



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI MACROFLASH CS6 PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS SISWA KELAS X MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 1 CERMEE

\*Firdausiyah<sup>1</sup>, Rahmat Shofan Rizaqi<sup>2</sup>, & Siti Seituni<sup>3</sup>

<sup>3</sup>STKIP PGRI Situbondo, Indonesia

\*e-mail : [Fanslaught@gmail.com](mailto:Fanslaught@gmail.com)

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis Animasi menggunakan aplikasi *Macroflash CS06* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis pada siswa kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Cermee. Jenis penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model *Waterfall* yang memiliki 5 tahapan yaitu tahap : Analisis Kebutuhan, Desain Produk, Validasi, Uji Coba Produk dan Pemeliharaan. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah sampling jenuh, yakni seluruh siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Cermee. Teknik pengumpulan data pada penelitian adalah observasi, wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *Macroflash CS06* berdasarkan ahli materi memperoleh kategori sangat layak dengan skor rata-rata 41 dan ahli media memperoleh kategori sangat layak dengan skor rata-rata 45. Berdasarkan respon siswa media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* memperoleh kategori sangat layak dengan skor rata-rata 50. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis animasi menggunakan aplikasi *Macroflash CS06* sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, *Macroflash CS06*, Dasar Desain Grafis

### Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran yang maksimal akan berakhir pada keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu proses pembelajaran akan berjalan maksimal apabila dituang dengan motivasi belajar dan kreatifitas pendidik. Pendidik yang memiliki kreatifitas akan berusaha membuat proses pembelajaran menjadi menarik bagi siswa, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan membantu pendidik selama proses pembelajaran, Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Menurut Indriana dalam Vebimawarti, (2021) Media pembelajaran adalah semua bahan dan alat yang memungkinkan digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi pendidikan

untuk membantu siswa mencapai tujuan atau sasaran pendidikan. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran akan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik melalui media pembelajaran. Peran media dalam pembelajaran adalah sebagai ide suatu konsep dasar siswa dapat memahami suatu pembelajaran atau ide dasar konsep dan menarik kesimpulan dari pengamatan dengan bantuan media pembelajaran. Jenis-jenis media pembelajaran menurut beberapa ahli dalam (Santi Delina Rahmawati, 2020) antara lain :

- a) Media visual, menurut Daryanto semua alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dinikmati oleh panca indra disebut media pembelajaran.
- b) Media audio, menurut Cecep Kusnadi dan Bambang Sujipto yang berkaitan dengan pendengaran pesan yang disampaikan dituangkan kedalam lambang adiktif, baik verbal maupun non verbal.
- c) Media Proyeksi Diam, menurut Seels & Richey, perkembangan teknologi dikelompokkan menjadi tiga yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual dan media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
- d) Multimedia, Vaughan mengemukakan bahwa “Multimedia adalah kombinasi atau gabungan yang terdiri atau teks, seni grafis, bunyi, animasi, dan video yang diterima oleh pengguna melalui komputer”.

Menurut (Kaputama, 2019) Media pembelajaran segala sesuatu untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar siswa sehingga dapat mendorong siswa untuk proses belajar. Menurut (Baihaqi et al., 2020) ada tiga yang pertama ciri fikatif yaitu hal yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, dan merekonstruksi peristiwa atau objek selanjutnya yang kedua ciri manipulatif kemampuan media untuk menginformasikan atau mengubah objek, peristiwa, atau proses untuk melampaui persoalan ruang dan waktu dan yang terakhir adalah ciri distributif hal yang menggambarkan kemampuan media untuk mengtransfer objek atau peristiwa melalui ruang, sementara peristiwa pada saat yang sama banyak di lokasi yang berbeda dengan pengalaman stimulus yang relatif sama dibandingkan dengan yang disampaikan kepada siswa. Karakteristik media pembelajaran Pendidik yang memiliki kreatifitas akan berusaha membuat proses belajar menjadi lebih menarik, berikut kerangka konseptual dalam hal penelitian ini :



