

**EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
DALAM MENINGKATKAN *COMMUNICATION SKILL* SISWA
KELAS XI TKJ SMK MUHAMMADIYAH 3 SURAKARTA**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1 pada
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh :

AGNESTYA DYAH FEBRA RAHARWIN

A710150083

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN

**EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DALAM
MENINGKATKAN *COMMUNICATION SKILL* SISWA KELAS XI TKJ
SMK MUHAMMADIYAH 3 SURAKARTA**

PUBLIKASI ILMIAH

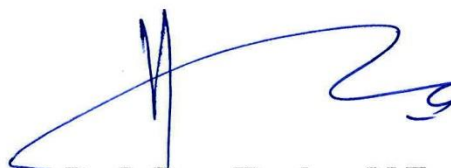
Diajukan oleh :

Agnestya Dyah Febra Raharwin

A710150083

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh :

Dosen Pembimbing



Dr., Ir. Bana Handaga, M.T

NIK.793

HALAMAN PENGESAHAN

**EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DALAM
MENINGKATKAN *COMMUNICATION SKILL* SISWA KELAS XI TKJ
SMK MUHAMMADIYAH 3 SURAKARTA**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

**OLEH
AGNESTYA DYAH FEBRA RAHARWIN**

A710150083

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Senin , 18 November 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji:

- 1. Ir. Bana Handaga, M.T., Ph.D
(Ketua Dewan Penguji)**
- 2. Arif Setiawan, S.Kom., M.Eng
(Anggota I Dewan Penguji)**
- 3. Ryan Rizki Adhisa, S.Kom., M.Kom
(Anggota II Dewan Penguji)**

(.....)

(.....)

(.....)

Dekan ,



(Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum)

NIP. 6504281993031001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 01 November 2019

Penulis



Agnestya Dyah Febra Raharwin

NIM : A710150083

EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DALAM MENINGKATKAN *COMMUNICATION SKILL* SISWA KELAS XI TKJ SMK MUHAMMADIYAH 3 SURAKARTA

Abstrak

Proses pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini menggunakan video pembelajaran, dimana berisikan materi-materi yang disertai penjelasan mengenai VLAN, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Oleh sebab itu diharapkan dengan media ini, para siswa akan semakin mudah memahami isi materinya. Sehingga proses pembelajaran akan menjadi efektif. Penelitian ini mengenai efektivitas media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan communication skill siswa pada mata pelajaran administrasi infrastruktur jaringan di smk muhammadiyah 3 surakarta. Penelitian ini dilakukan untuk siswa kelas XI TKJ smk muhammadiyah 3 surakarta. Dalam proses pengembangannya penelitian ini model pengembangannya menggunakan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen. Pada uji kelayakan media oleh ahli media dan ahli materi. Dari data keseluruhan memiliki presentase penilaian ahli media adalah 98% dikatakan sangat layak. Untuk penilaian ahli materi adalah 88,1% dikatakan sangat layak. Untuk perbandingan dari hasil siswa kelas kontrol dan eksperimen meningkat. Kelas kontrol tidak menggunakan media diketahui peningkatan sebesar pretest 50,55 dan untuk post test 58,70. Sedangkan kelas eksperimen pretest 60 dan untuk post test 78,33. Maka media pembelajaran ini dapat meningkatkan belajar siswa.

Kata Kunci : media pembelajaran, video animasi, communication skill

Abstract

The learning process that will be applied in this study uses video learning, which contains material that is accompanied by an explanation of VLANs, this making the learning process more enjoyable. Therefore students will more easily understand the contents of the material. So the learning process will be useful. This research is about the effectiveness of the animation video learning media in improving the communication skills of students in network infrastructure administration subjects in Muhammadiyah Senior High School 3 Surakarta. This research was conducted for students of class XI TKJ in Muhammadiyah 3 Surakarta. In the process of developing this research, the development model uses ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This research was conducted in two classes, namely the control and experimental classes. In the media feasibility test by media experts and material experts. From the overall data having a percentage of media expert judgment is 98% said to be very feasible. For specialist assessment, the material is 88.1% said to be very reasonable. For comparison of the results of the control and experimental class, students increased. The control class did not use media known to increase by 50.55 pretests and for 58.70 post-test. While the 60

pretests innovative class and 78.33 for the post-test. Then this learning media can improve student learning.

