

ABSTRAK

Dian Ramadani :”Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Animasi di SMK Negeri 10 Medan”.

Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.

Pengembangan media pembelajaran interaktif teknik animasi ini tujuannya untuk mengetahui tentang layak dan efektif pada media pembelajaran yang akan digunakan siswa kelas XI SMKN 10 Medan, dimana mata pelajaran animasi 2D dan 3D ini berbasis *macromedia flash 8*.

Peneliti menggunakan metode CBI (*Computer Based Learning*). Dalam mengumpulkan data menggunakan instrumen penelitian yaitu angket/kuesioner yang diberikan oleh ahli materi, media, desain, dan juga pengguna (*user*) bertujuannya itu adalah menguji bagaimana kualitas dalam media pembelajaran serta menguji keefektivan terhadap hasil belajar pada peserta didik. Jenis data yang digunakan yaitu kuantitatif yang didukung dengan data kualitatif untuk itu akan di analisis dengan kriteria pengujian dalam penelitian yang menentukan kualitas produk tersebut.

Untuk itu hasil dari pengembangan media pembelajaran interaktif teknik animasi ini berdasarkan uji kelayakan media pembelajaran teknik animasi *tweening* 2D dikategorikan sangat valid untuk dijadikan media pembelajaran karena memperoleh hasil dari ahli materi sebesar 87%, hasil yang diperoleh ahli media sebesar 93%, untuk kategori valid dari ahli desain sebesar 80%, dan hasil yang diperoleh dari pengguna 64%. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan dalam media pembelajaran teknik animasi *tweening* 2D yang berbasis *macromedia flash 8* ini pada siswa kelas XI di SMKN 10 Medan dikatakan efektif sebagai media pembelajaran tersebut.

Kata Kunci: *macromedia flash 8, media pembelajaran, animasi tweening 2D*

ABSTRACT

Dian Ramadani: “Development of Interaktif Learning Media for Animation Techniques at SMK Negeri 10 Medan”.

Essay. Facult of Engineering, State University of Medan.

The development of interactive learning media of animation technique aims to find out about appropriate and effective learning media that will be used by class XI students of SMKN 10 Medan, where 2D and 3D animation subjects are based on macromedia flash 8.

Researchers used CBI (Computer Based Learning) research method. In collecting data using research instruments, namely a questionnaire given by material, media, design, and users expert, the aims is to test how the quality of learning media is and test the effectiveness of learning outcomes for students. The type of data used is quantitative which is supported by qualitative data for that it will be analyzed with testing criteria in research that determine the quality the product.

For this reason, the result the development interactive learning media animation techniques based on the feasibility test learning media for 2D tweening animation techniques are categorized as very valid to be used as learning media because the result obtained from material expert are 87%, the result obtained by media expert are 93%, for the valid category. From design experts by 80%, and the result obtained from users 64%. Based on the results of the research, the use of the 2D animation tweening technique in learning media, which will be absed on macromedia flash 8, in class XI students at SMKN 10 Medan is said to be effective as a learning medium.

Keywords: macromedia flash 8, learning media, 2D tweening animation.