

# PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *MICROLECTURE* BERBASIS ANIMASI UNTUK MENUNJANG *PRIOR KNOWLEDGE* SISWA

Oleh

Irsaline Hidayati Apriliani

1102318

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah multimedia *microlecture* berbasis animasi, serta mengetahui bagaimana pengaruhnya terhadap *prior knowledge* siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar. Hal ini didasarkan hasil studi lapangan peneliti yang mengindikasikan bahwa metode dan alat bantu yang digunakan saat ini tidak cukup untuk memenuhi tingkat *prior knowledge* yang diperlukan siswa untuk melakukan pembelajaran pemrograman dasar secara efektif. Metode yang digunakan untuk mengembangkan multimedia terdiri dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap uji coba, serta tahap pelaporan hasil uji coba. Uji coba produk dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan keadaan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan multimedia. Hasil uji coba menyatakan pengaruh multimedia *microlecture* berbasis animasi terhadap *prior knowledge* siswa adalah: 1) Peningkatan hasil belajar siswa (*N-gain*) sebesar 0,68 yang masuk dalam kategori sedang, 2) Ketercapaian *prior knowledge* subjek penelitian setelah belajar mandiri menggunakan multimedia *microlecture* berbasis animasi adalah sebesar 84,2%. Hal ini mengindikasikan bahwa multimedia *microlecture* berbasis animasi dapat menunjang *prior knowledge* siswa dengan cukup baik.

Kata Kunci: Multimedia, *Microlecture*, *Prior Knowledge*, *Pemrograman Dasar*

***THE DEVELOPMENT OF ANIMATION-BASED MICROLECTURE  
MULTIMEDIA TO SUPPORT STUDENT'S PRIOR KNOWLEDGE***

*By*

Irsaline Hidayati Apriliani

1102318

***ABSTRACT***

*This study aims to develop an animation-based microlecture multimedia, and to know the extent to which it affects the students' prior knowledge on basic programming subjects. This is based on the researcher's prior observation. The observation indicates that the method and tools used today in basic programming learning can't meet the amount of prior knowledge needed by student to make the learning works effectively, and that use animation as a learning tools can boost students' motivation. The method used to develop the multimedia consist of five phase; analysis phase, design phase, development phase, product testing phase, and report phase. Experiments were conducted to test the product, the researcher compared the students' learning result before and after using the multimedia on a self-study process. The result of the testing phase showed that: 1) The increase of students' learning outcomes (N-Gain) is 0,68, that categorized as medium, 2) The amount of prior knowledge achieved by student after self-study by microlecture is 84,2%. This indicates that animation-based microlecture multimedia can support students' prior knowledge well enough.*

*Keyword: Multimedia, Microlecture, Prior Knowledge, Basic Programming*