated learning media for Technical Drawing course.

The results of this development research showed that the animated media developed for Technical Drawing course have already met the criteria of good media quality. In the aspect of media design quality, Validator 1 gave a score of 91.11% or in Very Good category of validity. In the aspect of learning media materials, Validator 2 gave a score of 100% and Validator 3 gave a score of 97.50%, means that both in Very Good category of validity. In the aspects of media practicality, the animated media gained a score of 84.80% or in Good category of practicality based on the scoring by the teacher. As for the results of the trial by students for the aspect of practicality, a score of 82.88% was obtained from trial in small group, 85.37% from trial in the medium group and 83.01% from trial in large group. In other words, all three trials groups assessed the animated media as in Good category of practicality.

Keywords: Research and Development, Animated Media, Technical Drawing.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat beserta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia kepada peradaban yang berilmu dan berakhlak mulia. Penulis telah dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: **“Pengembangan Media Animasi Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X Jurusan Teknik Bangunan Di Smk N 1 Tanjung Raya”**.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan pikiran, ide, bimbingan, dorongan, serta motivasi yang sangat berarti dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih dan penghargaan kepada yang terhormat :

1. Bapak Drs. An Arizal, M.Pd selaku dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, dukungan, saran-saran serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Risma Apdeni, ST, MT selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, dukungan, saran-saran serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Fahmi Rizal MT, M. Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Dr. Rijal Abdullah. M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Dr. Nurhasan Syah, M.Pd selaku dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberi saran dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan perkuliahan di kampus.
6. Bapak/ibu dosen dan semua staf pengajar di Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

7. Orang tua dan keluarga penulis yang senantiasa selalu memberikan do'a, semangat dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Rekan-rekan mahasiswa dan semua pihak yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Semoga semua bantuan dan amal baik yang telah diberikan kepada penulis bernilai ibadah dan mendapat balasan dari Allah Subhaanahu Wata'ala Amin.

Terakhir penulis berharap semoga karya tulis ini dapat memberikan banyak manfaat khususnya bagi penulis dan bagi kita semua dalam rangka menambah wawasan pengetahuan. Amin ya Rabbal 'Alamin.

Padang, Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I. PENDAHULUAN	
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 PUSTAKA	
A. Kajian Teori	6
1. Penelitian Pengembangan	6
2. Media Pembelajaran	7
a. Pengertian Media Pembelajaran	7
b. Fungsi Media Pembelajaran	7
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran	8
d. Prinsip-prinsip Pemilihan Media	9
e. Evaluasi Media	9
f. Multimedia Interaktif dengan Animasi dalam Pembelajaran	11
g. Cara Penerapan Media Animasi	12
h. Materi Penelitian	13
B. Penelitian yang Relevan	20
C. Kerangka Konseptual	21
D. Pertanyaan Penelitian	22

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	23
B. Subjek dan Objek Penelitian	23
C. Rancangan Pengembangan.....	23
1. Model Pengembangan.....	23
a. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	24
b. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	24
c. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	33
2. Prosedur Penelitian.....	35
D. Jenis Data	36
E. Instrumen Penelitian.....	37
1. Kuesioner Validitas dan Praktikalitas Produk (Angket)	37
F. Teknik Analisis Data.....	38
1. Analisis Validitas Media Interaktif	38
2. Analisis Praktikalitas Media Interaktif.....	39

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	40
1. Validasi	40
a. Hasil Validasi Desain Media.....	40
b. Hasil Validasi Materi Media	42
2. Uji Coba Produk.....	42
a. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	44
b. Hasil Uji Coba Kelompok Sedang	45
c. Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	46
B. Pembahasan.....	54

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	56
B. Saran	56

DAFTAR PUSTAKA	58
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Nilai Hasil Semester Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X Semester Genap Tahun 2014 dan 2015	3
Tabel 2. Silabus Mata Pelajaran Gambar Teknik	15
Tabel 3. Nama-nama Validator	34
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	37
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Media oleh Guru.....	38
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Media oleh Siswa	38
Tabel 7. Kategori Tingkat Validitas	39
Tabel 8. Hasil Validasi Desain Media	40
Tabel 9. Hasil Validasi Materi Media	42
Tabel 10. Hasil Uji Kepraktisan Media oleh Guru.....	43
Tabel 11. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	44
Tabel 12. Hasil Uji Coba Kelompok Sedang	45
Tabel 13. Hasil Uji Coba Kelompok Besar	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Jenis-jenis Proyeksi	16
Gambar 2. Proyeksi Isometri Posisi Normal.....	17
Gambar 3. Proyeksi Isometri Posisi Terbalik	17
Gambar 4. Proyeksi Isometri Posisi Horizontal	18
Gambar 5. Proyeksi Dimetri	18
Gambar 6. Proyeksi Miring.....	19
Gambar 7. Proyeksi Satu Titik Hilang	19
Gambar 8. Proyeksi Dua Titik Hilang	19
Gambar 9. Proyeksi Tiga Titik Hilang.....	20
Gambar 10. Kerangka Berfikir.....	21
Gambar 11. Ikon dan Logo yang Digunakan Pada Media.....	25
Gambar 12. Diagram Alir Pembuatan Desain Produk.....	26
Gambar 13. Layar Kerja PowerPoint 2016.....	27
Gambar 14. Desain <i>Slide</i>	28
Gambar 15. Pemilihan <i>Background</i>	28
Gambar 16. Teks Dasar.....	29
Gambar 17. Memasukkan gambar	29
Gambar 18. Pilihan Animasi untuk Teks, Objek, dan Garis.....	30
Gambar 19. Pemberian Animasi pada Objek, Teks, maupun Garis.....	30
Gambar 20. Memberi Efek Transisi pada <i>Slide</i>	31
Gambar 21. Membuat <i>Hyperlinks</i>	32
Gambar 22. Memasukkan <i>Sound</i>	32
Gambar 23. Mengkonversi <i>File</i> dari .pptx menjadi .swf	33
Gambar 24. Diagram Alir Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif	36
Gambar 25. Langkah Mengubah Teks Menjadi Suara.....	41
Gambar 26. Proses <i>Import</i> Suara Narasi Pada <i>Slide</i>	41
Gambar 27. Tampilan beberapa <i>slide</i> sebelum perbaikan	43
Gambar 28. Tampilan beberapa <i>slide</i> setelah perbaikan.....	44

