




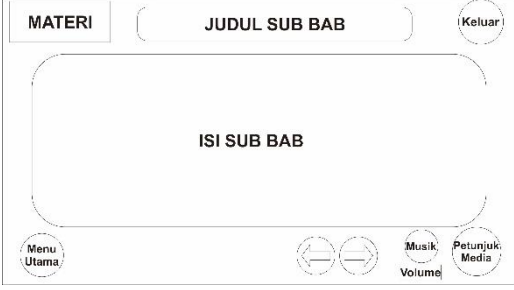
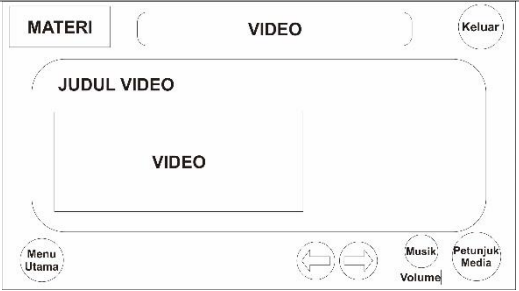
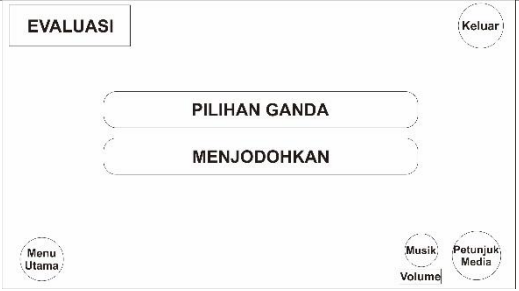



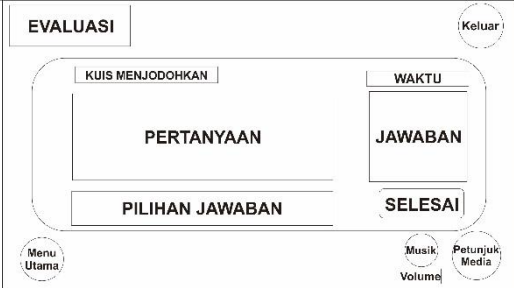

LAMPIRAN



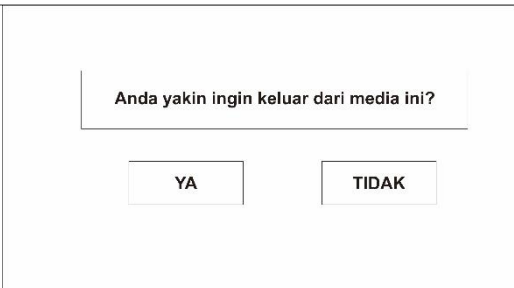
Lampiran 1. Storyboard Media Pembelajaran

No.	Desain	Nama Layar	Musik dan Navigasi	Deskripsi	Durasi
1.		Halaman Intro	Musik <ul style="list-style-type: none"> • Musik Intro Navigasi <ul style="list-style-type: none"> • Tombol untuk memulai pada Logo 	Pada halaman intro muncul Logo UNY dan Nama Universitas Negeri Yogyakarta. Untuk memulai media dengan cara menekan Logo UNY untuk masuk ke Halaman Menu.	Tidak terbatas
2.		Halaman Menu	Musik <ul style="list-style-type: none"> • Musik Latar Belakang Navigasi <ul style="list-style-type: none"> • Tombol <i>close</i> • Tombol Petunjuk • Tombol Volume Musik • Tombol <i>Home</i> 	Pada halaman Menu berisi menu-menu seperti, kompetensi dasar, materi, evaluasi, profil, dan petunjuk.	Tidak Terbatas
3.		Halaman Petunjuk	Musik <ul style="list-style-type: none"> • Musik Latar Belakang Navigasi <ul style="list-style-type: none"> • Tombol <i>close</i> • Tombol Volume Musik • Tombol <i>Home</i> 	Pada halaman petunjuk berisi uraian singkat fungsi dari tombol navigasi yang ada pada media.	Tidak Terbatas

