

EFEK VIDEO TUTORIAL ONLINE DALAM KEGIATAN EKSTRAKURIKULER ANIMASI DI SMKN 7 SAMARINDA

ARIF HAMKA ¹

ABSTRAK

Arif Hamka, Efek Video Tutorial Online dalam kegiatan Ekstrakurikuler Animasi di SMKN 7 Samarinda, dibawah bimbingan Dr. Azainil.,M.Si selaku pembimbing I dan Inda Fitriarini. S.Sos.,M.Si selaku pembimbing II.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efek video tutorial online dalam kegiatan ekstrakurikuler animasi di SMKN 7 Samarinda, yang berfokus pada efek media massa yaitu efek kognitif dan efek behavioral. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang diarahkan untuk memberikan fakta ataupun kejadian secara sistematis dan akurat, serta menganalisa kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh. Pengambilan data menggunakan teknik purposive sampling. Dalam Karlinah,dkk (2007:64) menjelaskan tentang teori pembelajaran sosial, dimana pemirsa meniru apa yang mereka lihat dimedia, melalui suatu proses pembelajaran hasil pengamatan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara kognitif, video tutorial online memiliki daya tarik bagi peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yaitu kemudahan dalam memperoleh informasi untuk mengembangkan kreatifitasnya. Dengan terus bertambahnya video tutorial online membuat semakin kaya ilmu pengetahuan tentang animasi, sehingga membuat peningkatan pengetahuan untuk mengembangkan inovasi peserta didik dalam pembuatan animasinya. Efek behavioral dari video tutorial online yaitu membuat peserta didik mencoba membuat animasi yang menarik perhatian mereka. Pada awalnya mereka meniru apa yang ada di video, baru kemudian mereka modifikasi animasi yang dibuat sesuai dengan keinginan mereka.

Keyword: *efek video tutorial online dalam ekstrakurikuler, teori pembelajaran sosial dan media*

PENDAHULUAN

Kemudahan dalam mengakses media online membuat banyak orang yang suka untuk menggunakan internet. Media online tidak hanya bisa diakses di komputer rumah atau kantor saja, melainkan juga sudah bisa di notebook dan di perangkat seluler yang bisa dibawa kemana-mana.

Setiap tahunnya jumlah pengguna media online dunia mengalami pertumbuhan, begitu juga dengan pengguna media online di Indonesia. Data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) merilis pengguna internet atau media online di Indonesia hingga 2014 mencapai 82 juta jiwa dan

¹ Mahasiswa Program S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman Samarinda. Email: hamka911@gmail.com

berada pada peringkat ke delapan di dunia. Dari jumlah tersebut, 80 persen penggunaannya adalah remaja usia 15-19 tahun (sumber : <http://kominfo.go.id>).

Pemanfaatan media online sebagai penunjang pembelajaran dan sistem pembelajaran yang menggunakan media online, sudah banyak digunakan di Indonesia. Seperti website yang memberikan tutorial tentang materi tertentu, ada juga website yang berisi materi pelajaran dan informasi dari dinas pendidikan. Selain itu website-website yang memberikan tutorial maupun informasi tidak terlepas dari media sosial, yang berfungsi untuk menarik dan menghubungkan antar sesama pengguna website.

Media online tidak terlepas dari Industri kreatif yang merupakan salah satu hal yang menjadi kebanggaan Indonesia. Banyak animator Indonesia telah berkarya menciptakan berbagai karya yang mampu dikenal di belahan dunia. Animasi merupakan gambar atau ilustrasi yang dibuat seolah-olah sebagai wujud 2 dimensi dari manusia atau makhluk lainnya.

SMKN 7 merupakan salah satu sekolah berstatus negeri yang membuka jurusan khusus dibidang komputer. Sekolah ini juga menjadi icon sekolah IT di Kaltim, khususnya Samarinda, setelah beberapa kali launching perakitan komputer. Untuk pendaftaran siswa barunya sekolah ini sudah menggunakan pendaftaran secara online. Sekolah ini juga sudah memulai untuk mengurangi penggunaan kertas dengan melakukan ujian menggunakan jaringan lokal. Kemudian peserta didik sudah dapat menikmati fasilitas berupa akses internet di setiap kelas mereka.