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

Animasi adalah tindakan merekam dan memutar ulang serangkaian gambar diam untuk menciptakan ilusi Arris Maulana dalam (Buchari, Sentinowo, 2020). Menurut Nursyah,(2020) mengemukakan animasi berasal dari bahasa latin “anima” yang berarti jiwa atau kehidupan. Menurut buku *Ibiz fernandes Macroflash Animation and Cartoon*, animasi adalah proses merekam dan memainkan serangkaian gambar diam untuk mendapatkan sebuah ilustrasi pergerakan Hal ini terutama sangat membantu siswa dalam memahami prosedur pembelajaran melalui bentukan animasi. Selama ini animasi digunakan dalam media pembelajaran untuk dua alasan. Pertama, untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi belajar siswa. Animasi jenis ini biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Fungsi yang kedua adalah sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada siswa atas materi yang akan diberikan.

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti pada penelitian ini Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *Macroflash CS06* mata pelajaran

dasar desain grafis di SMK Negeri 1 Cermeo dan Untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan, pada mata pelajaran dasar desain grafis pada materi unsur-unsur tata letak siswa kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Cermeo.

Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *Macroflash CS06* dan kriteria dalam spesifikasi ini adalah media yang dikembangkan merupakan animasi bergerak yang tentunya berkaitan dengan mata pelajaran dasar desain grafis pada materi unsur-unsur tata letak, proses pembuatan produk animasi menggunakan aplikasi *Macroflash CS06* dan *Corel Draw X7* dan materi yang diambil dari unsur-unsur tata letak diambil dari buku paket dasar desain grafis siswa kelas X Multimedia.

### **Metode Penelitian**

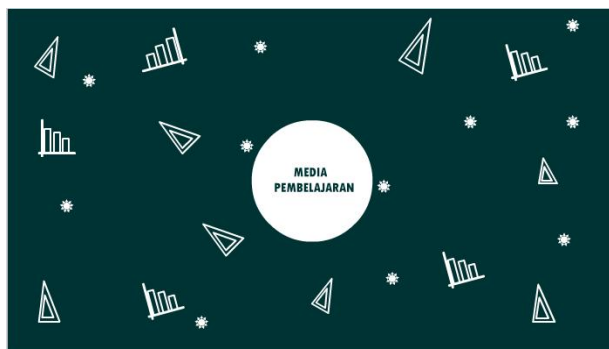
Metode yang digunakan oleh peneliti adalah Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiono dalam (Rina Endriani<sup>1</sup>, Agus Sundryono, 2018) *Research and Development* merupakan Metode penelitian yang digunakan untuk membuat atau menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah menggunakan 5 tahapan dari *Waterfall* namun, yang hanya digunakan oleh peneliti adalah 4, yang terdiri dari (1) *analisis kebutuhan*, (2) *Desain produk*, (3) *Validasi*, (4) *Uji coba produk*, (5) *Pemeliharaan*. Teknik pengumpulan data dan penelitian (*Reserch and Development*) pada penelitian ini adalah Observasi pada tahap ini, peneliti melihat keadaan sekolah terkait pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis, observasi ditujukan kepada peserta didik kelas X multimedia guna melihat bagaimana proses pembelajaran berlangsung, selanjutnya adalah proses pengumpulan data dengan Wawancara tahap ini, wawancara ditujukan kepada pendidik dalam bidang mata pelajaran Dasar Desain Grafis yaitu bapak Nugroho Adi Wibowo, S.Sn tujuannya agar mengetahui masalah, hambatan dan fenomena yang terjadi saat pendidik dalam proses belajar mengajar dikelas dan tahap terakhir ialah Analisis Kebutuhan tujuan analisis ini untuk mengetahui karakter peserta didik yang memiliki gaya belajar yang beragam ketika dalam proses pembelajaran dengan analisis bentuk catatan, dan juga untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik, sehingga akan membantu peneliti untuk mengembangkan prosuk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

