

PERBANDINGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *MOTION GRAPHIC* DENGAN MEDIA *POWER POINT* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS SMK PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA

SKRIPSI



MIFTAHUL ZANNAH

5235152008

**Skripsi Ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN
KOMPUTER**

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2020

**PERBANDINGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *MOTION GRAPHIC*
DENGAN MEDIA *POWER POINT* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS SMK PROGRAM
KEAHLIAN MULTIMEDIA**

MIFTAHUL ZANNAH

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan media belajar *motion graphic* dan dengan media belajar *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X SMK Negeri 2 Jakarta dan SMK Negeri 51 Jakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus sampai dengan bulan Desember 2019. Media belajar *motion graphic* diterapkan di kelas eksperimen yaitu kelas X MM 1 SMK Negeri 2 Jakarta dan media belajar *powerpoint* diterapkan di kelas kontrol yaitu kelas X MM 1 SMK Negeri 51 Jakarta. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X SMK Negeri 2 Jakarta dan SMK Negeri 51 Jakarta tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 60 peserta didik. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode eksperimen kuantitatif, yaitu dengan memperlakukan dua kelas dengan perlakuan atau tindakan yang berbeda. Pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Untuk mendapatkan data dari penelitian ini dilakukan dengan cara menguji peserta didik dengan memberikan tes akhir (*post test*) untuk mengukur kemampuan kognitif dengan tes pilihan ganda. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara media belajar *motion graphic* dengan media belajar *powerpoint* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X Multimedia di SMK Negeri 2 Jakarta dan kelas X Multimedia SMK 51 Jakarta yang dibuktikan dengan hasil analisis data (Uji-t) yaitu diperoleh $t_{hitung} = 2,53$ dan $t_{tabel} = 2,03$. Karena $t_{hitung} (2,53) > t_{tabel} (2,03)$, maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak. Hasil belajar peserta didik yang menggunakan media belajar *motion graphic* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 83,267, sedangkan siswa yang diterapkan dengan media belajar *Powerpoint* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80,667. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan media belajar *motion graphic* memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang diajarkan menggunakan media belajar *powerpoint*.

Kata Kunci : Media Belajar *Motion Graphic*, Media Belajar *Powerpoint*, Hasil Belajar.

**COMPARISON OF MOTION GRAPHIC VIDEO BASED LEARNING WITH
POWER POINT MEDIA STUDENTS LEARNING OUTCOMES OF THE
SUBJECT BASIC SKILLS PROGRAM SMK GRAPHIC DESIGN MULTIMEDIA**

MIFTAHUL ZANNAH

ABSTRACT

This study aims to determine the motion graphic comparison of learning media and with powerpoint learning media to the learning outcomes of students in the subjects of Graphic Design Basics class X SMK Negeri 2 Jakarta and SMK Negeri 51 Jakarta. This study was conducted in August until December 2019. Media study motion graphics applied in the experimental class is class X MM 1 SMK Negeri 2 Jakarta and the media to learn powerpoint applied in the control class is class X MM 1 SMK Negeri 51 Jakarta. The population in this study is a class X SMK Negeri 2 Jakarta and SMK Negeri 51 Jakarta academic year 2019/2020, amounting to 60 learners. In this research method used is quantitative experimental method, namely by treating two classes with a different treatment or action. Sampling using simple random sampling technique. To get the data from this study is done by testing the learners to give a final test (post test) to measure cognitive abilities with multiple-choice tests. Based on the results of this study concluded that there are differences in learning outcomes between media learning motion graphics with a learning medium powerpoint on subjects Basic Graphic Design class X Multimedia SMK Negeri 2 Jakarta and class X Multimedia SMK Negeri 51 Jakarta as evidenced by the results of data analysis (t-test) is obtained $t_{hitung} = 2.53$ and $t_{tabel} = 2.03$. Because $t_{hitung} (2.53) > t_{tabel} (2.03)$, it can be said that H_0 is rejected. The study of students who use the media to learn motion graphic scores by an average of 83.267, while students who applied to study media Powerpoint obtain an average value of 80.667. This proves that the learners are taught using learning media motion graphic has an average value higher than the learners are taught to use the media to learn PowerPoint.

Keywords: Media Learning Motion Graphic, Media and Learning Powerpoint, Learning Outcomes.

