

Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Macromedia Flash dan Design Grafis pada Mata Pelajaran Animasi terhadap Kreativitas Siswa SMK Pasundan 1 Kota Serang

Tomi Bustomi¹, Marini Marini², Firly Aulia³, Rita Fadilah⁴, Fina Alfiyanti⁵, Anton Nasrullah⁶

¹⁻⁶Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa

E-mail: bustomit5@gmail.com¹, marr35245@gmail.com², firlyaulia11@gmail.com³, alfiyantifina8@gmail.com⁵, antonnasrullah1@gmail.com⁶

Abstract. A course of learning requires appropriate learning media to make it easier for students to achieve abilities. For this reason, this research was conducted with the aim of testing and analyzing the use of learning media in the form of macromedia flash and graphic design in animation courses. The end result leads to an increase in student creativity. This study utilized a quantitative approach with data obtained from a questionnaire technique containing some information about the research being conducted. Then the results will be analyzed with multiple linear regression to find out which media has more influence on increasing their creativity. The results show that the use of macromedia flash media has a more positive effect on increasing student creativity in animation courses compared to the use of graphic design. While the use of graphic design has no influence on student creativity. But simultaneously or combined have the effect of increasing their creativity. While the final result is 71% capable of influencing student creativity and the remaining 29% is influenced by other factors. For this reason, overall the selection of the right learning media will provide an increase in the creative abilities of students at SMK Pasundan 1 Kota Serang.

Keywords: Macromedia Flash, Graphic Design, Animation Course, Student Creativity

Abstrak. Sebuah pembelajaran tentu saja membutuhkan media pembelajaran yang sesuai untuk memudahkan siswa dalam meraih kemampuan. Untuk itu penelitian ini dilakukan dengan tujuan menguji dan menganalisis penggunaan media pembelajaran dalam bentuk *macromedia flash* dan desain grafis pada Mata Pelajaran animasi. Hasil akhirnya mengarah pada peningkatan kreativitas siswa. Penelitian ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif dengan data didapatkan dari teknik angket berisikan beberapa informasi mengenai penelitian yang dilakukan. Kemudian hasilnya akan dianalisis dengan regresi linier berganda untuk mengetahui media mana yang lebih berpengaruh pada peningkatan kreativitas mereka. Hasilnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media *macromedia flash* ternyata lebih berpengaruh positif meningkatkan kreativitas siswa dalam Mata Pelajaran animasi dibandingkan dengan penggunaan desain grafis. Sedangkan pemanfaatan desain grafis tidak memiliki pengaruh terhadap kreativitas siswa. Namun secara simultan atau gabungan memiliki pengaruh meningkatkan kreativitas mereka. Sedangkan hasil akhirnya sebanyak 71% mampu mempengaruhi kreativitas siswa dan sisanya 29% lainnya dipengaruhi oleh faktor lainnya. Untuk itu secara keseluruhan pemilihan media pembelajaran yang tepat akan memberikan peningkatan kemampuan kreativitas siswa di SMK Pasundan 1 Kota Serang.

Kata Kunci: Macromedia Flash, Desain Grafis, Mata Pelajaran Animasi, Kreativitas Siswa

LATAR BELAKANG

Setiap kegiatan pembelajaran memiliki tujuan utama meningkatkan kemampuan dari setiap orang atau pihak tertentu. Supaya bisa mampu meningkatkan kemampuan secara langsung maupun tidak langsung maka perlu diperhatikan juga unsur-unsur yang berkaitan dengan proses pembelajaran (Ardiansyah, 2021). Unsur-unsur ini apabila diperhatikan bisa memberikan pengaruh ataupun dampak yang sangat luar biasa bagi perkembangan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran. Untuk unsur yang paling utama yaitu adalah metode yang

dipakai selama pembelajaran tersebut serta media- media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan keduanya itu bisa memberikan dampak positif bagi keberhasilan pembelajaran (MARWAN, 2013). Maka dari itu antara media dengan metode harus betul-betul dimaksimalkan supaya hasil belajarnya dapat tercapai dengan baik.

