

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ANIMASI FLASH* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI SISTEM RESPIRASI MANUSIA

Oleh

Nurhayati

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis *animasi flash* yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, pada materi sistem respirasi manusia. Desain penelitian dan pengembangan diadopsi dari model Borg dan Gall, dilakukan dengan cara studi pendahuluan, pengembangan produk, dan pengujian produk. Pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *animasi flash* diujicobakan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Pringsewu pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017, menggunakan rancangan uji coba *non equivalent control group design*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket, wawancara, observasi dan tes, sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan beberapa temuan, yaitu: karakteristik media pembelajaran interaktif berbasis *animasi flash* dikembangkan menjadi tiga sub terdiri dari pendahuluan, isi, dan penutup, sesuai dari hasil validasi uji ahli

konstruksi, ahli konten/materi, dan ahli bahasa. Media interaktif berbasis *animasi flash* yang dikembangkan memiliki kelayakan yang tinggi berdasarkan aspek kemenarikan dan aspek kemanfaatan. Implementasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *animasi flash* terlaksana dengan baik sesuai perolehan skor rata-rata aktivitas guru 78,32% dan aktivitas siswa 81,55%. Respon siswa terhadap pembelajaran dan terhadap media interaktif berbasis *animasi flash* sangat positif, dibuktikan dengan ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan senang. Kesimpulan hasil penelitian, yaitu media interaktif berbasis *animasi flash* yang dikembangkan sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis kepada siswa kelas VIII SMP pada materi sistem respirasi manusia dengan perolehan N-Gain sebesar 0,71.

Kata kunci : media pembelajaran interaktif, *animasi flash*, Keterampilan berpikir kritis.

ABSTRACT

INTERACTIVE LEARNING MEDIA DEVELOPMENT BASED ON *FLASH ANIMATION* TO INCREASE STUDENT CRITICAL THINKING SKILLS ON HUMAN RESPIRATION SYSTEM MATERIALS

By

Nurhayati

This study aims to develop interactive media based on *flash animation* that can improve students' critical thinking skill, on the material of human respiration system. The research and development design adopted from the Borg and Gall model, carried out by preliminary study, product development, and product testing. Development of interactive learning media based on *flash animation* was tested on VIII class students in SMP Negeri 4 Pringsewu in the even semester of academic year 2016/2017, using non-equivalent control group design. Data collection methods used were questionnaires, interviews, observations and tests, while data analysis techniques used qualitative and quantitative descriptive analysis. The result of the research shows some of the findings, namely: the characteristics of interactive learning media based on *flash animation* developed into three sub composed of introduction, content, and cover, as the result of

validation of test of construction expert, content / material expert and linguist. Interactive media based *flash animation* developed has a high feasibility based on aspects of attractiveness and aspects of usefulness. Implementation of learning using interactive learning media based on flash animation performed well according to the average score of teacher activity 78,32% and student activity 81,55%. Student responses to learning and to interactive media based on flash animation are very positive, evidenced by the interest of students to follow learning with pleasure. The conclusion of research result, that is interactive media based on *flash animation* which developed very effective to improve critical thinking skill to student of class VIII SMP on material of human respiration system with N-Gain 0,71.

Keywords: *interactive learning media, flash animation, critical thinking skills.*