

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS UNTUK KELAS X JURUSAN
MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 4 PADANG**

Oleh :

**INDRA PARMANSYAH SIREGAR
NPM. 1810013231020**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS UNTUK KELAS X JURUSAN
MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 4 PADANG**

Disusun Oleh :

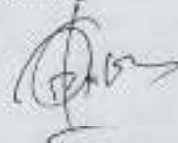
**INDRA PARMANSYAH SIREGAR
NPM. 1810013231020**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Untuk Kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 4 Padang" untuk persyaratan wisuda 2022.

Padang, 02 Agustus 2022

Disetujui oleh:

Pembimbing



Ashabul Khairi, S.T., M.Kom

Executive Summary

Indra Parmansyah Siregar. 2022. **“Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Untuk Kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 4 Padang”**. Skripsi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing : Ashabul Khairi, S.T., M.Kom..

Peranan Teknologi Informasi telah merambah ke segala bidang, salah satunya bidang pendidikan. Peran Teknologi Informasi dalam bidang pendidikan adalah untuk membantu memberikan informasi/pesan kepada komponen pendidikan. Guru perlu mengenal teknik pembelajaran. Salah satu unsur perkembangan teknologi dalam pendidikan adalah media pembelajaran. Menurut Ruth Lautfer (Tafonao, 2018), media pembelajaran adalah alat pendidikan bagi guru untuk menyampaikan modul pendidikan dan membangkitkan perhatian siswa dalam proses pendidikan, membuat proses belajar mengajar lebih efisien dan pembelajaran melalui media pendidikan dapat efektif. Pada penelitian sebelumnya (Kodi et al., 2019) menemukan bahwa media yang dikembangkan dengan baik cocok untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasilnya, media pembelajaran tersebut telah mampu meningkatkan prestasi belajar siswa tergantung dari kemampuan belajar yang telah diperolehnya.

Dalam proses belajar mengajar desain grafis untuk materi seputar Corel Draw memiliki beberapa kendala yang menyebabkan tujuan pengajaran tidak tercapai secara optimal karena ketika proses belajar mengajar berlangsung siswa lebih sering berbincang-bincang dengan temannya, tidak memperhatikan saat guru menyampaikan materi pelajaran yang sedang berlangsung. Kendala lainnya yaitu pada praktek di laboratorium pasti akan terjadi siswa yang kurang menguasai karena masih menggunakan metode pembelajaran deskriptif yaitu guru memberikan penjelasan materi dan memberikan jobsheet untuk dipelajari lalu diujikan sehingga siswa kurang fokus pada suasana belajar dengan metode tersebut.

Untuk memenuhi tujuan penelitian, maka penelitian ini didesain dengan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Trianto (2014:232) menyatakan bahwa model pengembangan perangkat seperti yang disarankan Thiagarajan dan Semmel adalah model 4-D. Model ini terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu define, design, develop dan disseminate, atau diadaptasi menjadi model 4-P, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Namun karena keterbatasan waktu, kemampuan, dan biaya, maka peneliti hanya melakukan penelitian ini hanya sampai pada tahap 3-D yaitu define, design dan develop.

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

Executive Summary

Muhammad sabil. 2022. **“Development of Interactive Multimedia in Basic Graphic Design Subjects for Class X Multimedia Department at SMK Negeri 4 Padang”**. Thesis on Information and Computer Engineering Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Thesis Adviser : Ashabul Khairi, S.T., M.Kom..

The role of Information Technology has penetrated into all fields, one of which is education. The role of Information Technology in the field of education is to help provide information/messages to the education component. Teachers need to know learning techniques. One element of technological development in education is learning media. According to Ruth Lautfer (Tafonao, 2018), learning media is an educational tool for teachers to deliver educational modules and arouse students' attention in the educational process, making the teaching and learning process more efficient and learning through educational media can be effective. Previous research (Kodi et al., 2019) found that well-developed media were suitable for use in learning activities. As a result, the learning media has been able to improve student achievement depending on the learning abilities that have been obtained.