Penentuan media dalam kegiatan pembelajaran itu akan memberikan dampak positif bagi kegiatan pembelajaran atau perkuliahan. Hal ini dikarenakan melalui media yang ada kita bisa mengambil sebuah respon dari setiap siswa tersebut kemudian dari respon yang ada kita bisa membuat bagaimana kondisi pembelajaran itu berjalan dengan lancar serta tercapai tujuan secara efektif (Sari, 2020). Untuk itu supaya bisa mengembangkan respon dari setiap siswa kemudian bisa mencapai hasil-hasil tertentu dibutuhkan penetapan media yang paling sesuai. Sesuai dengan hasil penelitian menyatakan bahwa media ini memiliki peran yang signifikan bagi perkembangan pembelajaran menciptakan suasana maupun kondisi lingkungan belajar secara efektif (Arsyad, 2013). Ketika kondisi maupun lingkungan serta suasananya itu berjalan dengan kondusif dan mendukung pembelajaran maka besar kemungkinan keberhasilan mereka mudah dicapai dengan baik. Selain itu juga sebuah pembelajaran ketika menginginkan mencapai kreativitas siswa dan semaksimal mungkin dan juga daya pembelajaran yang terbaik dibutuhkan media-media yang inovatif untuk menciptakan minat serta menumbuhkan motivasi mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Apalagi ketika guru mampu menentukan media yang lebih interaktif akan memberikan pengaruh positif bagi mereka. Ini disampaikan dalam penelitian yang menyatakan bahwa ketika pembelajaran memanfaatkan media interaktif maka proses pembelajaran yang dilakukan dapat tercapai dengan lebih efektif serta informasi- informasi yang disampaikan dapat diterima dengan jauh lebih baik (Susilo & Ramdiati, 2019). Apalagi kegiatan pembelajaran itu diperkenalkan untuk menyampaikan isi dari pembelajaran tersebut. Ketika isi disampaikan dengan baik melalui media maka tujuan pembelajaran juga bisa disampaikan dengan baik. Untuk itu media yang bisa dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran yaitu media makromedia flash dan media desain grafis.

Penentuan media macromedia flash sebagai alternatif media pembelajaran didasarkan atas beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan macromediasi ini berpengaruh meningkatkan motivasi maupun meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Kemudian kenapa kognifikan bisa berupa kreativitas ataupun vegetatif kolaborasi maupun komunikasi. Atas dasar tersebut maka pada penelitian ini akan dibahas secara lebih lanjut pemanfaatan multimedia flash sebagai media pembelajaran untuk materi animasi dengan tujuan utama meningkatkankreativitas dari siswa. Hasilnya nanti akan memberikan pengaruh positif

bagiperkembangan media pembelajaran yang dilakukan.

Selain itu penggunaan media grafis juga memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Media ini merupakan alternatif media yang bisa digunakan untuk meningkatkan semangat mereka untuk memahami materi pembelajaran. Melalui tampilan grafis maka materi itu bisa disampaikan dengan lebih baik dan bisa dipahami sehingga siswa memahami materi turunannya baik dan semua pesan-pesan yang berkaitan dengan materi dapat dicapai dengan sebaik mungkin. Penggunaan media ini merupakan alternatif yang bisa dipilih oleh Guru karena dari segi pembuatan dan juga biaya-biaya jauh lebih terjangkau dibandingkan pembuatan media makro media flash. Untuk itu pembelajaran nantinya akan diarahkan kepada dua media yaitu media macromedia flash dan desain grafis.

Untuk itu kegiatan pernikahan ini memiliki tujuan utama yaitu untuk menguji dan juga menganalisis bagaimana pengaruh atas penggunaan kedua media yang telah ditentukan sebelumnya terhadap tingkat kreativitas dari siswa materi animasi. Semakin besar tingkat kreativitas maka dapat dipastikan penggunaannya dapat benar-benar memberikan pengaruh positif bagi setiap siswa. Untuk itu penelitian ini berjudul Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Macromedia Flash dan Design Grafis Pada Mata Pelajaran Animasi Terhadap Kreativitas Siswa SMK Pasundan 1 Kota Serang.

METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan untuk mengungkapkan bagaimana pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis macromedia flash dan desain grafis setelah diintegrasikan dalam pembelajaran animasi di perkuliahan. Untuk itu supaya hasilnya dapat diketahui dengan baik maka penelitian ini dilakukan terhadap siswa di SMK Pasundan 1 Kota Serang tepatnya pada Mata Pelajaran animasi. Penentuan lokasi ini didasarkan atas berbagai pertimbangan yaitu 1) terdapat persoalan dalam media pembelajaran yang dipakai selama melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah, 2) rendahnya kemampuan kreativitas yang dimiliki oleh siswa sehingga mereka tidak mampu memaknai berbagai hal dan apa yang mereka lakukan ini memiliki pengaruh serta manfaat bagi mereka, 3) Sisi kreativitas mereka dirasa belum maksimal dan ini terwujud pada proses pembelajaran yang dilakukan belum banyak yang memberikan kontribusi positif dan karya original, 4) Belum pernah ditemukan penelitian serupa yang dilakukan di SMK Pasundan 1 Kota Serang ini. Semua alasan tersebut yang menjadi dasar dipilihnya lokasi tersebut sebagai lokasi penelitian berlangsung.