4.		Halaman Kompetensi	Musik <ul style="list-style-type: none"> • Musik Latar Belakang Navigasi <ul style="list-style-type: none"> • Tombol <i>close</i> • Tombol Petunjuk • Tombol Volume Musik • Tombol <i>Home</i> 	Pada halaman kompetensi dasar, berisi kompetensi dasar tentang materi yang diambil dari silabus, serta tujuan yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran.	Tidak Terbatas
5.		Halaman Menu Materi	Musik <ul style="list-style-type: none"> • Musik Latar Belakang Navigasi <ul style="list-style-type: none"> • Tombol <i>close</i> • Tombol Petunjuk • Tombol Volume Musik • Tombol <i>Home</i> 	Pada halaman menu materi terdapat pilihan menu tentang materi yang dibahas pada media pembelajaran.	Tidak Terbatas
6.		Halaman Materi	Musik <ul style="list-style-type: none"> • Musik Latar Belakang Navigasi <ul style="list-style-type: none"> • Tombol <i>close</i> • Tombol Petunjuk • Tombol Volume Musik • Tombol <i>Home</i> • Tombol <i>Next</i> • Tombol <i>Back</i> • Tombol Materi 	Pada halaman materi terdapat bahasan materi yang berupa teks dan gambar untuk menjelaskan isi materi pada media pembelajaran.	Tidak Terbatas

7.		Halaman Video	Musik <ul style="list-style-type: none"> • Musik Latar Belakang Navigasi <ul style="list-style-type: none"> • Tombol <i>close</i> • Tombol Petunjuk • Tombol Volume Musik • Tombol <i>Home</i> • Tombol <i>Next</i> • Tombol <i>Back</i> • Tombol Materi 	Pada Halaman video terdapat video tentang materi dan contoh desain menggunakan CorelDraw.	Tidak Terbatas
8.		Halaman Menu Evaluasi	Musik <ul style="list-style-type: none"> • Musik Latar Belakang Navigasi <ul style="list-style-type: none"> • Tombol <i>close</i> • Tombol Petunjuk • Tombol Volume Musik • Tombol <i>Home</i> 	Pada halaman menu evaluasi terdapat dua pilihan model evaluasi yang dapat dicoba siswa untuk mengukur pengetahuan tentang materi.	Tidak Terbatas
9.		Halaman Petunjuk Pengerjaan Evaluasi	Musik <ul style="list-style-type: none"> • Musik Latar Belakang Navigasi <ul style="list-style-type: none"> • Tombol <i>close</i> • Tombol Petunjuk • Tombol Volume Musik • Tombol <i>Home</i> 	Pada Halaman petunjuk pengerjaan evaluasi terdapat isi petunjuk dalam mengerjakan evaluasi. Apabila dirasa siap pilih tombol mulai untuk masuk ke halaman soal.	Tidak Terbatas

			<ul style="list-style-type: none"> • Tombol Mulai • Tombol Evaluasi 		
10.		Halaman Soal Evaluasi Menjodohkan	Musik <ul style="list-style-type: none"> • Musik Latar Belakang Navigasi <ul style="list-style-type: none"> • Tombol <i>close</i> • Tombol Petunjuk • Tombol Volume Musik • Tombol <i>Home</i> • Tombol Selesai • Tombol Evaluasi 	Pada halaman soal evaluasi menjodohkan terdapat soal, pilihan jawaban yang berada dibawah soal dan tempat jawaban yang berada dibelakang soal. Cara mengerjakannya dengan memilih jawaban yang dirasa benar dan menempatkan ditempat yang sudah disediakan. Pilih tombol selesai ketika sudah selesai mengerjakan sebelum waktu habis.	Durasi mengerjakan Soal 5 menit
11.		Halaman Skor Evaluasi	Musik <ul style="list-style-type: none"> • Musik Latar Belakang Navigasi <ul style="list-style-type: none"> • Tombol <i>close</i> • Tombol Petunjuk • Tombol Volume Musik • Tombol <i>Home</i> • Tombol Evaluasi 	Pada halaman ini terdapat skor nilai yang didapat setelah mengerjakan soal.	Tidak Terbatas

12.		<p>Halaman Soal Evaluasi Pilihan Ganda</p>	<p>Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Musik Latar Belakang <p>Navigasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tombol <i>close</i> • Tombol Petunjuk • Tombol Volume Musik • Tombol <i>Home</i> • Tombol Selesai • Tombol Evaluasi 	<p>Pada halaman ini terdapat soal dan pilihan jawaban. Cara memilih jawaban dengan meng-<i>klik</i> jawaban yang dirasa benar.</p>	<p>Durasi Waktu Pengerjaan Soal 10 Menit.</p>
13.		<p>Halaman Profil Pengembang dan Pembimbing</p>	<p>Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Musik Latar Belakang <p>Navigasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tombol <i>close</i> • Tombol Petunjuk • Tombol Volume Musik • Tombol <i>Home</i> 	<p>Pada halaman ini terdapat profil dari pengembang dan profil dari pembimbing.</p>	<p>Tidak Terbatas</p>
14.		<p>Halaman Keluar</p>	<p>Navigasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tombol Ya • Tombol Tidak 	<p>Pada halaman ini terdapat dua tombol ya untuk keluar dari program dan tidak untuk tetap pada halaman media pembelajaran.</p>	<p>Tidak Terbatas</p>

