

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN
GRAFIS**

TUGAS AKHIR

*Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Universitas Negeri Padang*



Oleh :

RANDI DELFO PUTRA

NIM: 15076070 / 2015

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2019

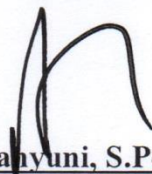
HALAMAN PERSETUJUAN

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN
GRAFIS**

Nama : Randi Delfo Putra
TM/NIM : 2015/15076070
Jurusan : Teknik Elektronika
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Teknik

Padang, Oktober 2019

**Disetujui Oleh,
Pembimbing**



Titi Sriwahyuni, S.Pd., M.Eng.
NIP. 198201192006042005

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
FT-UNP**



Thamrin, S.Pd., MT.
NIP. 197701012008121001

HALAMAN PENGESAHAN

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Tugas Akhir
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS

Nama : Randi Delfo Putra
TM/NIM : 2015/15076070
Jurusan : Teknik Elektronika
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Teknik

Padang, Oktober 2019

Tim Penguji

Tanda Tangan

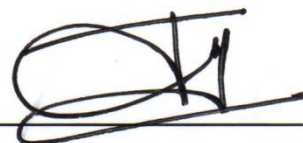
1. Yasdinul Huda, S.Pd., MT.

: 

2. Titi Sriwahyuni, S.Pd., M.Eng.

: 

3. Hadi Kurnia Saputra, S.Pd., M.Kom.

: 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Randi Delfo Putra
NIM/TM : 2015/15076070
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul **“RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS ”** adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan yang lazim.

Padang, Oktober 2019

Yang menyatakan,



Randi Delfo Putra
NIM. 15076070

ABSTRAK

RANDI DELFO PUTRA : Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Bukan hanya untuk menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga ditujukan sebagai medium untuk menyampaikan pesan atau materi yang akan di ajarkan. Mata pelajaran dasar desain grafis merupakan salah satu mata pelajaran untuk kelas X SMK IT yang terdiri atas teori dan praktik desain. Permasalahan penting pembelajaran Dasar Desain Grafis adalah kurangnya media pembelajaran yang memudahkan siswa untuk memahami teori maupun praktik desain dalam pembelajaran secara praktis. Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran. Solusi yang ditawarkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis android. Metode pengembangan aplikasi adalah *prototyping*. Tugas akhir yang dirancang berupa sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android yang dapat siswa manfaat kapanpun dan dimanapun. Pada aplikasi terdapat beberapa menu utama diantaranya menu kd1, kd2, kd3, panduan aplikasi, dan about aplikasi. Media pembelajaran yang diusulkan dapat menjadi salah satu sumber belajar yang praktis dan ekonomis. Guru dimudahkan untuk melakukan evaluasi pembelajaran karena media pembelajaran mampu melakukan penilaian secara otomatis. Sehingga guru dapat lebih memfokuskan diri pada pembimbingan dan optimasi potensi belajar siswa.

Kata kunci : Android, Media, Desain, Interaktif.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, Ar – Rahman, Ar - Rahiim yang telah meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan, atas berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS”**. Selanjutnya shalawat beserta salam semoga disampaikan Allah SWT kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan sebagai seorang muslim.

Pembuatan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Sarjana (S1) Jurusan Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Penyelesaian Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak sehingga dapat diselesaikan segala hambatan dan rintangan yang dihadapi, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Thamrin, S.Pd., M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Delsina Faiza, ST, MT., selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

4. Bapak Hadi Kurnia Saputra, S.Pd., M.Kom. dan Bapak Yasdinul Huda, S.Pd., MT. selaku penguji yang telah banyak memberikan masukan dan saran dalam penyelesaian Proyek Akhir ini.
5. Ibu Titi Sriwahyuni, S.Pd., M.Eng. selaku pembimbing yang telah banyak memberikan saran dan masukan dalam penyelesaian Proyek Akhir ini.
6. Seluruh Staf Pengajar beserta Teknisi Labor Jurusan Teknik Elektronika.
7. Kepada Bapak Meizul dan Ibuk Elfi Ramadanis selaku orang tua yang telah memberikan dorongan, do'a, semangat serta kasih sayangnya kepada penulis.
8. Kepada kedua orang saudara Akhir Ramanda dan Zulfi Marzela yang telah memberi inspirasi dan motivasi kepada penulis.
9. Rekan - rekan mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika angkatan 2015, terima kasih solidaritas petemanan yang diberikan selama masa perkuliahan.
10. Pihak- pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala motivasi, dorongan, dan bantuan serta bimbingan yang diberikan menjadi amal jariah dan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis mengharapkan kepada pembaca untuk memberikan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini, dan juga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan bernilai ibadah di sisi Allah SWT.

