

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

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun oleh :

CLAUDYA OKTAVIANI SULISTYAWATI PUSUNG

NIM 14520241005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2019

**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. Instrumen 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

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA AS A
COMPUTER-BASED LEARNING SOURCE IN VECTOR IMAGE
PROCESSOR MATERIAL X CLASS COMPETENCY OF MULTIMEDIA
SMKN 2 WONOSARI**

Written by:

Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung

14520241005

ABSTRACT

This study aims to: (1) make Interactive Learning Media As a Computer-Based Learning Source in Vector Image Processor Material Class X Multimedia Skills Competency at SMK Negeri 2 Wonosari, (2) find out the feasibility of Interactive Learning Media as Computer-Based Learning Resources on Vector Image Processor Material Class X Competence Multimedia expertise at SMK Negeri 2 Wonosari.

This research is a Research and Development Studies (R&D) and ADDIE model of development with a stage that is, analysis, design, development, implementation, evaluation. The subject is a student of class X Multimedia SMK Negeri 2 Wonosari. The study involved 2 expert lecturers and 1 teacher to assess the feasibility of interactive learning media. The research instrument used a questionnaire. Sources of data collected are quantitative data which are then analyzed using descriptive techniques through percentage techniques.

The results of the research that have been carried out, show that: (1) produces computer-based Interactive Learning Materials for Vector Image Processor Media for students of class X Multimedia of SMK Negeri 2 Wonosari, (2) feasibility test of interactive learning media by material experts getting 86% results in the Very Worthy category. for the results of 80% of media experts in the Eligible category, and the results of respondents' evaluations of 80% in the Decent category. Thus it is concluded that the Correlation Material media is suitable to be used in the learning process.

Keywords: *development, learning media, vector image, multimedia*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung

NIM : 14520241005

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai
Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada Materi Coreldraw
Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia di SMK Negeri 2
Wonosari

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 18 Februari 2019

Yang Menyatakan,



Claudya Oktaviani S.P

NIM 14520241005

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi

**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 :

Claudia Oktaviani Sulistyawati Pusung

NIM 14520241005

**telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Skripsi bagi yang bersangkutan.**

Yogyakarta, 31 Januari 2019

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika,

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Handaru Jati, S.T., M.M., M.T., Ph.D.
NIP. 19740511 199903 1 002



Dr. Ir. Drs. Eko Marpanaji, M.T.
NIP. 19670608 199303 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**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 :

Claudia Oktaviani Sulistyawati Pusung

NIM 14520241005

telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 18 Februari 2019

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Dr. Ir. Drs. Eko Marpanaji, M.T.

Ketua Penguji/Pembimbing

Dr. Ir. Drs. Masduki Zakarijah, M.T.

Sekretaris

Dr. phil Rahmatul Irfan, S.T., M.T.

Penguji Utama



25/02/2019



25/02/2019



25/02/2019

Yogyakarta, 25 FEBRUARI 2019

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Ir. Drs. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001

HALAMAN MOTTO

ORA ET LABORA

“Diberkatilah orang yang mengandalkan TUHAN, yang menaruh harapannya pada TUHAN! “

Yeremia 17: 7

“Apa pun juga yang kamu perbuat, perbuatlah dengan segenap hatimu seperti untuk Tuhan dan bukan untuk manusia”

Kolose 3: 23

“Ia membuat segala sesuatu indah pada waktunya, bahkan Ia memberikan kekekalan dalam hati mereka. Tetapi manusia tidak dapat menyelami pekerjaan yang dilakukan Allah dari awal sampai akhir.”

Pengkhotbah 3: 11

“Sama seperti aku juga berusaha menyenangkan hati semua orang dalam segala hal, bukan untuk kepentingan diriku, tetapi untuk kepentingan orang banyak, supaya mereka beroleh selamat.”

1 Korintus 10: 33

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Kedua Orang Tua dan adik saya, Ibu Margaretha Lintje Pusung dan Bapak Dedy Sulistyawan, Reinaldi Yudhistira Wenas Pusung yang telah mendukung saya.
- Keluarga besar saya di Kediri terlebih Alm. Kakek, Nenek Dyah Sulistyawati, Tante Shelviana, Om Roni, sepupu Anastasya dan Kevin, serta Yulius Christanto yang selalu mendukung, mendoakan dan meyakinkan saya dalam keadaan apapun.
- Keluarga baru saya di Yogyakarta, Asriyah Fetriani, Dena Nuki Hastusi, Dita Halimatuzzakiya Sudiratna, Setyorini, Kinanti Padmi Pratiwi yang selalu membantu, mendukung serta menasehati.
- Sahabat-sahabat tersayang Ane Pristawitanti, Adhan Tri Admaja, Novy Ratna Sari, Yoga Andika Bakti, Qiqi Rodhliatul, yang selalu mendukung.
- Teman-teman saya Afri, A'bed, Mas Fahmi yang telah membantu saya.
- Teman-teman kelas PTI E 2014.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat Tuhan Yang Maha Esa, Tugas Akhir Skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada Materi Pengolah Gambar Vektor Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia di SMK Negeri 2 Wonosari “ dapat disusun sesuai harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Ir. Drs. Eko Marpanaji, M.T., selaku pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan sekama penyusunan Skripsi ini.
2. Tim penguji, selaku Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Skripsi ini.
3. Bapak Fatchul Arifin, M.T., selaku ketua jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika beserta dosen dan staff yang telah memberikan bantuan fasilitas selama penyusunan pra proposal sampai selesainya Skripsi ini.
4. Bapak Dr. Ir. Drs. Widarto, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Bapak Sugeng Andono, M.Eng., selaku guru Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 2 Wonosari yang telah membantu dalam memvalidasi materi serta memberikan informasi dan izin untuk pengambilan data.