Gambar 29. Menambah <i>Volume</i> Suara Narasi	45
Gambar 30. Tampilan Menu Utama Sebelum dan Sesudah Perbaikan	47
Gambar 31. Menghilangkan <i>Noise</i> Pada Suara Narasi	48
Gambar 32. Memasukan Suara Narasi Pada Media.....	48
Gambar 33. Halaman Awal.....	49
Gambar 34. Halaman Petunjuk Penggunaan.....	49
Gambar 35. Halaman Menu Utama	50
Gambar 36. Halaman Menu Materi	50
Gambar 37. Halaman Kompetensi Dasar.....	51
Gambar 38. Halaman Submenu Pengertian Proyeksi	51
Gambar 39. Halaman Submenu Jenis-jenis Proyeksi	52
Gambar 40. Halaman Kuis	52
Gambar 41. Halaman Referensi	53
Gambar 42. Halaman Penyusun.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Lembar Validasi Butir Pernyataan Instrumen	60
Lampiran 2. Lembar Validasi Desain Media Pembelajaran	62
Lampiran 3. Lembar Validasi Materi Media Pembelajaran.....	65
Lampiran 4. Lembar Validasi Materi Media oleh Guru	68
Lampiran 5. Angket Praktikalitas Media oleh Guru	71
Lampiran 6. Angket Praktikalitas Media oleh Siswa.....	75
Lampiran 7. Tabel Hasil Validasi Desain Media	79
Lampiran 8. Tabel Hasil Validasi Materi Media	81
Lampiran 9. Tabel Hasil Praktikalitas Media oleh Guru	83
Lampiran 10. Tabel Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	86
Lampiran 11. Tabel Hasil Uji Coba Kelompok Sedang	89
Lampiran 12. Tabel Hasil Uji Coba Kelompok Besar	92
Lampiran 13. Silabus	96
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Teknik UNP	111
Lampiran 15. Surat Izin Penelitian dari Dinas Provinsi Sumatera Barat	112
Lampiran 16. Surat Keterangan Penelitian	113
Lampiran 17. Lembar Konsultasi Penyusunan Skripsi	114
Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian	122

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di zaman yang serba canggih dan modern seperti sekarang ini, dan ketika media informasi dibutuhkan dalam hampir setiap aspek kehidupan, maka manusia dituntut untuk bisa kreatif, inovatif, dan mampu beradaptasi dengan perubahan kehidupan yang sangat cepat. Kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan manusia yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis. Oleh karena itu peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) harus tetap dilakukan dengan salah satunya melalui pendidikan. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 2 menyatakan bahwa:

“Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.”

Belajar merupakan kegiatan yang tidak akan pernah berhenti sejak manusia lahir sampai mati. Manusia sejak lahir belajar untuk mengenal dirinya dan lingkungannya. Manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan yang berbeda dari makhluk lainnya, karena manusia diberikan akal dan pikiran. Akal pikiran inilah yang menyebabkan manusia secara alami terus berusaha mengetahui sesuatu dengan cara mempelajarinya. Dalam belajar manusia menggunakan berbagai cara dengan tujuan memahami apa yang dipelajari. Proses belajar yang dilakukan manusia bisa dari melihat, mendengar, mengamati, merasakan dan lain sebagainya.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu jenjang pendidikan di Indonesia yang diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang siap kerja. Para lulusan SMK juga dituntut memiliki keterampilan sesuai jurusannya, sehingga bukan hanya bisa diterima di pasar kerja, tetapi mampu menciptakan lapangan kerja sendiri.

Sehubungan dengan pembelajaran di SMK, khususnya pada mata pelajaran produktif, maka pendekatan pembelajaran merupakan faktor eksternal yang berkaitan dengan pendidik dan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Salah satu pendekatan dan penunjang keberhasilan belajar adalah dengan pemilihan metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan.

Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran sangatlah beragam dan setiap kelompok media tersebut memiliki kelebihan dan kelemahan tersendiri.

SMK N 1 Tanjung Raya adalah salah satu SMK yang memiliki berbagai jurusan dan salah satunya adalah Jurusan Teknik Bangunan. Gambar Teknik merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dikuasai oleh siswa Jurusan Teknik Bangunan. Pada mata pelajaran Gambar Teknik tersebut terdapat materi-materi yang dapat membangun kompetensi para siswa. Materi pembelajaran pada Gambar Teknik antara lain adalah mengenali berbagai peralatan dan perlengkapan gambar manual sesuai dengan tujuan penggambaran, mempelajari macam-macam garis, menggambar segi (n) beraturan, menggambar benda dalam bentuk gambar isometri dan menggambar benda sesuai dengan proyeksi yang digunakan.

Dari hasil pengamatan di SMK Negeri 1 Tanjung Raya di Kelas X Jurusan Teknik Bangunan, pada mata pelajaran Gambar Teknik guru masih menggunakan metode ceramah yang bersifat *teacher-centered* atau berpusat pada guru. Metode ini menjadikan siswa kurang bersemangat dalam menerima pelajaran sehingga menimbulkan kejenuhan. Kurangnya perhatian siswa ketika proses pembelajaran berlangsung juga menyebabkan kebanyakan siswa saling mengobrol bahkan mengantuk. Peneliti juga melihat media pembelajaran yang digunakan guru masih mengandalkan papan tulis.

Seharusnya untuk memberi pemahaman kepada siswa khususnya mata pelajaran Gambar Teknik, guru harus menyediakan atau memvisualkan gambar dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah dimengerti. Kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran yang bervariasi inilah yang menyebabkan siswa hanya mencatat informasi yang diperoleh, sehingga kurang sekali pengetahuan yang diberikan oleh guru yang dapat diingat oleh siswa.

Berdasarkan data dua tahun terakhir, terlihat nilai yang diperoleh siswa rata-rata masih di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, seperti yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Nilai Akhir Semester Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X Semester Genap Tahun 2014 dan 2015

No	Tahun	Kelas	Nilai	Jumlah Siswa
1	2014	TB 1	Tuntas	9
			Tidak Tuntas	15
TB 2		Tuntas	11	
		Tidak Tuntas	13	
3	2015	TB 1	Tuntas	5
			Tidak Tuntas	23
TB 2		Tuntas	10	
		Tidak Tuntas	14	

Sumber: Guru Mata Diklat

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada tahun 2014 di kelas X TB 1 dan TB 2 terdapat 28 siswa (58%) yang belum mencapai KKM sedangkan, pada tahun 2015 di kelas X TB 1 dan TB 2 terdapat 37 siswa (71%) yang belum mencapai KKM. Memperhatikan kondisi di atas perlu adanya perubahan yang mendukung proses pembelajaran di kelas sehingga diharapkan adanya peningkatan mutu dan kualitas pembelajaran di masa yang akan datang. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah melakukan perubahan strategi dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga tumbuh minat belajar siswa.

Pada mata pelajaran Gambar Teknik ini guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran, salah satunya yaitu media animasi. Media animasi ini dapat dibuat dengan menggunakan bantuan *software* seperti Swish Max, Adobe Flash CS3, Softthink SWF Easy , Macromedia Flash dan *software* Microsoft PowerPoint. Media animasi ini merupakan jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Sistem multimedia ini serba guna, mudah digunakan, dan cukup efektif untuk pembelajaran kelompok atau pembelajaran perorangan dan belajar mandiri (Azhar Arsyad 2007: 154). Media ini dapat membantu mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran Gambar Teknik, menambah motivasi belajar dan mempermudah siswa dalam memahami isi materi sehingga diharapkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media ini.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang mengacu pada permasalahan dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Gambar Teknik. Untuk itu akan dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Animasi pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X Jurusan Teknik Bangunan di SMK N 1 Tanjung Raya”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Gambar Teknik belum maksimal.
2. Kurangnya ketertarikan siswa dalam belajar Gambar Teknik.
3. Proses pembelajaran yang kurang interaktif.
4. Guru hanya menggunakan media belajar konvensional.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dimaksudkan untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar lebih terarah. Berdasarkan uraian identifikasi masalah dan permasalahan yang ada pada latar belakang, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan berupa perancangan media pembelajaran pada mata pelajaran Gambar Teknik di SMK N 1 Tanjung Raya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut maka yang menjadi rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran animasi dalam bentuk multimedia PowerPoint?
2. Bagaimana kualitas media pembelajaran animasi dalam bentuk multimedia PowerPoint dari segi validitas dan praktikalitas?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran animasi dalam bentuk multimedia interaktif PowerPoint yang valid dan praktis.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, untuk menyediakan alternatif media pembelajaran yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi.
2. Bagi peserta didik, menyediakan alternatif media yang dapat membantu menambah pengetahuan serta meningkatkan ketertarikan serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menerapkannya pada pembelajaran Gambar Teknik guna mengetahui keefektivitasan media yang telah dikembangkan.