

SKRIPSI

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *ADOBE ILLUSTRATOR* DALAM PEMBELAJARAN ANIMASI 2 DIMENSI DI SMK NEGERI 71 JAKARTA



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

NABILA ANISHA ISHA ILLAH

1512620049

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2024


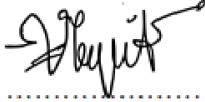
HALAMAN PENGESAHAN

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE
ILLUSTRATOR DALAM PEMBELAJARAN ANIMASI 2 DIMENSI DI
SMK NEGERI 71 JAKARTA**

Nabila Anisha Isha Illah

NIM. 1512620049

Disetujui oleh:

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Lipur Sugiyanta, Ph.D NIP. 197612292003121002 (Dosen Pembimbing I)		18/07/2024
Via Tuhamah Fauziastuti, M.Ed NIP. 199101102023212029 (Dosen Pembimbing II)		17/07/2024

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI:

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
ZE. Ferdi Fauzan Putra, S.Pd., M.Pd.T NIP. 199002032019031013 (Ketua Penguji)		16/07/2024
Ressy Dwitias Sari. S.T., M.T.I NIP. 198909152019032021 (Sekretaris)		16/07/2024
Dr. Widodo, S.Kom, M.Kom NIP. 197203252005011002 (Dosen Ahli)		15/07/2024

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 28 Juni 2024

Yang Membuat Pernyataan



Nabila Anisha Isha Illah

No Reg. 1512620049



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nabila Anisha Isha Illah
NIM : 1512620049
Fakultas/Prodi : Teknik/Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Alamat email : naaslabi76@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

.....
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE ILLUSTRATOR

.....
DALAM PEMBELAJARAN ANIMASI 2 DIMENSI DI SMK NEGERI 71 JAKARTA
.....

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 24 Juli 2024

Penulis

(Nabila Anisha Isha Illah)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Adobe Illustrator Dalam Pembelajaran Animasi 2 Dimensi di SMK Negeri 71 Jakarta” tepat pada waktunya, sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan.

Dalam menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan, pengajaran, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ficky Duskarnaen, S.T, M.Sc. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta;
2. Bapak Lipur Sugiyanta, Ph.D. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan dalam penyusunan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan baik;
3. Ibu Via Tuhamah Fauziastuti, S.SI, M.Ed. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan dalam penyusunan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan baik;
4. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan;
5. Mba Nafisa dan Bu Ningsih selaku Admin Prodi yang telah membantu penulis dalam mengurus hal yang bersifat administratif selama masa perkuliahan;
6. Kedua orang tua penulis yang sudah berjuang untuk mendidik, membiayai segala kebutuhan penulis selama masa perkuliahan, dan mendukung serta memberikan doa restu kepada penulis dalam menyusun skripsi;
7. Keluarga besar penulis yang selalu mendukung dan mendoakan penulis agar lulus tepat waktu;
8. Muhammad Rafi Abrar yang selalu ada setiap saat untuk memberikan masukan

- dan dukungan kepada penulis;
9. Sahabat penulis dari SMA hingga sekarang Rita Amalia Fortuna, Esti Setia Ningsih, dan Annisa Afra Fauziah yang selalu ada dalam mendengarkan keluhan kesah, memberikan dukungan, dan semangat motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini;
 10. Teman dekat penulis semasa kuliah Nurul Komariah, Tri Suri Septiyani, Fathiyyah Al Qash, dan Hana Rofidah Afra yang selalu membantu, memberikan dukungan, dan semangat motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini;
 11. Teman-teman seperjuangan penulis, PTIK 2020 yang sudah bersama-sama menempuh perkuliahan selama kurang lebih 4 tahun;
 12. Guru dan siswa/i SMKN 71 Jakarta yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
 13. Seluruh pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini, yang tidak bisa penulis sebutkan secara satu persatu.

Penulis juga memohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penyusunan skripsi ini, karena masih jauh dari kata sempurna. Dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya bagi penulis sendiri.

Jakarta, 28 Juni 2024

Penulis,

Nabila Anisha Isha Illah

ABSTRAK

NABILA ANISHA ISHA ILLAH, Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Adobe Illustrator Dalam Pembelajaran Animasi 2 Dimensi di SMKN 71 Jakarta. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. Dosen Pembimbing Lipur Sugiyanta, Ph.D dan Via Tuhamah Fauziastuti, S.SI, M.Ed.