Lampiran 2. Surat Keputusan Pembimbing

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOMOR : 178/PINF/PB/VIII/2018**

**TENTANG
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI (TAS) MAHASISWA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

DEKAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan Tugas Akhir Skripsi (TAS) mahasiswa, dipandang perlu mengangkat dosen pembimbingnya;
- b. bahwa untuk keperluan sebagaimana dimaksud pada huruf a perlu menetapkan Keputusan Dekan Tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi (TAS) Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mengingat : 1. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4301);
2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
3. Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 93 Tahun 1999 Tentang Perubahan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan menjadi Universitas;
4. Peraturan Mendiknas RI Nomor 23 Tahun 2011 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Peraturan Mendiknas RI Nomor 34 Tahun 2011 Tentang Statuta Universitas Negeri Yogyakarta;
6. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 98/MPK.A4/KP/2013 Tentang Pengangkatan Rektor Universitas Negeri Yogyakarta;
7. Peraturan Rektor Nomor 2 Tahun 2014 tentang Peraturan Akademik;
8. Keputusan Rektor Nomor 800/UN.34/KP/2016 tahun 2016 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN TENTANG PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI (TAS) FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.**

PERTAMA : Mengangkat Saudara :

Nama	: Dr. Drs. Eko Marpanaji, M.T.
NIP	: 19670608 199303 1 001
Pangkat/Golongan	: Penata Muda Tk.I, III/b
Jabatan Akademik	: Asisten Ahli

sebagai Dosen Pembimbing Untuk mahasiswa penyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS) :

Nama	: Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung
NIM	: 14520241005
Prodi Studi	: Pend. Teknik Informatika - S1
Judul Skripsi/TA	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN SOFTWARE ADOBE FLASH PROFESIONAL SEBAGAI SARANA BELAJAR BERBASIS KOMPUTER PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X JURUSAN MULTIMEDIA DI SMKN 2 WONOSARI

- KEDUA : Dosen Pembimbing sebagaimana dimaksud dalam Diktum PERTAMA bertugas merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan, dan mempertanggungjawabkan pelaksanaan kegiatan bimbingan terhadap mahasiswa sebagaimana dimaksud dalam Diktum PERTAMA sampai mahasiswa dimaksud dinyatakan lulus.
- KETIGA : Biaya yang diperlukan dengan adanya Keputusan ini dibebankan pada Anggaran DIPA Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018.
- KEEMPAT : Keputusan ini berlaku sejak tanggal 13 Agustus 2018.

Tembusan Keputusan Dekan ini disampaikan kepada :

1. Para Wakil Dekan Fakultas Teknik;
 2. Kepala Bagian Tata Usaha Fakultas Teknik;
 3. Kepala Subbagian Keuangan dan Akuntansi Fakultas Teknik;
 4. Kepala Subbagian Pendidikan Fakultas Teknik;
 5. Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik;
 6. Mahasiswa yang bersangkutan;
- Universitas Negeri Yogyakarta.

Ditetapkan di : Yogyakarta
Pada tanggal : 13 Agustus 2018

DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA,



Drs. WIDARTO, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 001

Lampiran 3. Surat Pernyataan Validasi Instrumen Tugas Akhir Skripsi

SURAT PERNYATAAN VALIDASI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Sugeng Andono, M.Eng.

NIP : -

Guru SMK Negeri 2 Wonosari

menyatakan bahwa media pembelajaran atas nama mahasiswa :

Nama : Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung

NIM : 14520241005

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF DENGAN ADOBE FLASH PROFESIONAL
CS6 SEBAGAI SUMBER BELAJAR BERBASIS
KOMPUTER PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN
GRAFIS KELAS X JURUSAN MULTIMEDIA DI SMK N
2 WONOSARI**

Setelah dilakukan validasi media pembelajaran tersebut dapat dinyatakan :

☒

Layak digunakan dalam penelitian

☐

Layak digunakan dengan perbaikan

☐

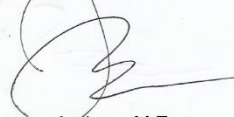
Tidak layak digunakan dalam penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Wonosari, 12 November 2018

Validator



Sugeng Andono, M.Eng.

NIP. -

Catatan :

☐

Beri tanda √

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Ponco Walipranoto, S.Pd.T., M.Pd.