Keywords : learning media, video animation, communication skills

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat menuntut adanya peningkatan mutu pendidikan. Hal ini sejalan dengan terus dikembangkannya media pembelajaran yang modern dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran yang diberikan harus mampu membuat siswa aktif dalam pembelajaran disekolah maupun dirumah. Adaptasi manusia dengan teknologi baru yang telah berkembang wajib untuk dilakukan melalui pembelajaran yang tersedia. Salah satu faktor yang dapat mendukung kualitas hasil belajar siswa adalah ketersediaan media pembelajaran.

Hasil observasi yang telah dilakukan di SMK muhammadiyah 3 surakarta dalam Program Keahlian Teknik Komputer dan jaringan siswa menggunakan media pembelajaran ceramah, *power point*, buku dan praktek. Media tersebut membuat siswa malas untuk membaca dan membuat kelas tidak kondusif sebab siswa bosan pada penggunaan media yang tidak menarik, kurangnya sarana pembelajaran yang menarik menjadi salah satu pemicu rendahnya minat belajar peserta didik.

Menanggapi permasalahan yang ada di atas, dan juga untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan *communication skill* siswa pada mata pelajaran administrasi infrastruktur jaringan di SMK Muhammadiyah 3 Surakarta. Dimana dalam penelitian ini, peneliti akan mencari tingkat keefektifitasan media yaitu berupa video animasi yang lebih menarik siswa untuk mendengarkan, menulis dan berbicara.

2. METODE

Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) suatu usaha atau kegiatan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, dan bukan untuk menguji teori (Gay, 1990).

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE Model yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ini terdiri atas lima langkah yang meliputi tahapan analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Para ahli, siswa, dan guru merupakan subjek coba yang digunakan pada penelitian ini. Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah kuesioner dan tes.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut penjelasan hasil dari tahap pengembangan ADDIE yang peneliti lakukan.

3.1 Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis ini didapatkan dari hasil observasi di lapangan. Dengan cara mengamati proses pembelajaran di kelas dan mengamati siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Tahapan analisis yang dilakukan penulis mencakup tiga hal yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik.

3.2 Design (Perancangan)

Desain perancangan media pembelajaran sebagai berikut :

- 3.2.1 Ketika *user* membuka media pembelajaran video animasi akan masuk pada menu utama, pada menu utama terdapat tombol start.
- 3.2.2 Selanjutnya setelah *user* masuk pada tombol start akan diarahkan pada main menu, untuk main menu terdapat pilihan menu yang akan *user* gunakan. Menu diantaranya KI&KD, materi, soal, profil, help dan home.
- 3.2.3 Menu KI&KD *user* dapat mengetahui isi yang terdapat didalamnya.
- 3.2.4 Untuk materi *user* akan diarahkan pada pilihan menu yang terdapat pilihan materi yang akan diajarkan.
- 3.2.5 Menu soal, pada menu soal jika *user* masuk akan terdapat beberapa soal yang bisa *user* kerjakan.
- 3.2.6 Menu profil, didalam menu profil *user* akan mengetahui pilihan menu yang ada pada profil

3.2.7 Menu help, pada menu help digunakan untuk memberi petunjuk cara menggunakan media pembelajaran.

3.3 *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini pengembangan media pembelajaran video animasi dilakukan sesuai dengan rancangan. Produk ini dibuat dengan menggunakan *adobe dan photoshop*. Berikut adalah hasil yang telah dibuat :

3.3.1 Tampilan menu awal



Gambar 1 Tampilan Menu Awal

Pada gambar 1 adalah gambar awal yang akan muncul pertama kali pada saat membuka media pembelajaran video animasi yang akan muncul. Menu awal terdapat judul media, mata pelajaran dan materi yang akan disampaikan ataupun dibahas dalam media pembelajaran video animasi. Gambar komputer jika akan masuk selanjutnya maka klik tombol tersebut. Di kanan menu terdapat tombol *on/off* digunakan untuk mematikan susra musik. Dan yang terakhir tombol x merah yang digunakan untuk keluar dari media pembelajaran video animasi.