Efektivitas belajar siswa yang masih rendah menjadi sebuah tantangan dalam pembelajaran Animasi 2 Dimensi di SMKN 71 Jakarta. Hal ini berhubungan langsung dengan tingkat pemahaman siswa sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal yang disebabkan berbagai faktor, termasuk media pembelajaran yang kurang efektif. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran Adobe Illustrator dalam pembelajaran animasi 2 dimensi di SMKN 71 Jakarta. Dengan teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan metode angket (kuesioner) dan metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan menggunakan analisis statistik berupa uji *mann whitney* sebagai pengganti dari uji *independent sample T-test*, hal ini dikarenakan data yang digunakan tidak lolos uji normalitas sebagai syarat dalam pengujian pada uji *independent sample T-test*. Dari hasil analisis penelitian dengan bantuan SPSS dan total 31 siswa, menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, yang artinya nilai p value < batas kritis 0.05 dan hipotesis nihil (H_0) ditolak sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima, sehingga ada perbedaan signifikan antara penggunaan media pembelajaran Adobe Illustrator dan media pembelajaran lain terhadap tingkat pemahaman siswa pada pembelajaran Animasi 2 Dimensi. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran Adobe Illustrator dibuktikan berdasarkan hasil *mean rank* pada uji *mann whitney* dengan kelompok pengguna media pembelajaran Adobe Illustrator (kelompok A) memiliki nilai sangat tinggi dibandingkan dengan kelompok pengguna media pembelajaran lain (kelompok B), yakni $23.50 > 8.00$, sehingga ditarik kesimpulan bahwa ada efektivitas penggunaan media pembelajaran Adobe Illustrator dalam pembelajaran animasi 2 dimensi di SMKN 71 Jakarta.

Kata Kunci: *Adobe Illustrator, Efektivitas, Animasi 2 Dimensi, Uji Mann Whitney*

ABSTRACT

NABILA ANISHA ISHA ILLAH, Effectiveness of Using Adobe Illustrator Learning Media in Learning 2-Dimensional Animation at SMKN 71 Jakarta. Informatics and Computer Engineering Education Study Program, Faculty of Engineering, Jakarta State University. Supervisors Lipur Sugiyanta, Ph.D and Via Tuhamah Fauziastuti, S.SI, M.Ed..

The low effectiveness of student learning is a challenge in learning 2-Dimensional Animation at SMKN 71 Jakarta. This is directly related to the level of student understanding so that learning objectives are not achieved optimally due to various factors, including ineffective learning media. Therefore, this study aims to determine the effectiveness of using Adobe Illustrator learning media in learning 2-dimensional animation at SMKN 71 Jakarta. With data collection techniques in the study using a questionnaire method and the research method used is a quantitative method using statistical analysis in the form of the Mann Whitney *test* as a substitute for the Independent Sample T-test, this is because the data used did not pass the normality test as a requirement in testing the Independent Sample T-test. From the results of research analysis with the help of SPSS and a total of 31 students, it shows that the value of Asymp. Sig (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, which means that the p value < 0.05 critical limit and the null hypothesis (H_0) is rejected while the alternative hypothesis (H_a) is accepted, so there is a significant difference between the use of Adobe Illustrator learning media and other learning media on the level of student understanding in learning 2-Dimensional Animation. To determine the effectiveness of the use of Adobe Illustrator learning media, it is proven based on the results of the mean rank in the Mann Whitney test with the Adobe Illustrator learning media user group (group A) having a very high value compared to other learning media user groups (group B), namely $23.50 > 8.00$, so it is concluded that there is an effectiveness of using Adobe Illustrator learning media in learning 2-dimensional animation at SMKN 71 Jakarta.