NIP : 11301831128485

Dosen Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika

menyatakan bahwa media pembelajaran atas nama mahasiswa :

Nama : Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung

NIM : 14520241005

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF DENGAN ADOBE FLASH PROFESIONAL
CS6 SEBAGAI SUMBER BELAJAR BERBASIS
KOMPUTER PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN
GRAFIS KELAS X JURUSAN MULTIMEDIA DI SMK N
2 WONOSARI**

Setelah dilakukan validasi media pembelajaran tersebut dapat dinyatakan :

☐

Layak digunakan dalam penelitian

☒

Layak digunakan dengan perbaikan

☐

Tidak layak digunakan dalam penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 26 November 2018

Validator



Ponco Walipranoto, S.Pd.T., M.Pd.

NIP. 19840131 201404 2 002

Catatan :

☐

Beri tanda ✓

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Sigit Pambudi, S.Pd., M.Eng.

NIP : 11310890215487

Dosen Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika

menyatakan bahwa media pembelajaran atas nama mahasiswa :

Nama : Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung

NIM : 14520241005

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
DENGAN ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6 SEBAGAI
SUMBER BELAJAR BERBASIS KOMPUTER PADA MATA
PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X JURUSAN
MULTIMEDIA DI SMK N 2 WONOSARI**

Setelah dilakukan validasi media pembelajaran tersebut dapat dinyatakan :

☐

Layak digunakan dalam penelitian

☒

Layak digunakan dengan perbaikan

☐

Tidak layak digunakan dalam penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta , 26. November 2018

Validator



Sigit Pambudi, S.Pd., M.Eng.

NIP. 11310890215487

Catatan :

☐

Beri tanda ✓

Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Materi 1 untuk Tugas Akhir Skripsi

AHLI MATERI

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
dengan *Software Adobe Flash Profesional CS6*
Sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada
Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Jurusan
Multimedia di SMK N 2 Wonosari

Peneliti : Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui kelayakan isi atau materi media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan 3 aspek yang meliputi, yaitu : 1) Kualitas isi dan tujuan, dan 2) kualitas instruksional, 3) Konten.

Aspek	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
Kualitas isi dan tujuan	a. Ketepatan isi materi	1,2,3,4	4
	b. Kepentingan isi materi	5,6	2
	c. Kelengkapan isi materi	7,8,9	3
	d. Kesesuaian materi dengan siswa	10,11,12, 13	4
	e. Keimbangan materi	14,15	2
Kualitas instruksional	a. Kesempatan belajar	18, 19	2
	b. Dampak kepada guru dan pembelajarannya	20	1
Konten	a. Relevan	16,17	2
Jumlah Butir			20

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Software Adobe Flash Profesional CS6* Sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Jurusan Multimedia di SMK N 2 Wonosari

Peneliti : Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Ahli Materi : *Sugeng Andono, M.Eng*

A. Petunjuk

1. Lembar Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar kuisisioner ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom pilihan yang disediakan.
2. Keterangan Skala Penilaian :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - CS : Cukup Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju
3. Atas kesesiaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisisioner ini saya ucapkan terimakasih.

B. Penilaian Materi

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		SS	S	CS	TS	STS
I. Kualitas Isi dan Tujuan						
1.	Materi sesuai dengan kompetensi dasar.	✓				
2.	Materi pada media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
3.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan konsep pembelajaran.	✓				
4.	Materi pembelajaran yang disajikan sudah runtut.	✓				
5.	Materi CorelDraw yang disajikan pada media pembelajaran merupakan inti dari kompetensi dasar sehingga penting untuk dipelajari oleh siswa.		✓			
6.	Gambar pada media pembelajaran sangat penting untuk menunjang pemahaman materi.	✓				
7.	Uraian materi pada media pembelajaran sudah lengkap.		✓			
8.	Kelengkapan gambar sebagai penunjang materi sudah lengkap.	✓				
9.	Video tutorial sangat membantu pemahaman materi.	✓				
10.	Bahasa yang digunakan dalam menguraikan materi mudah dipahami oleh siswa.	✓				
11.	Penyajian materi pada media pembelajaran sudah runtut sehingga mudah dipahami oleh siswa.	✓				
12.	Materi yang disajikan melibatkan siswa secara aktif.	✓				

AHLI MATERI

13.	Materi yang disajikan membantu kemandirian belajar siswa.	✓				
14.	Materi yang disajikan seimbang antara satu materi dengan yang lainnya.	✓				
15.	Contoh yang diberikan seimbang antara satu materi dengan yang lainnya.	✓				
II. Konten						
16.	Contoh yang diberikan pada media pembelajaran relevan dengan materi.		✓			
17.	Latihan soal pada media pembelajaran relevan dengan materi.	✓				
III. Kualitas Instruksional						
18.	Materi yang disajikan memberikan kesempatan belajar secara mandiri kepada siswa.	✓				
19.	Materi yang disajikan dapat dijadikan panduan dalam pembuatan presentasi.	✓				
20.	Materi yang disajikan dapat dijadikan referensi pembelajaran oleh guru.	✓				

C. Kesimpulan

Menurut saya, Media Pembelajaran Interaktif pada Materi CorelDraw ini dinyatakan

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

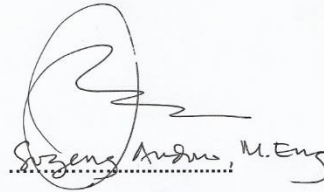
Mohon memberi lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Komentar/Saran perbaikan :

Aplikasi ini sangat bermanfaat sehingga
diperkembangkan untuk mapel lain.