HALAMAN PENGESAHAN

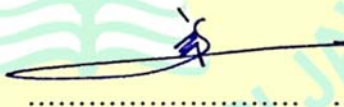

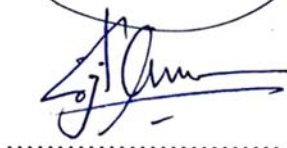
Skripsi

PERBANDINGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *MOTION GRAPHIC* DENGAN *POWERPOINT* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS SMK PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA

Nama : Miftahul Zannah, NIM : 5235152008

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Dr. Yuliatri Sastrawijaya, M.Pd (Dosen Pembimbing I)		10/02 - 2020
Hamidillah Ajie, S. Si, M.T (Dosen Pembimbing II)		10/02 - 2020

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Lipur Sugiyanta, Ph. D (Ketua Penguji)		07/02-2020
M. Ficky Duskarnaen, M. Sc. Penguji I		07/02 - 2020
Irma Permata Sari, M. Eng. Penguji II		07-02-2020

Tanggal Lulus : 11 Februari 2020

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis skripsi saya yang berjudul “Perbandingan Video Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* Dengan Media *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis SMK Program Keahlian Multimedia” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis yang berjudul “Perbandingan Video Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* Dengan Media *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis SMK Program Keahlian Multimedia” adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri dengan arahan dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 1 Januari 2020



Miftahul Zannah

NIM. 5235152008



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 : Miftahul Zannah
NIM : 5235152008
Fakultas/Prodi : Teknik / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Alamat email : gethamitha28@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 :

PERBANDINGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS MOTION GRAPHIC DENGAN
MEDIA POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS SMK PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA

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, 27 Februari 2020

Penulis

Miftahul Zannah

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Efektivitas Strategi Pembelajaran Peer Tutoring Dalam Meningkatkan *Self- Regulated Learning* Pada Mata Pelajaran Platform Komputasi Awan Kelas XI Sistem Informasi Jaringan dan Aplikasi SMK Negeri 26 Jakarta” guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta.

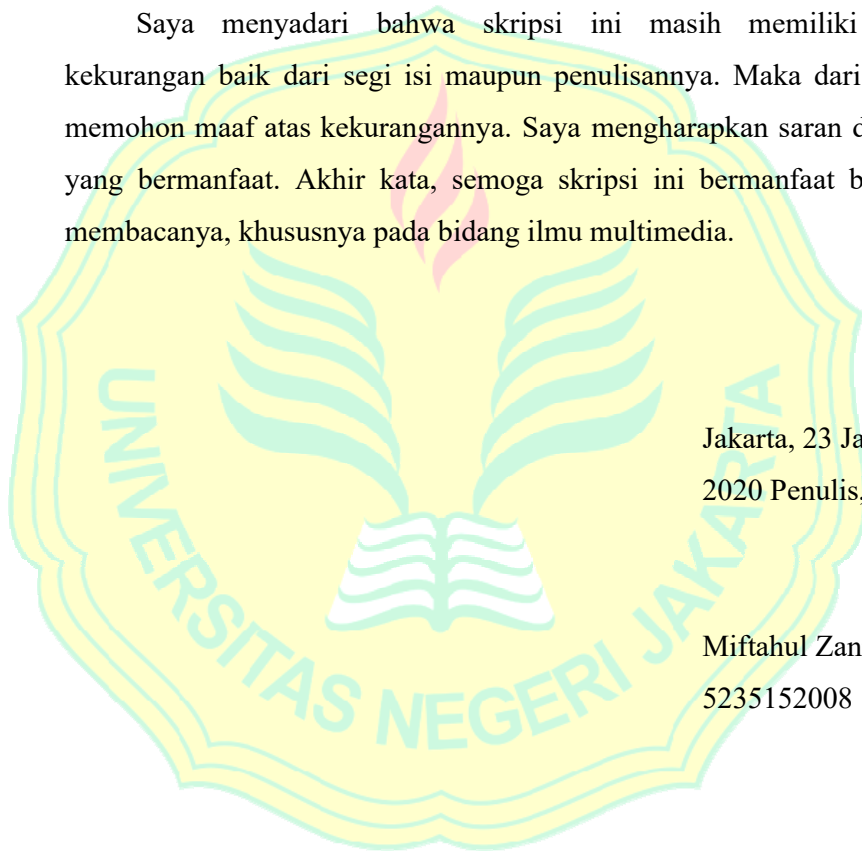
Skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik tanpa adanya bimbingan, saran, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu dalam kesempatan ini saya menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas segala kemudahan dalam bentuk apapun yang telah diberikan.
2. Keluarga yang tak hentinya memberikan doa dan semangat kepada saya, terutama orangtua saya Ibu Mariyani, serta adik-adik saya Isbatulliyah dan M. Aditiya Azhar.
3. Ibu Dr. Yuliatri Sastrawijaya, M.Pd selaku Koordinator Program Studi S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan saran dan bimbingan selama penyusunan skripsi.
4. Bapak Hamidillah Adjie, S.T., M.Sc selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan saran dan bimbingan selama penyusunan skripsi.
5. SMK Negeri 2 Jakarta dan SMK Negeri 51 Jakarta atas kerjasamanya dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmunya kepada saya.