Keywords: *Adobe Illustrator, Effectiveness, 2-Dimensional Animation, Mann Whitney Test*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Perumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Kegunaan Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 Media.....	7
2.1.2 Pembelajaran	8
2.1.3 Efektivitas	9
2.1.4 Animasi 2 Dimensi.....	10
2.1.5 Adobe Illustrator	12
2.1.6 Instrumen Pengukuran Efektivitas Media Pembelajaran	13
2.1.7 Metode Uji T-test	15
2.1.8 Metode Uji Mann Whitney	17
2.1.9 Hipotesis.....	18
2.1.10 Uji Normalitas	20
2.1.11 Uji Homogenitas	21
2.2 Penelitian Relevan	22
2.3 Kerangka Berpikir	31

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	34
3.2 Alat dan Bahan Penelitian	34
3.2.1 Alat Penelitian	34
3.2.2 Bahan Penelitian.....	35
3.3 Diagram Alir Penelitian	35
3.4 Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling	38
3.4.1 Populasi	38
3.4.2 Sampel.....	38
3.4.3 Teknik Sampling	40
3.5 Pendekatan Penelitian.....	41
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	41
3.6.1 Penyusunan Kuesioner Penelitian	41
3.6.2 Uji Coba Instrumen Kuesioner.....	51
3.7 Teknik Pengumpulan Data	57
3.7.1 Studi Literatur	57
3.7.2 Penyebaran Kuesioner.....	57
3.8 Teknik Analisis Data.....	58
BAB IV HASIL PENELITIAN	60
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	60
4.2 Analisis Data Penelitian	61
4.2.1 Menentukan Hipotesis.....	61
4.2.2 Hitung Uji Normalitas Data	62
4.2.3 Hitung Uji Homogenitas	63
4.2.4 Hitung Uji Mann Whitney	64
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN.....	75
RIWAYAT PENULIS	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Hasil Desain Adobe Illustrator.....	12
Gambar 2. 2 Skor Skala Likert	15
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir	33
Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian (Data Primer, 2024).....	36



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1	Penggunaan Media Pembelajaran Semester 1 Tahun Pelajaran 2022/ 2023 Muatan Animasi Kelas XI dan XII SMK Negeri 71 Jakarta.....	3
Tabel 2. 1	Penelitian Relevan	22
Tabel 3. 1	Perangkat Keras	34
Tabel 3. 2	Perangkat Lunak	35
Tabel 3. 3	Populasi Siswa Aktif Jurusan Animasi SMK Negeri 71 Jakarta	38
Tabel 3. 4	Perhitungan Sampel	40
Tabel 3. 5	Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Evaluasi Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran dan Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Animasi 2D	43
Tabel 3. 6	Instrumen Kuesioner Penggunaan Media Adobe Illustrator	49
Tabel 3. 7	Instrumen Kuesioner Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Animasi 2 Dimensi	50
Tabel 3. 8	Skala Likert	51
Tabel 3. 9	Instrumen Kuesioner Penggunaan Media Adobe Illustrator Setelah Pengujian Validitas	53
Tabel 3. 10	Instrumen Kuesioner Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Setelah Pengujian Validitas	55
Tabel 4.1	Jumlah Data Responden	61
Tabel 4.2	Hasil Uji Normalitas	63
Tabel 4.3	Hasil Uji Homogenitas	64
Tabel 4.4	Hasil Uji Mann Whitney	65
Tabel 4.5	Hasil Uji Mann Whitney P Value	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Uji Ahli Materi Instrumen Penelitian	75
Lampiran 2 Hasil Pengisian Kuesioner Pilot Test Oleh Siswa	81
Lampiran 3 Hasil Uji Validitas Instrumen	82
Lampiran 4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	85
Lampiran 5 Pernyataan Kuesioner	86
Lampiran 6 Hasil Pengisian Kuesioner	89
Lampiran 7 Hasil Uji Normalitas	90
Lampiran 8 Hasil Uji Homogenitas	91
Lampiran 9 Hasil Uji Mann Whitney	92
Lampiran 10 Daftar Pengguna Media Pembelajaran Jurusan Animasi	93
Lampiran 11 Surat Tugas Dosen Pembimbing	99
Lampiran 12 Surat Kelayakan Judul	100
Lampiran 13 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing	101
Lampiran 14 Lembar Surat Pernyataan Dosen Pembimbing 1	104
Lampiran 15 Lembar Surat Pernyataan Dosen Pembimbing 2	105
Lampiran 16 Surat Penelitian ke SMK Negeri 71 Jakarta	106
Lampiran 17 Surat Balasan Penelitian SMK Negeri 71 Jakarta	107