Padang, Oktober 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Tugas Akhir	7
F. Manfaat Tugas Akhir	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Media Pembelajaran	9
B. Multimedia Pembelajaran Interaktif	12
C. Sistem Operasi Android.....	14
D. Andorid <i>Device</i>	19
E. Android Studio	20
F. Java	21
G. Java <i>Development Kit</i>	22
H. Android <i>Software Development Kit</i> (SDK)	22
I. SharedPreferences.....	23
J. Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis.....	23
K. Kurikulum 2013.....	25
L. Model Pengembangan <i>Prototype</i> RPL (Rekayasa Perangkat Lunak)	25

M. Tugas Akhir Relevan	26
BAB III ANALISIS PERANCANGAN SISTEM	27
A. Analisis Sistem	27
B. Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
C. Perancangan Sistem	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	67
A. Hasil Rancangan Sistem.....	67
B. Pembahasan	99
BAB V PENUTUP	103
A. Kesimpulan	103
B. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Arsitektur sistem aplikasi yang diusulkan.....	32
Gambar 2. Flowmap sistem yang diusulkan	33
Gambar 3. <i>Use case Diagram</i> sistem yang diusulkan.....	38
Gambar 4. <i>Activity diagram Splashscreen</i>	40
Gambar 5. <i>Activity diagram</i> Menu Utama	41
Gambar 6. <i>Activity diagram</i> Menu KD (1, 2, dan 3).....	42
Gambar 7. <i>Activity diagram</i> Submenu Target Pembelajaran.....	43
Gambar 8. <i>Activity diagram</i> Submenu Materi	43
Gambar 9. <i>Activity diagram</i> Submenu Video Tutorial	44
Gambar 10. <i>Activity diagram</i> Submenu <i>Quiz</i>	45
Gambar 11. <i>Activity diagram</i> Menu Panduan Aplikasi	46
Gambar 12. <i>Activity diagram</i> Menu <i>About</i> Aplikasi.....	46
Gambar 13. Flowchart Menu Utama.....	48
Gambar 14. Flowchart Menu KD1	49
Gambar 15. Flowchart Menu KD2	50
Gambar 16. Flowchart Menu KD3	51
Gambar 17. Flowchart Submenu Tujuan Pembelajaran	52
Gambar 18. Flowchart Submenu Materi.....	52
Gambar 19. Flowchart Submenu <i>Quiz</i>	54
Gambar 20. Flowchart Submenu Video Tutorial.....	55
Gambar 21. Flowchart Panduan Aplikasi	56
Gambar 22. Flowchart <i>About</i> Aplikasi	56
Gambar 23. Desain Tampilan <i>Splash screen</i>	57
Gambar 24. Desain Tampilan Input Nama	58
Gambar 25. Desain Tampilan Halaman Utama	58
Gambar 26. Desain Tampilan Submenu KD1.....	59
Gambar 27. Desain Tampilan Submenu KD2.....	59