Salah satu lomba yang rutin diikuti oleh sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah lomba kompetensi siswa (LKS) yang diadakan setiap tahun. LKS merupakan salah satu bagian dari rangkaian seleksi untuk mendapatkan peserta didik terbaik dari seluruh Indonesia. Selain itu juga ekstrakurikuler meningkatkan citra sekolah saat mengikuti LKS.

Kegiatan ekstrakurikuler bertujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian peserta didik secara optimal dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional. (Dikutip dari peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 61 tahun 2014 tentang kegiatan ekstrakurikuler). Kegiatan ekstrakurikuler ini juga banyak diminati oleh peserta didik, terutama peserta didik kelas satu yang baru masuk SMKN 7 Samarinda.

Adapun salah satu sekolah menengah kejuruan (SMK) yang membidangi IT atau teknologi komunikasi dan informasi di Samarinda adalah SMKN 7 Samarinda. SMKN 7 merupakan salah satu sekolah berstatus negeri yang membuka jurusan khusus dibidang komputer. Sekolah ini juga menjadi icon sekolah IT di Kaltim, khususnya Samarinda, setelah beberapa kali *launching* perakitan komputer. Untuk pendaftaran siswa barunya sekolah ini sudah menggunakan pendaftaran secara online. Sekolah ini juga sudah memulai untuk mengurangi penggunaan kertas dengan melakukan ujian menggunakan jaringan

lokal. Kemudian peserta didik sudah dapat menikmati fasilitas berupa akses internet di setiap kelas mereka.

Salah satu lomba yang rutin diikuti oleh sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah lomba kompetensi siswa (LKS) yang diadakan setiap tahun. LKS merupakan salah satu bagian dari rangkaian seleksi untuk mendapatkan peserta didik terbaik dari seluruh Indonesia, yang membimbing peserta didik mulai dari tingkat kota samapai ke tingkat internasional. LKS sendiri salah satu tujuannya adalah meningkatkan citra SMK dan mempromosikan perkembangan kualitas performansi kerja yang dimiliki oleh peserta didiknya. Adapun untuk menghadapi kegiatan LKS yang rutin diadakan setiap tahun, apalagi SMKN 7 Samarinda sering menjadi penyelenggara LKS tingkat kota, sekolah ini mengadakan kegiatan ekstrakurikuler. Selain itu juga LKS dapat meningkatkan citra sekolah khususnya dengan pembekalan peserta didik melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Dari beberapa ekstrakurikuler yang ada di sekolah ini, ekstrakurikuler animasi yang berisi sebanyak 28 peserta didik, merupakan salah satu kegiatan yang paling diminati oleh peserta didik, khususnya dibidang komputer. Dan di jurusan Multimedia sendiri ekstrakurikuler animasi merupakan salah satu ekstrakurikuler yang rutin menghasilkan juara setiap tahun untuk LKS. Untuk periode tahun 2014 LKS bidang lomba animasi memperoleh juara pertama tingkat kota dan provinsi. Dari uraian diatas penulis tertarik untuk meneliti bagaimana “efek video tutorial online dalam kegiatan ekstrakurikuler animasi di SMKN 7 Samarinda”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah yang dapat di jadikan perumusan masalah yaitu :
Bagaimana efek video tutorial online terhadap kegiatan ekstrakurikuler animasi di SMKN 7 Samarinda.

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut : Untuk mengetahui efek video tutorial online terhadap kegiatan ekstrakurikuler animasi di SMKN 7 Samarinda

Manfaat Penelitian

Selanjutnya dari penulis mengharapkan dari penelitian ini sendiri dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat yang antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Sebagai dedikasi untuk peneliti bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam studi jurusan Ilmu Komunikasi terutama yang berkaitan dengan efek penggunaan video tutorial online dalam pembelajaran

2. Manfaat Praktis

Sebagai bahan masukan bagi SMKN 7 Samarinda tentang penggunaan media online dalam pembelajaran, khususnya di kegiatan ekstrakurikuler animasi dalam upaya meningkatkan daya saing peserta didik dalam pembelajaran.