### **Hasil Dan Pembahasan**

Hasil penelitian yang dibuat adalah produk berupa media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *Macroflash CS06* pada mata pelajaran dasar desain grafis pada materi unsur-unsur tata letak , dan langkah awal dari hasil penelitian ini adalah analisis kebutuhan, berdasarkan dari data observasi dari segi pembelajaran siswa kurang antusias sehingga pembelajaran menjadi monoton dan dari segi metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik mendominasi kepada metode ceramah, dan dari segi media yang digunakan lebih banyak

perpatokan kepada buku paket yang sementara dari fasilitas sekolah sangat mendukung untuk penggunaan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *Macroflash CS06*, hanya saja guru kurang memanfaatkan fasilitas yang dimiliki oleh sekolah, prebandingannya dengan skripsi terdahulu dengan penelitian yang sama milik Thofan Aradika yang berjudul "Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran Trigonometri" yang ditulis pada tahun 2018 yang menggunakan model penelitian yang sama yaitu *Reserch & Development*, Thofan Aradika menggunakan jenis penghitungan. Berikut adalah desain produk rancangan desain tampilan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macroflash CS06* :

1. Tampilan awal berisikan opening dari media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *Macroflash CS06*.



Gambar opening produk *Macroflash CS06*

2. Tampilan kedua adalah menu utama dari produk.



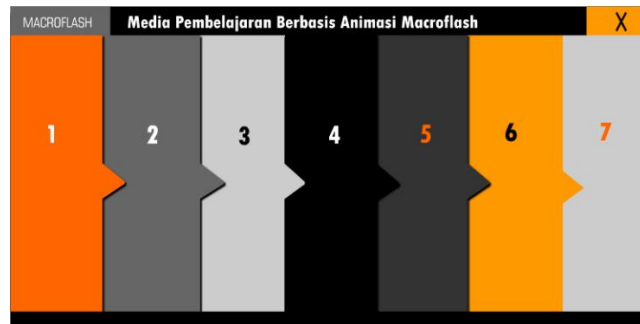
Gambar pilihan menu utama produk *Macroflash CS06*

3. Tampilan ketiga adalah dari menu dari KI KD.



Gambar isi dari menu materi produk *Macroflash CS06*

4. Tampilan keempat adalah menu Materi.



Gambar isi dari menu materi di produk *Macroflash CS06*

5. Tampilan kelima adalah menu dari Video.



Gambar isi dari menu video di produk *Macroflash CS06*

6. Tampilan keenam adalah menu Quiz.



Gambar isi dari menu quiz di produk *Macroflash CS06*

7. Tampilan yang ke tujuh atau terakhir adalah Menu.



Gambar isi dari menu profil di produk *Macroflash CS06*

Setelah terlaksananya observasi maka berlanjut kepada wawancara berdasarkan hasil dari wawancara dengan pendidik dasar desain grafis bahwa pendidik cenderung berpatokan kepada

buku paket dan metode ceramah, dan setelah menganalisis peneliti kemudian mendesain prosuk yang mana diujikan kepada 2 validator yaitu ahli media dan ahli materidan pada tahap ini fungsi dari dua validator untuk mengukur layak tidaknya media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *Macroflash CS06* berikut adalah hasil dari kedua validator :

a. Ahli Materi

Berdasarkan dari hasil penelitian kemudian dianalisis menggunakan skala likert, maka didapat rentan skor sebagai berikut :

*Tabel 4.7 Skor interval ahli materi*

No	Rentan Skor	Interval Skor	Kategori Skor
1.	$\bar{X} > Mi + 1,5 SBi$	$\bar{X} > 42,25$	Sangat Layak
2	$Mi + 0,5 SBi < \bar{X} \leq Mi + 1,5 SBi$	$41,25 < \bar{X} \leq 42,75$	Layak
3.	$Mi - 0,5 SBi < \bar{X} \leq Mi + 0,5 SBi$	$39,75 < \bar{X} \leq 30,37$	Cukup Layak
4.	$Mi - 1,5 SBi < \bar{X} \leq Mi - 0,5 SBi$	$38,25 < \bar{X} \leq 39,75$	Tidak Layak
5.	$\bar{X} > Mi - 1,5 SBi$	$\bar{X} > 38,25$	Sangat Tidak Layak