Sebuah tindakan penelitian yang dilakukan tentu saja didasarkan atau ditujukan pada satu subjek orang yang menjadi pihak paling utama penelitian dilakukan. Subjek penelitian ini harus betul-betul diperhatikan supaya hasilnya mampu memberikan pengaruh yang baik dan hasilnya mampu menjelaskan dengan benar hubungan atau keterkaitan variabel satu dengan variabel lainnya (Sugiyono, 2019). Untuk itu penelitian ini dilakukan pada siswa di SMK Pasundan 1 Kota Serang. Untuk itu populasi penelitian ini berisikan semua siswa pada prodi yang belajar di lokasi tersebut, namun setelah dilakukan proses perhitungan sampel dengan cara *purposive random sampling* maka didapatkan sampel penelitian yaitu mereka yang masuk kategori dan kriteria sebanyak 70 orang ditetapkan menjadi sampel penelitian ini.

Untuk itu supaya kegiatan penelitian ini berjalan lancar maka penelitian ini wajib dilakukan dengan langkah tertentu atau sebuah metode. Metode ini nantinya akan memberikan arahan proses penelitian dan analisisnya sehingga mampu mengambil tindakan dan kesimpulan penelitian. Maka dari itu penelitian ini didasarkan atas metode kuantitatif. Artinya semua fenomena yang diteliti dan jawaban yang ditemukan akan dibahas lebih lanjut melalui data-data dan analisisnya (Arikunto, 2019). Untuk penelitian ini dikarenakan mencari pengaruh antar variabel maka masuk penelitiannya kuantitatif deskriptif. Untuk itu penelitian ini akan dilakukan untuk melihat pengaruh yang ditimbulkan dari dua variabel independen dan dependennya. Untuk itu variabel penelitian ini berkaitan dengan penerapan media pembelajaran macromedia flash dan penerapan dari media desain grafis dalam perkuliahan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas pada siswa.

Supaya penelitian ini berjalan dengan baik dan lancar maka dibutuhkan berbagai sumber-sumber informasi maupun data-data yang berguna untuk penelitian. Sumber penelitian ini berasal dari sumber primer dan sumber sekundernya. Penelitian ini memanfaatkan kuesioner angket yang disebar kepada sampel penelitian untuk mendapatkan data informasi utama sehingga mampu mengambil kesimpulan dari penelitian ini (Sugiyono, 2019). Selain itu sumber lainnya juga sangat dibutuhkan dalam pengembangan penelitian ini. Sumber lain ini berisikan beberapa informasi yang mampu mendukung peningkatan pemahaman dan penjelasan penelitian lebih lanjut. Untuk itu penelitian ini memanfaatkan sumber artikel, jurnal, buku atau sumber lainnya yang berguna untuk menjelaskan lebih mendalam penelitian yang dilakukan.

Penelitian ini memanfaatkan skala sebagai instrumen penelitian. Skala yang digunakan yaitu skala likert dengan kriteria tertentu. Penelitian ini berkaitan dengan pertanyaan positif dan pertanyaan negatifnya. Kriteria penilaian dan pengukuran yang dilakukan dengan skala likert ini ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Pengisian Angket

Kriteria Skala	Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Sumber: (Gunawan & Suniasih, 2022)

Setelah semua ide-ide untuk pengumpulan data didapatkan maka akan dilakukan proses selanjutnya yaitu melakukan analisis data supaya terlihat dengan jelas hubungan maupun jawaban dari penelitian yang dilaksanakan ini. Maka semua data maupuntemuan informasi akan dilakukan pengujian melalui serangkaian uji mulai dari melakukan uji validitas, reliabilitas, serta uji berkaitan dengan korelasi untukmendapatkan hasil maupun kesimpulannya. Untuk validitasnya menggunakan *product moment* pada setiap variabel yang berkaiatan dengan penelitian, untuk reliabilitasnya menggunakan cronbach alpha serta korelasinya menggunakan bivariate pearson. Semuanya dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS sehingga memudahkan melakukan perhitungan dan analisis lanjutan. Hasilnya akan dihitung dan dipersentasekan, untuk itusupaya memudahkan menjelaskan dibuatkan kriteria yang sesuai yang disampaikan pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Persentase Pengukuran Penelitian