3. Manfaat akademis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan kajian dan referensi serta menjadi bahan kepustakaan mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman dalam mengkaji permasalahan yang sama di masa yang akan datang.

Definisi Konseptual

Efek video tutorial online adalah akibat yang timbul pada diri komunikan yang sifatnya informatif bagi dirinya. Dan juga merupakan akibat yang timbul pada diri komunikan dalam bentuk perilaku, tindakan dan kegiatan (behavioral). Dimana media online dapat membantu komunikan dalam mempelajari informasi untuk mengembangkan keterampilannya. Melalui kegiatan belajar menggunakan media komputer yang terhubung internet, memberikan keleluasaan belajar menembus ruang dan waktu, serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas.

Ekstrakurikuler animasi adalah kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dan siswa diluar jam formal sekolah yang telah ditentukan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Untuk menambah pengetahuan dan perubahan sikap dalam hal animasi.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Sesuai dengan judul di atas, maka jenis penelitian yang di gunakan ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Hal ini dikarenakan data yang ingin disajikan oleh peneliti berupa cerita dari para narasumber tentang pengalaman, opini, dan juga pengetahuan. Dengan kata lain penelitian dengan metode penelitian kualitatif dapat menghasilkan data deskriptif berupa uraian dalam bentuk kata, tertulis atau lisan dari suatu individu, kelompok maupun organisasi yang diamati.

Fokus Penelitian

Adapun fokus penelitian yang diambil oleh penulis tentang efek video tutorial online terhadap kegiatan ekstrakurikuler siswa SMKN 7 Samarinda itu mengacu pada salah satu efek pesan media massa / media online. Dalam pembuatan animasi yang berhubungan dengan jurusan multimedia yang bersumber dari media online:

Efek media online dalam ekstrakurikuler animasi

1. Efek Kognitif
2. Efek Behavioral

Jenis dan Sumber Data

Sumber data penelitian adalah subjek yang dimana sumber data yang diteliti itu dapat diperoleh berdasarkan sumber pengambilannya, sumber data tersebut dibedakan menjadi dua bagian yaitu sebagai berikut :

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh dari sumber data pertama dilapangan. Dalam penelitian ini, data primernya adalah dua orang pengajar animasi dan tiga orang peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler animasi jurusan Multimedia SMKN 7 Samarinda.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder. Secara tidak langsung. Data ini dapat diperoleh dari data primer penelitian terdahulu yang telah diolah lebih lanjut menjadi bentuk-bentuk seperti table, grafik, diagram, gambar dan sebagainya sehingga menjadi informatif bagi pihak lain.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Riset lapangan, yaitu penelitian secara langsung ke lapangan.

a. Observasi

b. Wawancara

c. Dokumentasi

2. Riset Kepustakaan, mengumpulkan data dari literature dan mempelajari buku-buku petunjuk teknis serta teori-teori yang dapat digunakan sebagai bahan penelitian skripsi ini.

Teknik Analisis Data

Penulis menggunakan analisis data yang di kemukakan oleh Miles dan Huberman. langkah-langkah analisis data terdiri atas empat komponen yaitu:

1. Pengumpulan data

2. Reduksi data

3. Penyajian data

4. Penarikan kesimpulan

PENYAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN

Gambaran SMKN 7 Samarinda

Sekolah ini berdiri dengan nama SMKN 7 Samarinda dan dibangun pada tahun 2002, SMK Negeri 7 berdiri pada 24 Mei 2002, dengan NPSN : 30403017. Sekolah ini beralamat di Jalan Aminah Syukur no 01, Kelurahan Sungai Pinang Luar, Kecamatan Samarinda Kota, Samarinda. Sekolah ini awalnya dipimpin oleh Drs. Edih Rahmanudi, M.Si dan sekarang di pimpin oleh Mohamad Daroini, S.Pd sebagai kepala sekolah. Sekolah Negeri dibidang Teknologi Informatika dibuka 2 (dua) jurusan kompetensi yaitu Multimedia (MM) dan Teknik Komputer