Yogyakarta, 12 November 2018

Ahli Materi


Soezeng Andrus M. Eng

Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Media 1 untuk Tugas Akhir Skripsi

AHLI MEDIA

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
dengan *Software Adobe Flash Profesional CS6*
Sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada
Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Jurusan
Multimedia di SMK N 2 Wonosari

Peneliti : Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media ada 3 aspek yang meliputi, yaitu : 1) kualitas teknis, 2) *desain interface*, 3) konten.

Aspek	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
Kualitas teknis	a. keterbacaan	1,2,3	3
	b. kemudahan	4,5	2
	c. kualitas tampilan atau tayangan	6,7,8,9	4
	d. kualitas penanganan jawaban	10,11	2
<i>Design Interface</i>	a. <i>Visibility</i>	14,15	2
	b. Alami dan logis	22,23	2
	c. Kontrol	18,19	2
	d. Konsistensi	16,17	2
	e. Mudah dikenali	20,21	2
	f. Fleksibel dan efisien	24,25	2
Konten	a. Relevan	12,13	2
Jumlah Butir			25

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Software Adobe Flash Profesional CS6* Sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Jurusan Multimedia di SMK N 2 Wonosari

Peneliti : Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Ahli Media : Penco Walipranoto, S.Pd.T, M.Pd.

A. Petunjuk

1. Lembar Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom pilihan yang disediakan.
2. Keterangan Skala Penilaian :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - CS : Cukup Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju
3. Atas kesesiaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisioner ini saya ucapkan terimakasih.

B. Penilaian Materi

No	Butir Penilaian	Skor penilaian				
		SS	S	R	KS	TS
I. Kualitas Teknis						
1.	Penggunaan teks pada media pembelajaran terbaca dengan jelas.		✓			
2.	Ukuran teks yang digunakan pada media pembelajaran proposional sehingga mudah dibaca.		✓			
3.	Jenis huruf (font) yang digunakan mudah dibaca.		✓			
4.	Media pembelajaran yang digunakan mempermudah siswa dalam proses belajar.	✓				
5.	Menu yang terdapat pada media pembelajaran mudah dijalankan.	✓				
6.	Tampilan media pembelajaran menarik untuk digunakan.		✓			
7.	Ilustrasi yang digunakan pada media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai.		✓			
8.	Pemilihan musik / sound pada media pembelajaran yang di gunakan sudah sesuai.		✓			
9.	Video tutorial media pembelajaran mudah dipahami.		✓			
10.	Media pembelajaran dapat memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa.		✓			
11.	Pemilihan jawaban pada menu latihan dapat dilakukan dengan mudah.		✓			
II. Konten						
12.	Contoh yang diberikan pada media pembelajaran relevan dengan materi.		✓			
13.	Latihan soal pada media pembelajaran relevan dengan materi.		✓			
III. Design Interface						
14.	Gambar yang digunakan pada media pembelajaran jelas.		✓			
15.	Pemilihan warna teks dengan background pada media pembelajaran sesuai.		✓			
16.	Tata letak tombol-tombol navigasi pada media pembelajaran konsisten.	✓				

AHLI MEDIA

17.	Ukuran tombol navigasi pada media pembelajaran konsisten.		✓				
18.	Tombol yang digunakan pada media pembelajaran mudah dioperasikan.		✓				
19.	Tombol navigasi pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik.		✓				
20.	Fungsi navigasi pada media pembelajaran mudah dikenali oleh pengguna.		✓				
21.	Fungsi tombol yang ada pada media pembelajaran jelas.		✓				
22.	Penggunaan Bahasa pada media pembelajaran mudah dipahami.		✓				
23.	Tampilan media pembelajaran mudah dipahami sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi siswa.		✓				
24.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah maupun di rumah secara mandiri.	✓					
25.	Media pembelajaran memberikan kesempatan siswa untuk latihan secara teori maupun praktik.		✓				

C. Kesimpulan

Menurut saya, Media Pembelajaran Interaktif pada Materi *CorelDraw* ini dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Mohon memberi lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Komentar/Saran perbaikan :

- Interaktif video atau bentuk media di tambah dg suara
- tambal ulang pada saat evaluasi
- ditambahkan video verti sendiri

Yogyakarta,

Ahli Media



purno wp.

Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Media 2 untuk Tugas Akhir Skripsi

AHLI MEDIA

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian :Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
dengan Software Adobe Flash Profesional CS6
Sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada
Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Jurusan
Multimedia di SMK N 2 Wonosari

Peneliti : Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media ada 3
aspek yang meliputi, yaitu : 1) kualitas teknis, 2) *desain interface*, 3) konten.

Aspek	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
Kualitas teknis	a. keterbacaan	1,2,3	3
	b. kemudahan	4,5	2
	c. kualitas tampilan atau tayangan	6,7,8,9	4
	d. kualitas penanganan jawaban	10,11	2
<i>Design Interface</i>	a. <i>Visibility</i>	14,15	2
	b. Alami dan logis	22,23	2
	c. Kontrol	18,19	2
	d. Konsistensi	16,17	2
	e. Mudah dikenali	20,21	2
	f. Fleksibel dan efisien	24,25	2
Konten	a. Relevan	12,13	2
Jumlah Butir			25

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Software Adobe Flash Profesional CS6* Sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Jurusan Multimedia di SMK N 2 Wonosari

Peneliti : Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Ahli Media : Sigit Pambudi, M.Eng.

A. Petunjuk

1. Lembar Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom pilihan yang disediakan.
2. Keterangan Skala Penilaian :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - CS : Cukup Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju
3. Atas kesesiaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisioner ini saya ucapkan terimakasih.

B. Penilaian Materi

No	Butir Penilaian	Skor penilaian				
		SS	S	R	KS	TS
I. Kualitas Teknis						
1.	Penggunaan teks pada media pembelajaran terbaca dengan jelas.	✓				
2.	Ukuran teks yang digunakan pada media pembelajaran proposional sehingga mudah dibaca.	✓				
3.	Jenis huruf (font) yang digunakan mudah dibaca.	✓				
4.	Media pembelajaran yang digunakan mempermudah siswa dalam proses belajar.		✓			
5.	Menu yang terdapat pada media pembelajaran mudah dijalankan.	✓				
6.	Tampilan media pembelajaran menarik untuk digunakan.	✓				
7.	Ilustrasi yang digunakan pada media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai.	✓				
8.	Pemilihan musik / sound pada media pembelajaran yang di gunakan sudah sesuai.		✓			
9.	Video tutorial media pembelajaran mudah dipahami.	✓				
10.	Media pembelajaran dapat memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa.	✓				
11.	Pemilihan jawaban pada menu latihan dapat dilakukan dengan mudah.	✓				
II. Konten						
12.	Contoh yang diberikan pada media pembelajaran relevan dengan materi.	✓				
13.	Latihan soal pada media pembelajaran relevan dengan materi.		✓			
III. Design Interface						
14.	Gambar yang digunakan pada media pembelajaran jelas.		✓			
15.	Pemilihan warna teks dengan background pada media pembelajaran sesuai.	✓				
16.	Tata letak tombol-tombol navigasi pada media pembelajaran konsisten.	✓				

AHLI MEDIA

17.	Ukuran tombol navigasi pada media pembelajaran konsisten.	✓					
18.	Tombol yang digunakan pada media pembelajaran mudah dioperasikan.	✓					
19.	Tombol navigasi pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik.		✓				
20.	Fungsi navigasi pada media pembelajaran mudah dikenali oleh pengguna.	✓					
21.	Fungsi tombol yang ada pada media pembelajaran jelas.	✓					
22.	Penggunaan Bahasa pada media pembelajaran mudah dipahami.	✓					
23.	Tampilan media pembelajaran mudah dipahami sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi siswa.	✓					
24.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah maupun di rumah secara mandiri.	✓					
25.	Media pembelajaran memberikan kesempatan siswa untuk latihan secara teori maupun praktik.	✓					

C. Kesimpulan

Menurut saya, Media Pembelajaran Interaktif pada Materi *CorelDraw* ini dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Mohon memberi lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Komentar/Saran perbaikan :

Kelengkapan materi perlu ditingkatkan

Yogyakarta, 26 November 2018

Ahli Media



Sigie Pambudi M. Eng

Lampiran 7. Surat Ijin Penelitian dari Fakultas Teknik UNY



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
Laman: ft.uny.ac.id E-mail: ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id

Nomor : 751/UN34.15/LT/2018
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

8 November 2018

Yth . 1. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta c.q. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik DIY
2. Kepala SMK NEGERI 2 WONOSARI
JL. KH. AGUS SALIM, WONOSARI, GUNUNG KIDUL, YOGYAKARTA

