

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEBAGAI  
SUMBER BELAJAR BERBASIS KOMPUTER PADA MATERI  
PENGOLAH GAMBAR VEKTOR KELAS X KOMPETENSI KEAHLIAN  
MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 2 WONOSARI**

Disusun oleh:

Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung

NIM 14520241005

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) membuat Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada Materi Pengolah Gambar Vektor Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia di SMK Negeri 2 Wonosari, (2) mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada Materi Pengolah Gambar Vektor Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia di SMK Negeri 2 Wonosari.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, dengan tahapan yaitu, analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Subjek penelitian adalah siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 2 Wonosari. Penelitian melibatkan 2 dosen ahli dan 1 orang guru untuk penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif. Instrument Penelitian menggunakan angket. Sumber data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif yang kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif melalui teknik presentase.

Hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa: (1) menghasilkan Media Pembelajaran Interaktif Materi Coreldraw berbasis komputer untuk siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 2 Wonosari, (2) uji kelayakan media pembelajaran interaktif oleh ahli materi mendapatkan hasil 86% dalam kategori Sangat Layak, untuk hasil dari ahli media 80% dalam kategori Layak, dan hasil penilaian responden sebesar 80% dengan kategori Layak. Dengan demikian disimpulkan bahwa media Materi Pengolah Gambar Vektor layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, gambar vektor, multimedia