Jaringan (TKJ) merupakan sekolah menengah kejuruan pertama IT Negeri yang berdiri di Kota Samarinda. Pada awal berdiri sekolah ini mengalami banyak kendala dalam proses belajar mengajarnya terutama dalam hal kelengkapan fasilitas belajar di dalam kelas dan di laboratorium komputer. Pada waktu itu jumlah siswa sebanyak 45 orang. Dibawah kepemimpinan Drs. Edih Rahmanudi, M.Si SMK Negeri 7 mulai menggeliat untuk meraih masa depan gemilang di bidangnya.

PEMBAHASAN

Ekstrakurikuler animasi

Dari hasil penelitian yang dilakukan, bahwa kegiatan ekstrakurikuler animasi itu diikuti oleh peserta didik yang menyukai animasi. Pemanfaatan media online dalam proses belajar mengajar memberikan andil yang besar bagi peserta didik. Awal lahirnya peserta didik dalam menyukai suatu materi pelajaran adalah karena adanya motivasi, adanya dorongan yang membuat rasa senang peserta didik dalam mempelajari suatu materi.

Sedangkan merujuk pada teori yang digunakan oleh peneliti yaitu Teori Pembelajaran Sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura(1969). Dalam Karlinah (2007:64) teori ini menjelaskan bahwa pemirsa meniru apa yang mereka lihat di media (televisi), melalui suatu proses pembelajaran hasil pengamatan. Dengan bergabung dengan komunitas orang-orang yang menyukai animasi, peserta didik sedikit banyak meniru hal-hal yang dilakukan oleh teman-temannya.

Komunikasi sendiri terjadi apabila terdapat kesamaan makna mengenai suatu pesan yang disampaikan oleh si pengirim pesan (komunikator) kepada si penerima pesan (komunikan). Dengan berkumpulnya peserta didik (komunikan) yang sama-sama menyukai animasi, proses penambahan pengetahuan (dari yang tidak tahu menjadi tahu), perubahan sikap (dari yang tidak setuju menjadi setuju), menjadi lebih mungkin terjadi. Menurut Bandura dalam buku Charles dkk, (2014:365) disebutkan teori pembelajaran sosial adalah mengamati perilaku orang lain, termasuk perilaku tokoh di media, orang dapat mengembangkan pedoman untuk bertindak sendiri di kemudian hari atau terdorong untuk memperagakan perilaku yang sebelumnya dipelajari. Belajar melalui pengamatan dipengaruhi empat proses yang dikontrol oleh keterampilan dan perkembangan kognitif pengamat. Yaitu :

- a. Pertama, perhatian pada model-model tertentu dan perilakunya, dipengaruhi oleh sumber dan aspek-aspek kontekstual, misalnya, daya tarik, relevansi, kebutuhan fungsional dan valensi afektif.
- b. Kedua , proses retensi fokus pada kemampuan untuk menggambarkan secara simbolis perilaku yang diamati dan konsekuensi-konsekuensinya, serta mengulang urutannya. Produksi fokus pada penerjemahan gambaram-gambaran simbolis menjadi tindakan, mereproduksi perilaku dalam konteks yang terlihat tepat dan mengoreksi kekeliruan berdasarkan umpan balik yang diterima.

- c. Terakhir, proses motivasional mempengaruhi perilaku gambaran simbolis mana yang akan diperagakan berdasarkan bentuk balensi penguatannya (positif atau negatif). Karena belajar dengan mengamati berlangsung melalui gambaran-gambaran simbolis, besar kemungkinan efeknya akan berlangsung lama. Keyakinan akan kesanggupan membentuk diri sendiri diyakini sangat penting bagi pemeragaan perilaku.