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung
NIM : 14520241005
Program Studi : Pend. Teknik Informatika - S1
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN SOFTWARE ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6 SEBAGAI SUMBER BELAJAR BERBASIS KOMPUTER PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X JURUSAN MULTIMEDIA DI SMK N 2 WONOSARI
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Waktu Penelitian : Selasa, 13 November 2018

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Dekan Fakultas Teknik

Dr. H. Drs. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001

Tembusan :

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 8. Surat Ijin Penelitian Kesbangpol DIY



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 9 November 2018

Kepada Yth. :

Nomor : 074/10845/Kesbangpol/2018
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan
Olahraga DIY

di Yogyakarta

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 751/UN34.15/LT/2018
Tanggal : 8 November 2018
Perihal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN SOFTWARE ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6 SEBAGAI SUMBER BELAJAR BERBASIS KOMPUTER PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X JURUSAN MULTIMEDIA SMK N 2 WONOSARI"** kepada:

Nama : CLAUDYA OKTAVIANI SULISTYAWATI PUSUNG
NIM : 14520241005
No.HP/Identitas : 085655745866/3506065010950003
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika/Pendidikan Teknik Elektronika
Fakultas : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMK N 2 Wonosari
Waktu Penelitian : 13 November 2018 s.d 13 November 2018

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.

KEPALA
BADAN KESBANGPOL DIY

AGUNG SUPRIYONO, SH
NIP. 19601026 199203 1 004

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.

Lampiran 9. Surat Ijin Penelitian dari Disdikpora DIY

11/12/2018

Surat Ijin Penelitian - Pengajuan Ijin Penelitian Online- Dinas Dikpora DI



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA

Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 550330, Fax. 0274 513132
Website : www.dikpora.jogjaprovo.go.id, email : dikpora@jogjaprovo.go.id, Kode Pos 55166

Yogyakarta, 09 November 2018

Nomor : 070/12981
Lamp : -
Hal : Rekomendasi
Penelitian

Kepada Yth.

1. Kepala SMK N 2
WONOSARI

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor 074/10845/Kesbangpol/2018 tanggal 09 November 2018 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan izin rekomendasi penelitian kepada:

Nama : CLAUDYA OKTAVIANI SULISTYAWATI PUSUNG
NIM : 14520241005
Prodi/Jurusan : PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA/PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
Fakultas : FAKULTAS TEKNIK
Universitas : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN SOFTWARE ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6
: SEBAGAI SUMBER BELAJAR BERBASIS KOMPUTER PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X JURUSAN MULTIMEDIA SMK N 2 WONOSARI
Lokasi : SMK N 2 WONOSARI,
Waktu : 13 November 2018 s.d 13 November 2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

a.n Kepala
Kepala Bidang Perencanaan dan
Standarisasi

Didik Wardaya, S.E., M.Pd.
NIP 19660530 198602 1 002

Tembusan Yth :

1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikmenti Dikpora DIY

Catatan:
Hasil print out dan bukti rekomendasi ini
sudah berlaku tanpa Cap



































*Scan kode untuk cek validnya surat ini.

Lampiran 10. Daftar Hadir Siswa Sebagai Responden

DAFTAR HADIR SISWA KELAS X MULTIMEDIA

SMKN 2 WONOSARI

NO.	NAMA	TANDA TANGAN	
1.	ADE RYAN FAJRI	1. 	
2.	ADJI ANGGITA RAHMAN		2. 
3.	AGUS PURNAWAN	3. 	
4.	Ahmad Nur Fauzi		4. 
5.	Akbar Bondan Saputra	5. 	
6.	Aidi Chandradinata		6. 
7.	Amalia Putri Purnamasari	7. 	
8.	Amelia Anggraini		8. 
9.	Amrul Mustofa	9. 	
10.	Ardianto		10. 
11.	Aurelia Agesta Putri	11. 	
12.	Cahya Praditiya		12. 
13.	Daffa Ihsan Arrafi	13. 	
14.	Eksan Raju Setiyanto		14. 
15.	Fabri Iruwanda	15. 	
16.	Firmansyah Tito Sanjaya		16. 
17.	Hilmi Rahmat Hidayat	17. 	
18.	Iqbal Hamdan Fauzi		18. 
19.	Jalaluddin Rahmat Alkaari	19. 	
20.	Kenvianza Gilang Sholma Ditya		20. 
21.	Margareta Lola Lali Lulita	21. 	
22.	Maulyna Tri Cahyaningsih		22. 
23.	Meidi Tri W	23. 	
24.	Nafisza Putri Mariszky		24. 
25.	Patric Fernando Christian	25. 	
26.	Reno Septiyan Fajarhadi		26. 
27.	Risqi Ardiansyah	27. 	
28.	Saniya Muta Fanani		28. 
29.	Siti Masayu Firmaningrum	29. 	
30.	Sundari Nawangari		30. 
31.	Yhones Surya Bogasakara	31. 	
32.	Yossi KURNIAWAN		32. 
33.		33.	
34.			34.
35.		35.	

