

SKRIPSI

**PEMANFAATAN APLIKASI IBISPAIN T PADA MATA PELAJARAN
ANIMASI 2 DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS
XI SMKN 2 BANJARMASIN**



Disusun oleh :

Muhammad Syahrul Huda
(1710130110007)

**TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2019/2020

LEMBAR PERSETUJUAN

PEMANFAATAN APLIKASI IBISPAIN T PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 2 DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMKN 2 BANJARMASIN

Disusun oleh :

Muhammad Syahrul huda

1710130110007

Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Sidang
Skripsi bagi yang bersangkutan.

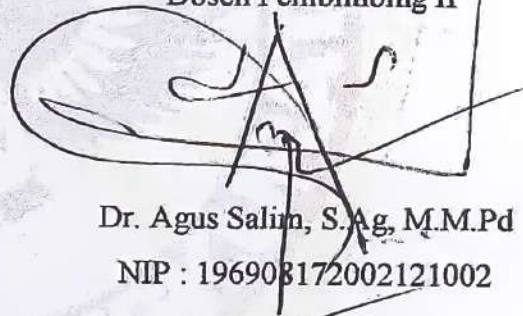
Dosen Pembimbing I



Agus Hadi Utama, M.Pd

NIP. 199008042023211016

Dosen Pembimbing II



Dr. Agus Salim, S.Ag, M.M.Pd

NIP : 196903172002121002

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA

NIP. 19801228 200501 2 003

HALAMAN PERSETUJUAN/PENGESAHAN

**PEMANFAATAN APLIKASI IBISPAIN T PADA MATA PELAJARAN
ANIMASI 2 DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI SMKN 2 BANJARMASIN**

Disusun oleh :
MUHAMMAD SYAHRUL HUDA
1710130110007

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lamung Mangkurat
Tanggal 12 Juni 2024

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Agus Hadi Utama, M.Pd		24 JUN 2024
Penguji Utama Qomario, S.Pd., M.Pd.		24 JUN 2024
Pembimbing/Anggota Penguji Dr. Agus Salim, S. Ag., M. M. Pd		24 JUN 2024

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Hj. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd
NIP. 19800702 200501 2 004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN



Jalan Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin 70123 Telepon (0511) 3304914
Laman : <https://tp.fkip.ulm.ac.id> Email : teknologi.pendidikan@ulm.ac.id

**BERITA ACARA SIDANG SKRIPSI
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN (S-1)
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

Penguji Sidang Skripsi Program Sarjana (S1) Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Hari / Tanggal : Rabu, 12 Juni 2024
Waktu : 11.00 - 12.00 WITA
Tempat/Ruang : Ruang Multimedia

Telah dilaksanakan Seminar Hasil atas nama mahasiswa :

Nama : Muhammad Syahrul Huda
NIM : 1710130110007
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul Penelitian : PEMANFAATAN APLIKASI IBISPAINTEK PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 2 DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMKN 2 BANJARMASIN

Dengan susunan penguji Seminar Hasil sebagai berikut :

Penguji	Nama Penguji	TTD
I	Agus Hadi Utama, M.Pd	
II	Qomario, S.Pd., M.Pd.	
III	Dr. Agus Salim, S.Ag., M.M.Pd	

Sesuai hasil kesepakatan maka dengan ini mahasiswa dinyatakan : Lulus Bersyarat / Tidak Lulus

Banjarmasin, Rabu 12 Juni 2024
Ketua TIM Penguji

Agus Hadi Utama, M.Pd
NIP.

***Silahkan lingkari yang benar di kesepakatan**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Syahrul Huda

NIM : 1710130110007

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : PEMANFAATAN APLIKASI IBISPAIN T PADA MATA PELAJARAN

ANIMASI 2 DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI
SMKN 2 BANJARMASIN

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin, Selasa 04 Juni 2024

Yang Membuat Pernyataan



Muhammad Syahrul Huda
1710130110007

MOTTO

Melakukan hal sesuai dengan kemampuan sendiri, serta mengerjakan tanggung jawab yang sudah diberikan dan jangan melalaikannya.

Mempelajari hal baru secara perlahan, serta memahaminya, mengenali potensinya dan menerapkannya.