Efek Kognitif

Efek kognitif adalah akibat yang timbul pada diri komunikan yang sifatnya informatif bagi dirinya. Dalam efek ini akan dibahas tentang bagaimana media massa dapat membantu khalayak dalam mempelajari informasi yang bermanfaat dan mengembangkan keterampilan kognitifnya. Melalui media massa, kita memperoleh informasi tentang benda, orang atau tempat yang belum pernah kita kunjungi secara langsung. Karlinah, dkk (2009:52).

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media online dalam kegiatan ekstrakurikuler animasi memudahkan bagi peserta didik dalam memilih materi pembuatan animasi di media online. Melalui media online peserta didik dapat belajar animasi dari orang profesional di bidang animasi sampai yang pemula. Peserta didik biasanya mencari tutorial yang sesuai dengan menggunakan situs pencarian (search engine), salah satunya adalah google.com. Selain itu mudahnya mendapatkan materi animasi dari media online dan kurangnya buku tentang pembuatan animasi yang sesuai dengan versi aplikasi yang dipakai peserta didik membuat peserta didik kurang untuk menggunakan buku cetak dalam belajar animasi. Walaupun kebanyakan websitenya menggunakan bahasa inggris. Pengajar ekstrakurikuler animasi mengajarkan dasar-dasar beranimasi. Sehingga mudah untuk mengembangkan animasinya kedepannya dan membimbing peserta didik untuk mengembangkan animasinya

Kemudian dari hasil observasi yang dilakukan penulis didapatkan data bahwa: Kondisi awal peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler belum semua mengenal internet. Karena banyak peserta didik yang belum memiliki internet dirumah, maupun peserta didik yang belum menggunakan media online sebagai media informasi dalam pembelajaran. Hanya sebagian peserta didik yang menjadikan media online sebagai wahana belajar untuk mengembangkan kemampuan

Menurut pengajar animasi, kemampuan animasi berkembang dengan latihan-latihan mencoba berbagai animasi, internet menjadi media belajar untuk mendapatkan referensi teknik-teknik animasi.

Sebagian peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler menjadikan media online sebagai sumber download, baik itu mendownload film, lagu dan lainnya. Pada akhirnya penggunaan media online membuat kurangnya waktu belajar mereka, terlebih peserta didik yang kurang serius dengan animasi.

Adapun yang dicari peserta didik dalam penggunaan media online sebagai media belajar adalah materi-materi dasar terkait animasi dan atau teknik lanjutan

dalam pengolahan animasi yang sedang mereka geluti. Terlebih peserta didik yang dominan di kelas dalam pembelajaran animasi maupun peserta yang mengikuti LKS cenderung mengakses internet dengan maksimal sebagai media informasi untuk pembelajaran animasi.

Pengajar ekstrakurikuler juga memberikan memberikan banyak website-website untuk referensi belajar animasi. Seperti blenderguru.com, cgcookie.com dan lainnya. Dimana website yang diberikan hanya dijadikan sekedar media belajar oleh peserta didik atau sebagai wadah untuk mengembangkan teknik-teknik baru dalam animasi, maupun kombinasi keduanya sebagai salah efek kognitif dari penggunaan media online dalam ekstrakurikuler animasi di SMKN 7 samarinda.

Sedangkan merujuk pada teori yang digunakan oleh peneliti yaitu Teori Pembelajaran Sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura(1969). Dalam Karlinah, dkk (2007:64) teori ini menjelaskan bahwa pemirsa meniru apa yang mereka lihat di media (televisi), melalui suatu proses pembelajaran hasil pengamatan. Dimana informasi diperoleh dengan memerhatikan kejadian-kejadian dalam lingkungan. Jadi dari teori ini bisa dikatakan bahwa peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler animasi mengetahui informasi dari lingkungan tempat belajar. Dimana dilingkungan mereka banyak yang menggunakan media sebagai tempat mencari informasi.