In the teaching and learning process of graphic design for material around Corel Draw, there are several obstacles that cause the teaching objectives not to be achieved optimally because when the teaching and learning process takes place, students often talk with their friends, not paying attention when the teacher conveys the ongoing subject matter. Another obstacle is that in practice in the laboratory there will be students who lack mastery because they still use descriptive learning methods, namely the teacher provides an explanation of the material and provides a worksheet to be studied and then tested so that students are less focused on the atmosphere of learning with this method.

To meet the research objectives, this research was designed using a Research and Development (R&D) approach. According to Trianto (2014:232) states that the device development model as suggested by Thiagarajan and Semmel is a 4-D model. This model consists of four stages of development, namely define, design, develop and disseminate, or adapted into a 4-P model, namely defining, designing, developing, and distributing. However, due to limited time, ability, and cost, the researcher only carried out this research only up to the 3-D stage, namely define, design and develop..

Keyword : Multimedia Development, Interactive, Graphic Design Basics.

DAFTAR PUSTAKA

- Ampera, D. (2017). *Adobe Flash CS6-Based Interactive Multimedia Development for Clothing Pattern Making*. 102(Ictvt), 314–318.
<https://doi.org/10.2991/ictvt-17.2017.54>
- Adi Kusrianto. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset
- Albert Kurniawan. 2014. *Metode Riset untuk Ekonomi dan Bisnis: Teori, dan Praktik Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Angelina, M., & Hamdun, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ta'bir Berbasis Permainan Uno Stacko pada Siswa MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 209–232.
<https://doi.org/10.14421/almahara.2019.052.04>
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2019
- Kodi, A. I., Hudha, M. N., & Ayu, H. D. (2019). Pengembangan Media Flipbook Fisika Berbasis Android untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Topik Perpindahan Kalor. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (e-Jurnal) SNF2015*, 1–8.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/Jkp.V2i2.113>
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: kencana Prenamedia Group.2014.
- Yasa, Kadek Aditya Pradipta. 2017. *Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro(Listrik) untuk Siswa Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z., & Zuhdiyah, Z. (2019). *The problematics of Islamic religious education teacher in using of instructional media at SD Negeri 06 Pancung Soal Pesisir Selatan*. *Al-Ta Lim Journal*, Volume 26, Number 1, February, 2019, Page 56-64
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z. (2021). *Implementation Of Problem Solving Methods in The Learning of Slamic Religious Education (PAI) Students of Class VI Elementary School*. *Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, Hal.53-59
- Alfurqan, A., Trinova, Z., Tamrin, M., & Khairat, A (2020). *Membangun Sebuah Pengajaran Filosofi Personal: Konsep dari Pengembangan dan Pendidikan Dasar*. *Jurnal Tarbiyah al-Awlad*, Volume 10, Nomor 2, 2020, Page 213-222

- Kristiantari, Rini. 2014. Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Integratif Menyongsong Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol.3. No.2.Hlm.460-470
- Kurniati, Annisah. 2016. Pengembangan Modul Matematika Berbasis Konstektual Terintegrasi Ilmu Keislaman.*Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. Vol.4. No.1. Hlm. 43-58
- Ratna, Kasni, Yuniendel; Zulvia, Trinova; Vonny, W. M. T. A. (2022). *Analisis Strategi Lightening the Learning Climate pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 1(11), 82–83.
- Tamrin, M., Amrina, Z., Arifin., E. (2014). *Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran di SD 29 Ganting Utara Kecamatan Padang Timur Kota Padang*. *Jurnal Cerdas Proklamator*, Volume 2, Nomor 2, Desember, 2014, Halaman 114-132
- Tamrin, M., Azkiya, H., & Sari, S. (2017). *Problems faced by the teacher in maximizing the use of learning media in Padang*. *Al-Ta Lim Journal*, Volume 24, Number 1, February, 2017, Page 60-66
- Tamrin, M., Nurman, R. (2021). *Development of IPS Learning Module with Contextual Teaching and Approach Learning for Class IV SD Students*. *Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, M. Tamrin, Hal.45-52
- Trianto. 2009. *Mendesain Model PembelajaranInovatif- Progresif :Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf. (2017). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamediaa Group.