PERSEMBAHAN

Rasa syukur saya sampaikan karna sudah meyelesaikan skripsi ini, ssaya sebagai penulis ingin menyampaikan persembahan kepada :

1. Kepada kedua orang tua saya yang saya sayangi Drs. Syardani dan Noorlenah, sudah memberikan berbagai bantuan selama saya kuliah
2. Kakak dan adik saya Maulidatul Hasanah dan Muhammad Najib yang saya banggakan
3. Serta teman teman dan sahabat saya yang selalu menemani saya disaat senang maupun duka, selama saya mengerjakan skripsi ini
4. Seluruh teman teman yang ada di program studi Teknologi Pendidikan Angkatan 2017

ABSTRAK

Pemanfaatan Aplikasi Ibispaintl pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMK 2 Banjarmasin.

Pembimbing: (I) Agus Hadi Utama, M.Pd. (II) Dr. Agus Salim, S. Ag., M. M. Pd

Kata Kunci: *Ibispaint, Hasil Belajar, Animasi 2 Dimensi*

Skripsi ini membahas tentang gambaran hasil belajar bahasa inggris siswa yang diajar menggunakan *Ibispaint*, untuk mengetahui gambaran hasil belajar bahasa inggris siswa yang diajar sebelum menggunakan *Ibispaint* dan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan setelah penggunaan *Ibispaint* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Animasi 2 dimensi siswa SMKN 2 Banjarmasin

Penelitian ini merupakan penelitian dengan desain eksperimen dengan melakukan pelaksanaan *pretes* dan *posttest* pada sample yang sudah ditentukan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMKN 2 Banjarmasin Jurusan Animasi, yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah 66 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah 2 kelas dengan jumlah 66 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes yang berupa tugas praktek yang diberikan kepada siswa yang melakukan pembelajaran dari saat sebelum menggunakan aplikasi *Ibispaint* dan sesudah menggunakan aplikasi *Ibispaint* untuk mengetahui terjadinya peningkatan hasil belajar siswa SMKN 2 Banjarmasin.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran animasi 2 dimens saat sebelum menggunakan *Ibispaint* sebesar 59,27, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran animasi 2 dimens saat sesudah menggunakan *Ibispaint* sebesar 71,82. Berdasarkan hasil analisis statistic ujit dengan menggunakan program SPSS. Diperoleh hasil yang ditunjukkan pada pengolahan data, dapat dilihat pada kolom *posttest* diperoleh hasil 12,14 yang lebih besar dari 3,22 ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa disaat sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Ibispaint* pada, terhadap hasil belajar mata pelajaran animasi 2 dimensi siswa SMKN 2 Banjarmasin. Memanfaatkan aplikasi *Ibispaint* sangat berguna dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena penggunaannya yang mudah dan bisa digunakan pada perangkat android apapun, memudahkan para siswa dalam mencari pengetahuan tentang pembuatan gambar, seperti menggambar suatu objek atau karakter fiksi dalam bentuk animasi 2 dimensi, terutama dalam hal fitur-fitur yang tersedia pada *Ibispaint* mempermudah para siswa dalam membuat suatu gambar animasi 2 dimensi.

ABSTRACT

The Utilization of the Ibispaint Application in 2-Dimensional Animation Subjects to Improve the Learning Outcomes of Class XI Students at SMK 2 Banjarmasin.

Supervisor: (I) Agus Hadi Utama, M.Pd. (II) Dr. Agus Salim, S. Ag., M. M. Pd

Keywords: Ibispaint, Learning Outcomes, 2-Dimensional Animation

This thesis discusses the overview of English learning outcomes of students who are taught using Ibispaint, to find out the overview of English learning outcomes of students who are taught before using Ibispaint and to find out if there is an improvement after the use of Ibispaint on the learning outcomes in the 2-dimensional Animation subject of SMKN 2 students Banjarmasin

This study is a research with an experimental design by conducting pretest and posttest on a predetermined sample. The population in this study is all students of grade XI of SMKN 2 Banjarmasin Department of Animation, which consists of 2 classes with a total of 66 students. The sampling in this study was 2 classes with a total of 66 students. The instrument used is a test in the form of practical assignments given to students who do learning from before using the Ibispaint application and after using the Ibispaint application to find out the improvement in the learning outcomes of SMKN 2 Banjarmasin students.