No	Hasil Persentase	Angka	Huruf	Kriteria
1	90-100	4	A	Sangat Baik
2	80-89	3	B	Baik
3	65-79	2	C	Cukup
4	40-64	1	D	Kurang
5	00-39	0	E	Sangat Kurang

Sumber: (Hardani, 2020)

Kemudian hasilnya akan dilakukan pengujian dengan regresi linier berganda untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari penggunaan kedua media tersebut. Analisisini dilakukan untuk menguji dan mengetahui bagaimana pengaruh yang dihasilkanapakah semua media memberikan peningkatan kreativitas yang positif atau ternyata berbeda. Hasilnya nantinya akan memberikan informasi apakah berpengaruh simultan dan parsial atau ternyata berbeda. Kemudian semua hasil yang didapatkan akan dibahas sesuai dengan pendalaman berbagai sumber sekunder lainnya yang mendukung penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan hasil pengujian beberapa data yang sudah didapatkan melalui penyebaran angket dan data informasi responden maka dapat dilakukan pengujian sesuai dengan langkah yang sudah dijabarkan tahap demi tahap sebelumnya. Hasil ini nanti akan menjelaskan secara lebih mendalam mengenai penelitian yang sudah dilakukan. Informasinya akan menjawab rumusan permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya. Untuk itu hasil penelitian ini disajikan dalam beberapa bagian berikut. Pengujian pertama berkaitan dengan penilaian mengenai media yang dipakai yaitu macromedia flash dan desain grafisnya. Penilaian ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk menguji serta memberikan masukan atas media yang dipersiapkan. Hasilnya dapat disampaikan dalam tabel 3.

Tabel 3. Penilaian Media Pembelajaran

No	Kriteria Penilaian	Responden		Persentase	Keterangan
		Total Jawaban	Skor Total		
1	Desain cover yang dipakai dalam macromedia flash 8 dan desain grafis menarik	133	150	89%	Valid
2	Efek animasi pada mediapembelajaran berbasis macromedia flash 8 dan desain grafis menarik	136	150	91%	Valid
3	Huruf-huruf yang digunakan dalam media berbasis macromediaflash 8 dan desain grafis sesuai	138	150	92%	Valid
4	Gambar (kosa kata) yang digunakan dalam media berbasis macromedia flash 8 dan desain grafis menarik	139	150	93%	Valid
5	Tata letak tombol navigasi (menu, menu, next dan back) dalam media macromedia flash 8 dan desain grafis sesuai	136	150	91%	Valid
6	System pengoperasiannya menarik untuk dioperasikan	137	150	91%	Valid
7	Music pengisi atau pengiringnya dalam media berbasis macromedia flash 8 dan desain grafis menarik	137	150	91%	Valid
8	Video pendukung materi dalam media berbasis macromedia flash 8 dan desain grafis menarik	138	150	92%	Valid
9	Layout yang dipakai dalam media berbasis macromedia flash 8 dan	138	150	92%	Valid

	desain grafis menarik				
10	Kombinasi warna dalam media berbasis macromedia flash 8 dan desain grafis sesuai	138	150	92%	Valid
11	Keseragaman warna yang dipakai dalam media berbasis macromediaflash 8 dan desain grafis sesuai	139	150	93%	Valid
12	Game pendukung media berbasis macromedia flash 8 dan desain grafis menarik	135	150	90%	Valid

Sumber: Output Ringkas Data Angket, 2023

Sesuai dengan tindakan yang dilakukan dengan meminta respon beberapa pihak untuk menilai bagaimana media pembelajaran yang dikembangkan secara keseluruhan memberikan nilai-nilai positif dan valid. Hasil ini dikarenakan secara aturan apabila hasilnya masuk kategori 90% berarti media tersebut layak dan valid mampu meningkatkan kemampuan kreativitasnya. Untuk itu apabila ini dikembangkan untuk pengembangan kreativitas bisa betul betul dilakukan dengan baik