Dapat diketahui skor rata-rata 41, skor maksimal ideal 45, skor minimal ideal 27 , skor rata-rata idealnya (MI) 36 dan presentase yang didapat 92,7% sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *Macroflash CS06* termasuk kedalam kateregir sangat layak.

b. Ahli Media

Berdasarkan data hasil dari ahli media yang kemudian juga dianalisis menggunakan skala likert, maka rentan skor yang didapat sebagai berikut:

*Tabel 4.8 Skor interval ahli media*

No	Rentan Skor	Interval Skor	Kategori Skor
1.	$\bar{X} > Mi + 1,5 SBi$	$\bar{X} > 42,25$	Sangat Layak
2	$Mi + 0,5 SBi < \bar{X} \leq Mi + 1,5 SBi$	$41,25 < \bar{X} \leq 42,75$	Layak
3.	$Mi - 0,5 SBi < \bar{X} \leq Mi + 0,5 SBi$	$39,75 < \bar{X} \leq 30,37$	Cukup Layak
4.	$Mi - 1,5 SBi < \bar{X} \leq Mi - 0,5 SBi$	$38,25 < \bar{X} \leq 39,75$	Tidak Layak

5.	$\bar{X} > Mi - 1,5 S_{Bi}$	38,25	Sangat Tidak Layak
----	-----------------------------	-------	--------------------

Dapat diketahui skor rata-rata 43, skor maksimal ideal 45, skor minimal ideal 36, skor rata-rata idealnya (MI) 40,5 dan presentase yang didapat 95,5% sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *Macroflash CS06* termasuk kedalam kategori sangat layak.

c. Uji Coba Produk

Setelah media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *Macroflash CS06* melewati dua validator yakni ahli media dan ahli materi, maka langkah selanjutnya adalah tahap uji coba produk yakni kepada siswa kelas Multimedia di SMK Negeri 1 Cermee dan jumlah siswa yang terdapat dikelas tersebut sebanyak 20 siswa, jumlah pertanyaan yang diajukan sebanyak 10. Berdasarkan data hasil penilaian dari siswa kemudia dianalisis menggunakan skala likert maka didapar rentan skor sebagai berikut:

Tabel 4.9 skor interval penilaian siswa

No	Rentang Skor	Interval Skor	Kategori
1	$\bar{X} > Mi + 1,5 S_{Bi}$	$\bar{X} > 49.49$	Sangat Layak
2	$Mi + 0,5 S_{Bi} < \bar{X} \leq Mi + 1,5 S_{Bi}$	$45,83 < \bar{X} \leq 49,49$	Layak
3	$Mi - 0,5 S_{Bi} < \bar{X} \leq Mi + 0,5 S_{Bi}$	$42,17 < \bar{X} \leq 45,83$	Cukup Layak
4	$Mi - 1,5 S_{Bi} < \bar{X} \leq Mi - 0,5 S_{Bi}$	$38,51 < \bar{X} \leq 42,17$	Tidak Layak
5	$\bar{X} > Mi - 1,5 S_{Bi}$	$\bar{X} > 38,51$	Sangat Tidak Layak

Dapat disimpulkan rata-rata skor 50 skor minimal idealnya 33, skor maksimal idealnya 55, skor rata-rata ideal (MI) 44. Skor simpangan baku ideal (SBI) 3,66, sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *Macroflash CS06* dikategorikan layak perolehan nilai yang di isi oleh siswa kelas Multimedia sebanyak 20 siswa.

