

**Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain
Grafis Untuk Kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 4 Padang**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh

**INDRA PARMANSYAH SIREGAR
NPM : 1810013231020**



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS BUNG HATTA

PADANG

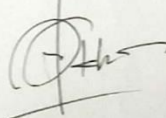
2022

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Indra Parmansyah Siregar
NPM : 1810013231020
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran
Dasar Desain Grafis Untuk Kelas X Jurusan Multimedia
Di SMK Negeri 4 Padang.

Disetujui untuk diujikan oleh:

Pembimbing



Ashabul Khairi, S.T., M.Kom

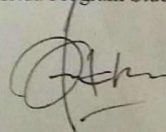
Mengetahui,

Dekan FKIP



Drs. Khairul, M.Sc.

Ketua Program Studi



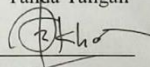
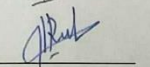
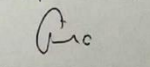
Ashabul Khairi, S.T., M.Kom

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Rabu** tanggal **Dua Puluh Tujuh** bulan **Juli** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Dua** bagi:

Nama Mahasiswa : Indra Parmansyah Siregar
NPM : 1810013231020
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran
Dasar Desain Grafis Untuk Kelas X Jurusan Multimedia Di
SMK Negeri 4 Padang.

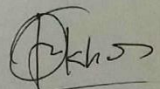
Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ashabul Khairi, S.T., M.Kom	1. 
2. Rini Widyastuti, S.Kom., M.Kom	2. 
3. Dr. Karmila Suryani, M.Kom	3. 

Mengetahui,

Dekan FKIP

Drs. Khairul, M.Sc.

Ketua Program Studi

Ashabul Khairi, S.T., M.Kom

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Indra Parmansyah Siregar
NPM : 1810013231020
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Untuk Kelas X Jurusan Multimedia Di SMK Negeri 4 Padang.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Untuk Kelas X Jurusan Multimedia Di SMK Negeri 4 Padang" adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 27 Juli 2022

Saya yang menyatakan



Indra Parmansyah Siregar

Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Untuk Kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 4 Padang

Indra Parmansyah Siregar¹, Ashabul Khairi¹
¹Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email : indra25parmansyah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi multimedia interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis untuk kelas X di SMK Negeri 4 Padang yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang dibatasi pada 3-D yaitu *define*, *design*, dan *develop*. Instrumen penelitian meliputi lembar validitas dan angket praktikalitas (siswa). Validator terdiri dari 2 orang dosen ahli yaitu validator materi dan desain. Berdasarkan aplikasi yang telah dikembangkan, validasi aplikasi yang dilakukan dari aspek materi diperoleh presentase kevalidan 100% dengan kriteria sangat valid dan dari aspek desain diperoleh presentase kevalidan 88% dengan kriteria valid. Uji praktikalitas terdiri dari 33 orang siswa, hasil praktikalitas oleh siswa diperoleh dengan presentase kepraktisan 90% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa aplikasi multimedia interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis untuk kelas X Jurusan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memenuhi kriteria valid dan praktis yang yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas X jurusan multimedia Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) secara mandiri.

Kata Kunci : Pengembangan Aplikasi Multimedia, Interaktif, Dasar Desain Grafis.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kepada kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Untuk Kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 4 Padang”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebahagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Ashabul Khairi, S.T., M.Kom., selaku pembimbing dan sekaligus validator ahli materi.
2. Ibu Dr. Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom., selaku penguji II.
3. Ibu Rini Widyastuti, S.Kom., M.Kom., sebagai penguji I.
4. Bapak Drs. Khairul, M.Sc., sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
5. Ibu Dr. Syukmanetti, M.Si., sebagai Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.

6. Bapak Rahmad Al-Qudri, M.Pd., selaku guru mata pelajaran dasar desain grafis kelas X jurusan multimedia di SMK Negeri 4 Padang yang telah membimbing dan membantu penulis selama penelitian
7. Ibuk Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd.T., sebagai validator ahli desain.
8. Kedua orang tua, Ayah dan Ibu tercinta yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil serta do'a yang tiada hentinya kepada peneliti.
9. Ketiga Kakak kandung saya dan abang kandung saya yang selalu memberikan dukungan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembaca.