7. Sahabat seperjuangan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Angkatan 2015 yang telah berjuang bersama selama kurang lebih 4 tahun.
8. Semua pihak yang telah memberi bantuan dan perhatian selama penyusunan skripsi.

Semoga segala kebaikan, doa, dan bantuan yang diberikan kepada saya mendapatkan balasan yang terbaik serta berlipat ganda dari Allah SWT. Aamiin.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan baik dari segi isi maupun penulisannya. Maka dari itu saya memohon maaf atas kekurangannya. Saya mengharapkan saran dan kritik yang bermanfaat. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya, khususnya pada bidang ilmu multimedia.



Jakarta, 23 Januari
2020 Penulis,

Miftahul Zannah
5235152008

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Pembatasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Kegunaan Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1. Kerangka Teoritik	8
2.1.1. Variabel Terikat	8
2.1.1.1. Definisi Hasil Belajar	8
2.1.1.2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	9
2.1.1.3. Manfaat Hasil Belajar	10
2.1.1.4. Dasar Desain Grafis	11
2.1.1. Variabel Bebas	12
2.1.2.1. Media Pembelajaran	12
2.1.2.2. Media Pembelajaran Audio Visual	13
2.1.2.3. <i>Motion Graphic</i>	14
2.1.2.4. <i>Power Point</i>	18
2.2. Hasil Penelitian yang Relevan	19
2.3. Kerangka Berpikir	22
2.4. Hipotesis Penelitian	25

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1. Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian	26
3.2. Populasi dan Sampel Penelitian.....	26
3.3. Definisi Operasional	27
3.4. Metode Penelitian	28
3.5. Desain Penelitian	28
3.6. Perlakuan Penelitian	29
3.7. Instrumen Penelitian	30
3.7.1. Uji Coba Instrumen	31
3.7.2. Kisi-kisi Instrumen	31
3.7.3. Pengukuran CVR.....	32
3.7.4. Pengujian Analisis Butir	33
3.7.5. Pengujian Reabilitas	34
3.8. Teknik Pengumpulan Data	35
3.9. Teknik Analisis Data	35
3.9.1. Uji Normalitas	36
3.9.2. Uji Homogenitas.....	36
3.9.3. Uji Analisis Data	37
3.9. Hipotesis Statistik.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1. Deskripsi Data	39
4.1.1. Uji Validitas / Validitas Butir Soal.....	39
4.1.2. Uji Reabilitas	40
4.1.3. Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Kelas Eksperimen.....	41
4.1.4. Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Kelas Kontrol	43
4.2. Pengujian Persyaratan Analisis	45
4.2.1. Uji Normalitas Data.....	45
4.2.2. Uji Homogenitas Data	46
4.3. Pengujian Hipotesis	47
4.4. Pelaksanaan <i>Treatment</i>	48
4.4. Pembahasan Hasil Penelitian.....	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN-LAMPIRAN	60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Perlakuan yang Diberikan pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Selama Penelitian	30
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Soal Pilihan Ganda Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis	32
Tabel 3.3. Kriteria Pengujian.....	35
Tabel 4.1. Kriteria Pengujian Reabilitas.....	40
Tabel 4.2. Data Kelas Eksperimen	41
Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Kelas Eksperimen	42
Tabel 4.4. Data Kelas Kontrol.....	43
Tabel 4.5. Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol	44
Tabel 4.6. Hasil Uji Normalitas Dengan Lilliefors Data Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	46
Tabel 4.7. Hasil Uji Homogenitas Dengan Fisher Data Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	47
Tabel 4.8. Hasil Uji-t	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Skema Kerangka Berpikir.....	25
Gambar 3.1. <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	29
Gambar 4.1. Grafik Histogram Kelas Eksperimen.....	43
Gambar 4.2. Grafik Histogram Kelas Kontrol.....	45



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Instrumen soal uji validitas.....	61
Lampiran 2. Uji CVR.....	69
Lampiran 3. Uji Validitas	70
Lampiran 4. Uji Reabilitas	73
Lampiran 5. Instrumen Soal Posttest	75
Lampiran 6. Tabulasi Data Posttest	79
Lampiran 7. Distribusi Frekuensi Soal (Eksperimen).....	80
Lampiran 8. Distribusi Frekuensi Soal (Kontrol).....	81
Lampiran 9. Normalitas dengan Lilliefors (Eksperimen).....	82
Lampiran 10. Normalitas dengan Lilliefors (Kontrol).....	83
Lampiran 11. Perhitungan Uji-t.....	84
Lampiran 12. Perhitungan Uji Homogenitas	85
Lampiran 13. Dokumentasi Kegiatan	87
Lampiran 14. Surat-surat dan Perizinan.....	88