Efek Behavioral

Efek, yaitu apa yang terjadi pada penerima setelah ia menerima pesan tersebut, misalnya penambahan pengetahuan (dari yang tidak tahu menjadi tahu), terhibur, perubahan sikap (dari yang tidak suka menjadi suka), perubahan keyakinan, perubahan perilaku (dari yang tidak bersedia membeli menjadi bersedia). Mulyana (2003 : 141).

Menurut Inayah (2009:170) mengutip dari Griffin 2006 Efek behavioral merupakan akibat yang timbul pada diri khalayak dalam bentuk perilaku, tindakan atau kegiatan.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, bahwa peserta didik lebih cenderung mengikuti apa yang ada video tentang membuat animasi yang ada di media online. Dalam mempelajari animasi peserta didik biasa mengikuti tutorial yang ada di website atau video online, selain mengikuti materi yang ada di kelas. Peserta didik mengikuti langkah-langkah pembuatan animasi yang ada di media online secara keseluruhan, baru kemudian mereka modifikasi dengan objek yang berbeda dari yang dicontohkan. Dan peserta didik lebih mudah mengikuti tutorial berupa video, karena mudah untuk mengetahui tombol mana yang ditekan untuk membuat suatu animasi.

Pengajar juga membebaskan peserta didik untuk mencari referensi belajar dari mana saja. Peserta didik sering mencari materi di media online, khususnya yang berupa video pembuatan animasi, seperti yang sering dilakukan oleh pengajar didalam kelas yaitu memberikan contoh membuat animasi, baru

kemudian peserta didik ditugaskan untuk membuat animasi dengan teknik yang sama, namun objeknya berbeda. Misalnya pengajar membuat animasi dari botol, kemudian peserta didik juga membuat animasi yang sama, tapi botolnya harus berbeda .

Untuk materi yang disediakan dalam salah satu website yang sering digunakan oleh peserta didik dalam belajar animasi adalah youtube. Banyak contoh video yang menampilkan materi-materi tentang pembuatan animasi. Walaupun kadang aplikasi yang digunakan oleh peserta didik dan apa yang ditampilkan di youtube itu kadang berbeda. Misalnya di youtube menggunakan aplikasi bernama “adobe flash” sedangkan yang dipakai oleh peserta didik adalah aplikasi bernama “macromedia flas”, hampir sama secara fungsi namun berbeda tampilan dan fitur, sehingga peserta didik sebagai pengguna media online perlu mencari tombol yang sama fungsinya dengan yang dicontohkan dalam video.

Sedangkan merujuk pada teori yang digunakan oleh peneliti yaitu Teori Pembelajaran Sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Dalam Karlinah, dkk (2007:64) teori ini menjelaskan bahwa pemirsa meniru apa yang mereka lihat di media, melalui suatu proses pembelajaran hasil pengamatan. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler animasi meniru informasi yang mereka dapatkan dari media online, baik berupa video atau tutorial dari website-website yang berisi materi tentang animasi melalui proses pengamatan. Pengamatan yang dilakukan oleh peserta didik secara berkesinambungan membuat animasi beberapa peserta didik yang maksimal menggunakan media online sebagai media pembelajaran berkembang aplikasinya.

PENUTUP

Kesimpulan

Video tutorial online telah memberikan Secara kognitif, video tutorial online memiliki daya tarik bagi peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yaitu kemudahan dalam memperoleh informasi untuk mengembangkan kreatifitasnya. Dengan terus bertambahnya video tutorial online membuat semakin kaya ilmu pengetahuan tentang animasi, sehingga membuat peningkatan pengetahuan untuk mengembangkan inovasi peserta didik dalam pembuatan animasinya.

Video tutorial online telah memberikan efek behavioral yaitu membuat peserta didik mencoba membuat animasi yang menarik perhatian mereka. Pada awalnya mereka meniru apa yang ada di video, baru kemudian mereka modifikasi animasi yang dibuat sesuai dengan keinginan mereka..

Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, peneliti ingin mengemukakan beberapa saran yang mudah-mudahan bermanfaat bagi kemajuan pendidikan pada umumnya. Adapun saran yang peneliti ajukan adalah sebagai berikut :

Diharapkan peserta didik SMKN 7 Samarinda lebih selektif dalam mencari informasi dari media online terkait pembelajaran.

Pendidikan melalui media online harus didukung semua pihak yang berkepentingan terhadap pendidikan agar dapat mewujudkan generasi yang berkarakter dalam masyarakat.

Diharapkan Pengajar lebih mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif belajar dan mengembangkan keahliannya.

Diharapkan para peneliti selanjutnya lebih mengembangkan ruang lingkup penelitian, mengingat penelitian yang dilaksanakan ini belum sepenuhnya bisa menggambarkan efek media online dalam pembelajaran. Dalam proses pengumpulan data, hendaknya menggunakan teknik yang diperkirakan dapat lebih optimal dalam mendapatkan data yang diperlukan.

Daftar Pustaka

Buku :

- Arifin, Anwar. 2010. *Opini Publik*. Gramata Publishing, Depok.
- Arsyad, Ashar. 1996. *Media Pembelajaran, PT Raja Grafindo Persada*. Jakarta.
- Bustaman, Burmansyah. 2001. *Web design dengan macromedia flash mx 2004*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Cangara, Hafied, 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Effendi, Onong Uchjana, 2003. *Ilmu, Teori & Filsafat Komunikasi*. Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Fajar, Marhaeni, 2009. *Ilmu Komunikasi : Teori & Praktik*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Hergenhahn, B.R., Olson, Matthew H. 2008. *Theories of Learning (Teori Belajar)*, edisi ke-7. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Kriyantono, Rachmat, 2008. *Teknik Praktiks Riset Komunikasi*. Kencana, Jakarta.
- Karlinah, Dkk 2009. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. SRM. Bandung.
- Machmudah, Umi, dan Wahab Rosyidi, Abdul. 2008. *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN-Malang Press, Malang.
- Nuruddin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. PT.Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Rakhmad, Jalaluddin, 1989. *Metode Penelitian Komunikasi*. Rosdakarya, Jakarta.
- Sa'ud, Udin Syaifudin. 2008. *Inovasi pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Soekidjo, Notoatmodjo. 2005. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Suciadi, Andi Andreas. 2003. *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX*. Dinastindo. Jakarta.
- Sugiono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Suryosubroto. 1997. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Rineka Cipta, Bandung.
- Tangyong. 1997. *Pendekatan Keterampilan Proses*. Rajawali, Jakarta.

Yunud, Suarifudin. 2010. *Jurnalistik Terapan*. Ghalia Indonesia. Bogor.
Yusuf, Pawit M. 2010. *Komunikasi Instruksional*. Bumi Aksara, Jakarta.
Zembry. 2001. *Animasi web dengan macromedia Flash 8*. Elex Media Komputindo. Jakarta.

Sumber Internet :

Pri A. Benny. Kegiatan belajar 2, <http://belajar.kemendikbud.go.id>. (Di akses 10 November 2013)
Asep Syamsul M. Romli. Dosen jurnalistik & penyiaran di UIN SGD Bandung. [http:// www.romeltea.com](http://www.romeltea.com). (diakses pada 13 Maret 2014)
Amir Karimuddin. <https://dailysocial.net/post/markplus-insight-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-capai-61-juta-orang>. (Diakses pada 13 maret 2015)
Diskominfo.http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3980/Kemkominfo%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita_satker. (Diakses pada 13 maret 2015)
Kemdikbud.<http://www.kemdiknas.go.id/kemdikbud/node/2148>. (Diakses pada 13 maret 2015)
https://www.academia.edu/5912162/Teori_Belajar_Sosial. (Diakses pada 2 april 2015)
<https://prezi.com/08yfwj0fy1q1/social-learning-theory-teori-pembelajaran-sosial/>. (Diakses pada 2 april 2015)
Inayah.http://www.polines.ac.id/ragam/index_files/jurnalragam/paper_5%20des_2011.pdf (Diakses pada 2 april 2015)