Lampiran 11. Hasil Penilaian Media Pembelajaran Oleh Responden

TANGGAPAN PENGGUNA

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN UNTUK PENGGUNA

Judul Penelitian :Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
dengan *Software Adobe Flash Profesional CS6*
Sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada
Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Jurusan
Multimedia di SMK N 2 Wonosari

Peneliti : Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media ada 4 aspek dalam Kuisisioner USE untuk mengukur penggunaan media, yaitu : a) kebergunaan (*usefulness*), b) kepuasan pengguna (*satisfaction*), c) kemudahan penggunaan (*ease of use*), d) kemudahan mempelajari (*ease of learning*).

Aspek	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
Usability	a. Kebergunaan (<i>usefulness</i>)	1-8	8
	b. Kepuasan pengguna (<i>satisfaction</i>)	9-19	11
	c. Kemudahan penggunaan (<i>ease of use</i>)	20-23	4
	d. Kemudahan mempelajari (<i>ease of learning</i>)	24-30	7
Jumlah Butir			30

INSTRUMEN PENILAIAN TANGGAPAN PENGGUNA

**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Software*
Adobe Flash Profesional CS6 Sebagai Sumber Belajar Berbasis
Komputer Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Jurusan
Multimedia di SMK N 2 Wonosari**

A. Identitas Responden

Nama : Agus Purrawan
No.Absen: 03
Kelas : X MM

B. Petunjuk Umum

1. Tuliskan identitas Anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket sebelum anda memilih jawaban.
3. Bertanyalah pada Guru atau Peneliti jika Anda kurang mengerti.

C. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom pilihan yang sesuai dengan pendapat Anda selaku responden.
2. Keterangan Skala Penilaian :
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
CS : Cukup Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju
3. Apabila angket telah selesai diisi mohon dikumpulkan kepada Guru atau Peneliti.
4. Selamat mengisi, terimakasih atas partisipasi Anda dalam mengisi angket penilaian ini

TANGGAPAN PENGGUNA

D. Penilaian Tanggapan Pengguna

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Media ini membantu saya lebih efektif dalam memahami materi	✓				
2.	Media ini membantu saya lebih produktif		✓			
3.	Media ini berguna untuk saya	✓				
4.	Media ini memberi kontrol terhadap kegiatan pembelajaran saya		✓			
5.	Media ini lebih mudah membuat saya mencapai hal-hal yang ingin saya capai dalam proses belajar	✓				
6.	Media ini menghemat waktu saya dalam proses belajar		✓			
7.	Media ini memenuhi kebutuhan saya dalam proses belajar		✓			
8.	Media ini memberikan apa yang saya harapkan dalam proses belajar		✓			
9.	Media ini mudah digunakan	✓				
10.	Media ini sederhana untuk digunakan	✓				
11.	Media ini mudah dipahami		✓			
12.	Langkah-langkah pengoperasian media ini tidak rumit		✓			
13.	Media ini fleksibel		✓			
14.	Penggunaan media ini sangat mudah		✓			

TANGGAPAN PENGGUNA

15.	Saya dapat menggunakan media ini tanpa instruksi tertulis		✓			
16.	Media ini sangat konsisten		✓			
17.	Pengguna yang jarang menggunakan akan menyukai media ini		✓			
18.	Saya dapat mengatasi kesalahan dengan cepat	✓				
19.	Saya dapat menggunakan media ini dengan lancar setiap saat	✓				
20.	Saya dapat belajar menggunakan media ini dengan cepat		✓			
21.	Saya mudah mengingat cara menggunakan media ini		✓			
22.	Media ini mudah dipelajari penggunaannya	✓				
23.	Saya dengan cepat terampil dengan media ini		✓			
24.	Saya puas dengan media ini		✓			
25.	Saya akan merekomendasikan media ini kepada teman saya		✓			
26.	Media ini menyenangkan untuk digunakan		✓			
27.	Media ini bekerja sesuai dengan harapan saya		✓			
28.	Media ini sangat bagus		✓			
29.	Saya merasa harus menggunakan media ini dalam proses belajar		✓			
30.	Media ini mudah digunakan		✓			

E. Komentar dan Saran

Komentar/Saran perbaikan :

Menarik, dan cukup mudah untuk dipakai dan dipahami

Wonosari, 6-11-2018

Pengguna



Agus Purnawan

Lampiran 12. Dokumentasi