Padang, Oktober 2022

Penulis

Daftar Isi

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
Daftar Tabel.....	viii
Daftar Bagan.....	ix
Daftar Lampiran	x
Daftar Gambar	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Kajian Teori	7
1. Pengertian Media Pembelajaran	7
2. Pengertian Multimedia.....	9
3. Pengertian Multimedia Interaktif.....	10
4. Dasar Desain Grafis	12
5. Adobe Flash Professional CS6.....	13
B. Penelitian yang Relevan.....	14
C. Kerangka Berpikir.....	15
BAB III METODE PENELITIAN	17
A. Model Pengembangan	17
B. Prosedur Pengembangan	17
1. Tahap Pendefinisian (Define)	17
a. Analisis Kurikulum	17
b. Analisis Kebutuhan.....	19

c. Analisis Siswa	20
d. Analisi Konsep.....	20
2. Tahap Perancangan (Design)	20
3. Tahap Pengembangan (Develop).....	28
C. Uji Coba Produk.....	29
1. Subjek Uji Coba Produk	29
2. Jenis Data	30
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	30
a. Lembar Validasi.....	30
b. Angket Praktikalitas.....	32
4. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Pengembangan	36
1. Penyajian Data Uji Coba.....	36
3. Hasil Analisis Data	45
4. Revisi Produk.....	49
B. Pembahasan.....	51
1. Analisis data Uji Validitas Ahli Media.....	51
2. Analisis Data Uji Validitas Ahli Materi.....	51
BAB V PENUTUP	55
A. Simpulan.....	55
B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	60

Daftar Tabel

Tabel	Halaman
1. Daftar Nama Dosen Validator Aplikasi	28
2. Kisi-kisi Lembar Validitas Ahli Desain Media.....	30
3. Kisi-kisi Lembar Validitas Ahli Materi	31
4. Daftar Skala Likert Untuk Uji Validitas Dan Praktikalitas.....	31
5. Kisi- kisi Lembar Uji Praktikalitas	32
6. Kriteria Nilai Uji Validitas.....	33
7. Kriteria Penilaian Praktikalitas	35
8. Hasil Data Analisis Validitas Aplikasi Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis	45
9. Hasil Uji Validitas X (Angket)	46
10. Dasar Pengambilan Keputusan Reliabilitas	48
11. Hasil Analisis Praktikalitas Aplikasi Pembelajaran Oleh siswa	48
12. Saran Validator terhadap Aplikasi Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis	49
13. Revisi atau Perbaikan yang dilakukan	50

Daftar Bagan

Bagan	Halaman
Bagan 1 Kerangka Berpikir	16

Daftar Lampiran

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	61
2. Kisi-kisi Lembar Validitas Materi	77
3. Bentuk Lembar Validitas Ahli Materi	78
4. Lembar Validitas yang Sudah di Validasi Oleh Ahli Materi	81
5. Kisi-kisi Lembar Validitas Desain.....	86
6. Bentuk Lembar Validitas Ahli Desain	87
7. Lembar Validitas yang Sudah di Validasi Oleh Ahli Desain.....	90
8. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Respon Siswa	94
9. Bentuk Angket Praktikalitas Respon Siswa.....	95
10. Angket Praktikalitas yang sudah di Ceklis Oleh Siswa	97
11. Hasil Analisis Praktikalitas Aplikasi Oleh Siswa	99
12. Hasil Uji Validitas X (Item Tes)	102
13. Dokumentasi Penelitian	103
14. Surat Izin Penelitian dari Kampus	106
15. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat	107
16. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari Sekolah	108

Daftar Gambar

Gambar	Halaman
1. Desain Halaman Menu Utama	21
2. Desain Halaman Profil	22
3. Desain Halaman Menu Materi	22
4. Desain Halaman Isi Materi	23
5. Desain Menu Kompetensi Dasar.....	23
6. Desain Halaman Tujuan Pembelajaran	24
7. Desain Halaman Materi Pembelajaran.....	24
8. Desain Halaman Tutorial	25
9. Desain Halaman Isi Tutorial	25
10. Tampilan Halaman <i>Quiz</i>	26
11. Desain Halaman Soal	26
12. Desain Halaman Hasil <i>Quiz</i>	27
13. Desain Halaman Petunjuk.....	27
14. Tampilan halaman menu utama	37
15. Tampilan Halaman Menu Profil	38
16. Tampilan Halaman Menu Materi	38
17. Tampilan Halaman Button Di Dalam Menu Materi	39
18. Tampilan Halaman Kompetensi Dasar	39
19. Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran.....	40
20. Tampilan Halaman Materi Pembelajaran	40
21. Tampilan Halaman Menu Tutorial.....	4
22. Tampilan Video Tutorial.....	41
23. Tampilan Halaman Menu <i>Quiz</i>	42
24. Tampilan Halaman Soal.....	42
25. Tampilan Hasil <i>Quiz</i>	43
26. Tampilan Halaman Menu Petunjuk	43