The results of the study showed that the average score of student learning outcomes in 2-dimensional animation subjects before using Ibispaint was 59.27, while the average score of student learning outcomes in 2-dimensional animation subjects after using Ibispaint was 71.82. Based on the results of statistical analysis using the SPSS program. The results shown in the data processing can be seen in the posttest column obtained a result of 12.14 which is greater than 3.22 ($t_{count} > t_{table}$). It can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that there is a significant difference between student scores before and after using the Ibispaint application on, on the learning outcomes of 2-dimensional animation subjects of SMKN 2 Banjarmasin students. Utilizing the Ibispaint application is very useful in improving student learning outcomes because it is easy to use and can be used on any android device, making it easier for students to find knowledge about making pictures, such as drawing a fictional object or character in the form of 2-dimensional animation, especially in terms of the features available on Ibispaint making it easier for students to make a 2-dimensional animation ima

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Berkat limpahan karunia nikmatNya kami dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar. Penyusunan skripsi ini dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Dalam proses penyusunannya tak lepas dari berbagai bantuan, arahan dan masukan. Untuk itu saya sebagai peneliti mengucapkan banyak terima kasih atas segala bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Meski demikian, di dalam skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kekeliruan di dalam penulisan skripsi ini, baik dari segi tanda baca, tata bahasa maupun isi. Sehingga penulis secara terbuka menerima segala kritik dan saran positif dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk masyarakat umum dan untuk saya sendiri khususnya, selain itu saya juga berterimakasih kepada :

1. Bapa Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si, Rektor Universitas Lambung Mangkurat yang memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian
2. Ibu Prof. Dr. Deasy Arisanty, SSi., M.Sc, Dekan FKIP ULM Banjarmasin yang memberikan dukungan serta fasilitas yang ada, dalam kelancaran pelaksanaan penelitian.
3. Bapa Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan saran, masukan dan fasilitas saat melaksanakan penelitian.
4. Bapak Agus Hadi Utama, M.Pd, Selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu serta memberi bimbingan kepada saya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

5. Bapak Dr. Agus Salim, S.Ag., M.M.Pd, Selaku dosen pembimbing II skripsi yang telah membantu saya dengan mencurahkan tenaga, pikiran, arahan, dan waktunya selama pembuatan skripsi ini.
6. Ibu Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA, selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan, yang sudah memberikan bantuan dan arahan dalam menyelesaikan penelitian.
7. Bapak H. Almunawar, ST, M.Pd , Kepala Sekolah SMKN 2 Banjarmasin yang telah memberikan izin melakukan penelitian sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan.
8. Bapak Nor Riduan, S.Kom selaku ketua Program Jurusan Animasi ,dan kepada Wali kelas jurusan Animasi di Sekolah Tempat Penelitian yang telah memberikan informasi dan data dalam melaksanakan penelitian.
9. Bapak/Ibu Dosen Pengajar di Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bantuan dan motivasi dalam melaksanakan penelitian.
10. Semua pihak yang telah memberikan bantuan baik berupa moril ataupun materil, terutama untuk keluarga dan sahabat sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN/PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN/PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Pengertian Teknologi Pendidika	8
B. Kawasan Teknologi Pembelajaran	9
C. Kawasan Pemanfaatan	10
D. Prosedur Pemilihan Media Dengan Model ASSURE	11
1. Definisi Model ASSURE	12
2. Langkah langkah model ASSURE	13

E. Aplikasi Ibispaint	15
F. Hasil Belajar	17
G. Animasi 2D.....	19
H. Penelitian Relevan	21
I. Kerangka Berfikir	23
J. Prosedur Penelitian	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian	25
B. Desain Penelitian.....	25
C. Lokasi Dan Waktu Penelitian	26
D. Populasi dan Sumber Data.....	26
E. Metode Pengumpulan Data.....	27
F. Instrumen Pengumpulan Data	28
G. Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Hasil Penelitian.....	33
B. Pembahasan	44
BAB V PENUTUP.....	47
A. Kesimpulan.....	47
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	51
Lampiran Surat Surat.....	51
Lampiran Hasil Data pretes dan posttest dengan perhitungan menggunakan SPSS (Uji-T)	52

Lampiran Tabel Distribusi T	53
Lampiran Modul Pembelajaran Animasi 2 Dimensi	54
Lampiran Dokumentasi	60