Tabel 4. Penilaian Regresi dan Uji Parsial t

Variabel	t	Sig
1) Macromedia	4.932	0.000
Desain Grafis	0.720	0.470

Sumber: Output SPSS, 2023

Sesuai dengan tabel diatas maka dapat di sampaikan beberapa informasi mengenai hasil pengujian tersebut. Hasil informasi itu menjadi 2 penentu keputusan yaitu 1) bisa menjelaskan pengaruh yang dihasilkan antara penggunaan media *macromedia flash* dengan desain grafis terhadap kreativitas siswa; 2) bisa juga mengetahui seberapa besar uji parsial dari kedua media terhadap kreativitas siswa. Secara hasil penggunaannya menyatakan kalau media itu bisa mempengaruhi kreativitas siswa maka nilai Signya kurang dari 0,05 sedangkan apabila melebihi maka dapat dipastikan tidak memiliki pengaruh. Untuk itu dari pengujian yang dilakukan menghasilkan informasi bahwa media macromedia flash memiliki nilai Sig 0,000 berarti lebih rendah dari 0,05 yang menyatakan media ini memiliki pengaruh dengan kreativitas siswa. Sedangkan desain grafis tidak memiliki pengaruh dengan kreativitas mereka. Kemudian hasilnya juga berpengaruh secara parsial mempengaruhi kreativitas mereka. Kemudian dijelaskan lebih lanjut hasil pengaruh secara simultannya pada tabel 5.

Tabel 5. Pengukuran Uji Simultan F

	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	366.755	2	183.377	35.461	0.000 ^b
	Residual	149.964	29	5.171		
	Total	516.719	31			

Sumber: Hasil Pengujian Variabel, 2023

Sesuai dengan tabel yang disajikan akan disampaikan bagaimana analisis secara simultannya atau gabungan antara kedua media apabila dipakai untuk pembelajaran animasi bagi siswa SMK Pasundan 1 Kota Serang. Secara hasil menyatakan bahwa kedua media memiliki pengaruh yang simultan dengan kreativitas siswa. Kemudian hasil ini dikuatkan dengan uji determinasi untuk melihat seberapa besar pengaruh yang dihasilkan dari keduanya. Hasilnya dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Koefisien Determinan Penelitian

R	R Square	Adj. R Square
0.842 ^a	0.710	0.690

Sumber: Hasil Pengujian Variabel, 2023

Sesuai dengan hasil pengujian yang sudah dilakukan dengan output dari regresi linier berganda yang dilakukan maka didapatkan hasil koefisien determinasi ini. Hasil informasi ini memberikan informasi bahwa penggunaan kedua media yang dikembangkan dalam pembelajaran animasi ternyata memberikan pengaruh pada peningkatan kreativitas siswa sebesar 0,710 atau 71%. Untuk itu sebanyak 71% kemampuan kreativitas siswa dalam materi animasi mampu meningkat dengan pemanfaatan media pembelajaran macromedia flash serta desain grafis. Kemudian sebanyak 29% sisanya dipengaruhi oleh factor lain selain media pembelajaran yang dilakukan.

SIMPULAN

Sesuai dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan maka dapat diambil kesimpulannya yaitu bahwa pemanfaatan media *macromedia flash* ternyata lebih berpengaruh positif meningkatkan kreativitas siswa dalam Mata Pelajaran animasi dibandingkan dengan penggunaan desain grafis. Sedangkan pemanfaatan desain grafis tidak memiliki pengaruh terhadap kreativitas siswa. Namun secara simultan atau gabungan memiliki pengaruh meningkatkan kreativitas mereka. Sedangkan hasil akhirnya sebanyak 71% mampu mempengaruhi kreativitas siswa dan sisanya 29% lainnya dipengaruhi oleh factor lainnya. Untuk itu secara keseluruhan pemilihan media pembelajaran yang tepat akan memberikan peningkatan kemampuan kreativitas siswa di SMK Pasundan 1 Kota Serang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, M. A. M. (2021). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif. *Semnas Ristek (Seminar Nasional..., 9924*, 851–857.
<http://194.59.165.171/index.php/CC/article/download/70/114%0Ahttp://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasristek/article/view/5082>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Gunawan, D. M. R., & Suniasih, N. W. (2022). Profil Pelajar Pancasila dalam Usaha Bela Negara di Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 133–141.
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group.
- MARWAN, D. (2013). *PENGARUH LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MATA PELAJARAN IPS DI SMK*. Universitas Tanjungpura.
- Sari, J. P. (2020). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DESAIN GRAFIS BERBASIS ADOBE PHOTOSHOP DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN*. UIN Sultan Syarif Kasim.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.)). Alfabeta.
- Susilo, S. V., & Ramdiati, T. (2019). Penerapan Model Multiliterasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Persuasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(1), 24–31.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v5i1.1199>