

## ABSTRAK

**Veri Nurkolis.** Rancang Bangun Media Pembelajaran Untuk Memahami Teknik *Tweening* Pada Animasi 2D Berbasis *Macromedia Flash 8* Study Kasus SMK PGRI Ngadirojo. Skripsi. Pacitan : STKIP PGRI Pacitan, 2020

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk merancang dan membangun media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran Animasi 2D. (2) Untuk membantu memahami teknik *tweening* dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *Macromedia Flah 8*. (3) Untuk mengetahui seberapa besar dampak yang ditimbulkan siswa dari adanya media di dalam pembelajaran.

Metode dalam penelitian ini menggunakan *R&D (Research & Development)*. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan model prosedural yang bersifat deskriptif dengan mematuhi langkah-langkah tertentu untuk menghasilkan produk. Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis deskriptif untuk mendeskripsikan dan menjelaskan kelayakan media pembelajaran interaktif animasi 2D untuk kelas XI Multimedia Sekolah Menengah Kejuruan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) proses pengembangan dilakukan beberapa tahapan-tahapan pengembangan yang meliputi tahap analisis yaitu pengembang mencermati standart kompetensi dan kompetensi dasar kurikulum, tahap perancangan (*Design*) yaitu pengembang merancang materi pembelajaran serta evaluasi yang di gunakan dalam pembelajaran, tahap validasi, yaitu untuk mengevaluasi kesesuaian media dan materi, guna mendapatkan kelayakan uji coba, (2) hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan presentase sebesar 84% yang termasuk ke dalam kategori bagus atau sangat setuju dan hasil tanggapan siswa mendapatkan presentase sebesar 81% termasuk ke dalam kategori sangat baik, membuktikan tingkat keefektifan media pembelajaran Animasi 2D.

**Kata Kunci** : Media, *Macromedia Flash 8*, Animasi 2D, *Tweening*.

### 1. ABSTRACT

**Veri Nurkolis.**The Design of Learning Media to Understand Tweening Techniques towards Macromedia Flash 8-Based Animation: A Case Study at SMK PGRI Ngadirojo. S1-Thesis. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan 2020.

This research is aimed at : (1) designing and building macromedia to Flash 8-based learning media on animation 2D subject; (2) helping students understand the tweening technique using the flash 8-based learning media; (3) revealing the extent of its impacts for the students.

The method in this study is kind of Research & Development (R&D). Further, it employs descriptive procedural model by taking certain steps to produce a product. The data obtained in the study were analyzed descriptively to describe and explain the feasibility of 2D animation interactive learning media.

Based on the results of the study, it shows that (1) the development process is carried out in several development stages which include the analysis stage, namely the developer observes the competency standards and basic competencies of the curriculum, the design stage, namely the developer designs the learning materials and evaluations used in learning, the validation stage, namely to evaluate the suitability of the media and material, in order to obtain the feasibility of the trial; (2) the assessment result of the material experts is 84% which means in the good category or strongly agree and the results of student responses are 81% which means very good category. It proves the level of effectiveness of 2D animation learning media.

Keywords: Media, macromedia flash 8, 2D animation, Tweening