**Hasil**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat disimpulkan hal-hal



sebagai berikut :

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *Macroflash CS06* mata pelajaran dasar desain grafis di kelas X multimedia di SMK Negeri 1 Cermee.
2. Berdasarkan penilaian ahli media, media berbasis animasi menggunakan aplikasi *Macroflash CS06* mendapatkan skor rata-rata yang diperoleh sebanyak 43 atau kategori sangat layak dari aspek pola desain dan manfaat media.
3. Berdasarkan penilaian ahli media, media berbasis animasi menggunakan aplikasi *Macroflash CS06* mendapatkan skor rata-rata yang diperoleh sebanyak 41 dan mendapat kategori sangat layak.
4. Berdasarkan penilaian 20 siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Cerme, media berbasis animasi menggunakan aplikasi *Macroflash CS06* mendapatkan skor rata-rata yang diperoleh sebanyak 50,4 dan mendapat kategori sangat layak.

### **Pembahasan**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya perhatian siswa terhadap pelajaran yang diberikan oleh pendidik, dari data yang didapat setelah melaksanakan observasi wawancara, maka peneliti membuat produk dari hasil wawancara dan observasi dan produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *Macroflash CS06* dan dari analisis kebutuhan dan penghitungan menggunakan skala likert menunjukkan dari seluruh item dan populasi yang mengisi angket untuk kelayakan dari media pembelajaran berbasis animasi menunjukkan hasil dari 3 kategori yaitu Ahli Media sebesar 43, Ahli Materi sebesar 41 dan kategori untuk Siswa sebesar 50,4 yang semua penilaian Media Pembelajaran berbasis animasi termasuk masuk kedalam kategori layak oleh tiga kategori pengisi.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. penelitian dan dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajtan berbasis animasi menggunakan aplikasi *Macroflash CS06* mata pelajaran Dasar Desain Grafis dikelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Cermee.
2. Berdasarkan peniaian ahli media, media berbasis animasi menggunakan aplikasi *Macroflash CS06* mendapatkan skor rata-rata yang diperoleh sebanyak 43 atau kategori sangat layak dari aspek pola desain dana manfaat media.
3. Berdasarkan penilaian ahli materi, materi yang ada pada media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macroflash CS06* mendapatkan skor rata-rata sebanyak 41 dan mendapat kategori sangat layak.

4. Berdasarkan penilaian 20 siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Cermee, media berbasis animasi menggunakan aplikasi *Macroflash CS06* mendapat skor sebanyak 50,4 dan mendapat kategori sangat layak

## Daftar Rujukan

- (Buchari, Sentinowo, 2015). (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Baihaqi, A., Mufarroha, A., & Imani, A. I. T. (2020). Youtube sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif di SMK Nurul Yaqin Sampang. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 07(01), 74–88. <http://journal.stainim.ac.id/index.php/edusia>
- Mustika, R. (2019). *Analisis Kepuasan Pemustaka terhadap Layanan Pemustaka di UPT Perpustakaan Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang*.
- Nursyah. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Motion Graphic 2D Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Sifat- Sifat Cahaya Dan Hubungannya Dengan Raden Intan Lampung 1441 H / 2020 Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Motion Graphic 2D Pada Mata Pelajaran Ipa Materi*. 1–59.
- Wahid, A. A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, November, 1–5. [https://www.researchgate.net/profile/Aceng\\_Wahid/publication/346397070\\_Analisis\\_Metode\\_Waterfall\\_Untuk\\_Pengembangan\\_Sistem\\_Informasi/links/5fbfa91092851c933f5d76b6/Analisis-Metode-Waterfall-Untuk-Pengembangan-Sistem-Informasi.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Aceng_Wahid/publication/346397070_Analisis_Metode_Waterfall_Untuk_Pengembangan_Sistem_Informasi/links/5fbfa91092851c933f5d76b6/Analisis-Metode-Waterfall-Untuk-Pengembangan-Sistem-Informasi.pdf)
- Rina Endriani<sup>1</sup>, Agus Sundaryono, R. E. (2018). Pengembangan media pembelajaran kimia menggunakan video untuk mengukur kemampuan berfikir kritis siswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 2(2), 142–146.