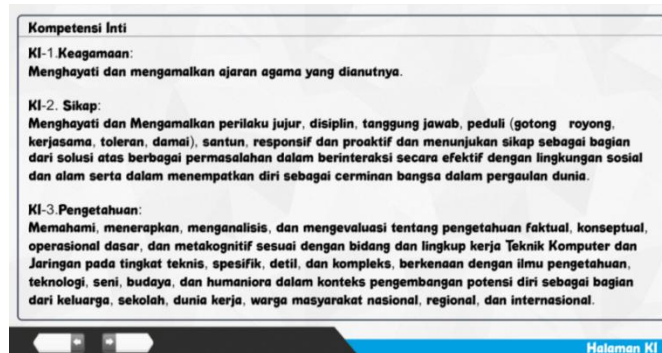
3.3.1 Tampilan pilihan menu



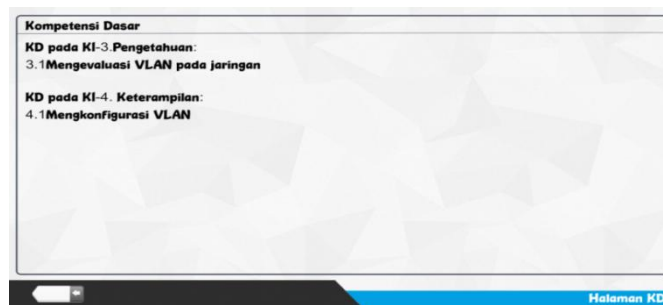
Gambar 2. Tampilan Pilihan Menu

Setelah menu awal dan klik tombol yang gambar komputer selanjutnya menuju pada beberapa pilihan menu. Yang pertama ada menu KI&KD yaitu menu yang didalamnya berisi apa saja KI&KD yang harus di capai. Kedua yaitu menu materi terdapat materi apa saja yang akan dibahas dan dipelajari. Ketiga menu soal yaitu terdapat beberapa soal yang bisa dikerjakan sesuai dengan materi yang sudah dibahas. Keempat menu profil yaitu terdapat biodata peneliti. Kelima menu *help* yaitu terdapat petunjuk penggunaan media pembelajaran video animasi. Dan terakhir menu *home* yaitu digunakan untuk kembali pada menu awal.

3.3.2 Tampilan menu KI&KD



Gambar 3. Tampilan Isi Kompetensi Isi (KI)



Gambar 4. Tampilan Isi Kompetensi Dasar (KD)

Untuk menu pertama dilihat dari gambar 3 dan gambar 4 yaitu isi dari menu KI&KD, pada kompetensi isi yang pertama adalah keagamaan, sikap, dan pengetahuan. Yang kedua pada kompetensi dasar adalah mengevaluasi VLAN, dan mengkonfigurasi VLAN. KI&KD ini digunakan untuk acuan dalam mencapai tujuan dan pembuatan materi. Dan ada tombol *back* digunakan untuk kembali pada menu pilihan.

4. PENUTUP

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat diambil kesimpulan seperti berikut: Pada uji kelayakan media oleh ahli media dan ahli materi. Dari data keseluruhan memiliki presentase penilaian ahli media adalah 98% dikatakan sangat layak. Untuk penilaian ahli materi adalah 88,1% dikatakan sangat layak. Pada kelas *control* menunjukkan hasil dari nilai minimum 0.00 , nilai maximum 100,00 dan rata-rata yaitu 43,6846 yang berarti efektif sedangkan pada kelas *experiment* menunjukkan bahwa nilai minimum 0.00 , nilai maximum 33,33 dan rata-rata yaitu 16,2692 tidak efektif. Maka dapat disimpulkan lebih efektif penggunaan media pembelajaran (kelas *experiment*) dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah (kelas *control*). Berdasarkan hasil dari uji *t-test* dapat disimpulkan bahwasanya H_a diterima dan H_o ditolak. Dikarenakan nilai dari uji *t-test* mendapatkan nilai $0,000 < 0,05$. Dinyatakan mengalami peningkatan untuk kelas eksperimen 0,45833 dan kelas *control* 0,16479. Maka dikatakan Media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan *communication skill* siswa kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 3 Surakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Azar Arsyad. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta : PT Raja Gafindo Persada
- Evyanto, W. (2018). Efektifitas Media Audio Visual dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa . Batam
- Krishnani, A. B. (2011). Efektifitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mengolah Salad di SMK PI Ambarukmo Yogyakarta. Yogyakarta
- Muslimi, M. I. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD. Yogyakarta. 6 (1):26-34.
- Nana Sudjana. (2009). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahman, S. (2016) . Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Kelincahan Balsem Agility Test Untuk Atlet Sekolah Menengah Pertama Kelas Khusus Olahraga di Daerah Istimewa Yogyakarta. Yogyakarta