6. Bapak Sigit Pambudi, M.Eng. dan Bapak Ponco Wali Pranoto, M.Pd. yang merupakan validator media untuk pembelajaran dasar desain grafis
7. Siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 2 Wonosari yang telah bekerjasama dan mendukung dalam penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan hingga terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak diatas menjadi berkat yang bermanfaat dan mendapatkan balasan oleh Tuhan Yang Maha Esa. Demikian Tugas Akhir Skripsi ini penulis susun, besar harapan Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 18 Februari 2019

Penulis,

Claudya Oktaviani S.P.

NIM.14520241005

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teori	8
1. Media Pembelajaran.....	8

2. Media Pembelajaran Berbasis Komputer	21
3. Media Pembelajaran Interaktif	28
4. Kriteria Evaluasi Kelayakan Media Pembelajaran	30
5. Sumber Belajar	35
6. <i>User Interface Design</i>	41
7. <i>Adobe Flash Profesional CS6</i>	52
8. Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis	56
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	58
C. Kerangka Pikir	59
BAB III METODE PENELITIAN	61
A. Jenis Penelitian	61
B. Desain Penelitian	61
C. Tempat dan Waktu Penelitian	65
D. Subjek Penelitian	66
E. Metode Pengumpulan Data	66
F. Instrumen Penelitian	66
G. Teknik Analisa Data	73
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	75
A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	75
B. Deskripsi Data	93
C. Analisis Data	96
D. Kajian Produk	102
E. Pembahasan Hasil Penelitian	103
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	107

A. Kesimpulan	107
B. Keterbatasan Produk.....	108
C. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN.....	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Perangkat Komputer.....	21
Gambar 2. Kerucut Pengalaman Edgar Gale	35
Gambar 3 Kerangka Pikir.....	60
Gambar 4 Model ADDIE	62
Gambar 5 Flowchart Media Pembelajaran.....	79
Gambar 6. Tampilan Intro Media Pembelajaran.....	83
Gambar 7. Tampilan Utama Media Pembelajaran.....	83
Gambar 8. Halaman Petunjuk Media Pembelajaran	84
Gambar 9. Halaman Kompetensi Dasar	84
Gambar 10. Halaman Menu Mater.....	85
Gambar 11. Halaman Isi Materi.....	85
Gambar 12. Halaman Video.....	86
Gambar 13. Halaman Menu Evaluasi	86
Gambar 14. Petunjuk Mengerjakan Evaluasi Menjodohkan.....	87
Gambar 15. Halaman Soal Evaluasi Menjodohkan	87
Gambar 16. Halaman Skor Evaluasi Menjodohkan.....	88
Gambar 17. Halaman Petunjuk Mengerjakan Evaluasi Pilihan Ganda.....	89
Gambar 18. Halaman Soal Evaluasi Pilihan Ganda.....	89
Gambar 19. Halaman Skor Nilai Evaluasi Pilihan Ganda	89
Gambar 20. Halaman Profil Pengembang dan Pembimbing	90
Gambar 21. Halaman Konfirmasi Keluar Media Pembelajaran	90

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Silabus Dasar Desain Grafis Kompetensi Dasar Perangkat Lunak	
Pengolah gambar Vektor.....	57
Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	68
Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	69
Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen untuk User	70
Tabel 5 Intepretasi Alpha Cronbach	72
Tabel 6 Pembagian rentang kategori kelayakan menurut Arikunto.....	74
Tabel 7. Pearson Correlation.....	94
Tabel 8. Hasil Validitas.....	95
Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas.....	96
Tabel 10. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	97
Tabel 11. Hasil Penilaian Ahli Media	99
Tabel 12. Hasil Penilaian Responden.....	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Storyboard Media Pembelajaran	112
Lampiran 2. Surat Keputusan Pembimbing	117
Lampiran 3. Surat Pernyataan Validasi Instrumen Tugas Akhir Skripsi	119
Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Materi 1 untuk Tugas Akhir Skripsi	122
Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Media 1 untuk Tugas Akhir Skripsi.....	127
Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Media 2 untuk Tugas Akhir Skripsi.....	132
Lampiran 7. Surat Ijin Penelitian dari Fakultas Teknik UNY	137
Lampiran 8. Surat Ijin Penelitian Kesbangpol DIY	138
Lampiran 9. Surat Ijin Penelitian dari Disdikpora DIY	139
Lampiran 10. Daftar Hadir Siswa Sebagai Responden.....	140
Lampiran 11. Hasil Penilaian Media Pembelajaran Oleh Responden	141
Lampiran 12. Dokumentasi.....	146