Gambar 28. Desain Tampilan Submenu KD3.....	60
Gambar 29. Desain Tampilan Tujuan Pembelajaran	60
Gambar 30. Desain Tampilan Tampil Materi	61
Gambar 31. Desain Tampilan Menu Video Tutorial	61
Gambar 32. Desain Tampilan Tampil Video	62
Gambar 33. Desain Tampilan Mengerjakan <i>Quiz</i>	62
Gambar 34. Desain Interaktif <i>Quiz</i> Jawaban Salah.....	63
Gambar 35. Desain Interaktif <i>Quiz</i> Jawaban Benar	63
Gambar 36. Desain Tampilan Skor <i>Quiz</i>	64
Gambar 37. Desain Tampilan Panduan Aplikasi	65
Gambar 38. Desain Tampilan <i>About</i> Aplikasi	65
Gambar 39. Tampilan <i>Splash Screen</i>	67
Gambar 40. Tampilan Input Nama Pengguna.....	69
Gambar 41. Tampilan <i>Home</i>	70
Gambar 42. Tampilan Submenu KD1.....	72
Gambar 43. Tampilan Submenu KD2.....	74
Gambar 44. Tampilan Submenu KD3.....	76
Gambar 45. Tampilan Materi.....	78
Gambar 46. Tampilan menu video KD1	80
Gambar 47. Tampilan Menu Video KD2.....	82
Gambar 48. Tampilan Menu Video KD3.....	84
Gambar 49. Tampilan Video.....	86
Gambar 50. Tampilan <i>Quiz</i>	87
Gambar 51. <i>Alert Quiz</i> Jawaban Salah.....	88
Gambar 52. <i>Alert Quiz</i> Jawaban Benar	89
Gambar 53. Tampilan Skor <i>Quiz</i> Tuntas.....	92
Gambar 54. Tampilan Skor <i>Quiz</i> Belum Tuntas	93
Gambar 55. Tampilan Tujuan Pembelajaran	96
Gambar 56. Tampilan Panduan Aplikasi	97
Gambar 57. Tampilan <i>About</i> Aplikasi	98

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Versi Andorid.....	17
Tabel 2. KD dan Indikator Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Semester Ganjil	24
Tabel 2. Analisis Permasalahan dan Solusi.....	28
Tabel 4. Silabus Dasar Desain Grafis Semester Ganjil.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Source Code</i>	106
--------------------------------------	-----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Oleh karenanya pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa.

Pendidikan mencakup beberapa komponen, dua diantaranya adalah guru dan siswa. Agar proses pembelajaran berhasil, guru harus berperan secara aktif, untuk memberi motivasi kepada siswa agar aktif belajar dan memberikan pengalaman belajar yang baik kepada siswa. Untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan, harus didukung oleh iklim pembelajaran yang kondusif. Iklim pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan dalam pembelajaran. Itulah mengapa kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran.

Pendidikan bukan sekedar memberikan pengetahuan atau nilai-nilai atau melatih keterampilan. Pendidikan berfungsi

mengembangkan apa yang secara potensial dan aktual telah dimiliki peserta didik. Peserta didik bukanlah gelas kosong yang harus diisi dari luar, mereka telah memiliki sesuatu sedikit banyaknya telah berkembang atau sama sekali masih potensial. (Sukmadinata, 2003 : 4)

Pendidikan dan pembelajaran merupakan dua hal yang berbeda namun saling berkaitan. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara nasional pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu pendidik, peserta didik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, maka pembelajaran merupakan suatu sistem, yaitu satu kesatuan komponen yang satu sama lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Berbagai masalah dalam proses pembelajaran perlu diselesaikan dan dipecahkan demi tercapainya tujuan pembelajaran serta hasil yang maksimal. Untuk melengkapi dan makin menyempurnakan komponen pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu yang dapat menunjang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Proses belajar mengajar menuntut terjadinya proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan atau materi ajar dari guru kepada murid. Dengan maksimalnya proses pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan pembelajaran pada peserta didik, diantaranya dari peserta didik itu sendiri, faktor lain seperti pendidik atau guru, dan penggunaan metode dan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Bukan hanya untuk menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga ditujukan sebagai medium untuk menyampaikan pesan atau materi yang akan di ajarkan . Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, seorang pengajar dapat menciptakan suasana belajar yang mampu meningkatkan minat belajar siswa sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti buku, koran, televisi, radio, dan sebagainya.

Pendidikan Kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. (UU Nomor 20 Tahun 2013, Penjelasan Pasal 15). Selain mampu bekerja, para lulusan juga diharapkan mampu beradaptasi dengan lingkungan dan perubahan teknologi serta dapat pula mengembangkan potensi diri dalam rangka memenuhi kebutuhan pasar

kerja pada setiap sektor kerjanya. SMK merupakan suatu lembaga pendidikan yang mempunyai program dimana siswa di tuntut untuk memiliki keahlian khusus. Dalam proses mendapatkan keahlian khusus tersebut, maka program keahlian dibagi atas berbagai mata pelajaran. Salah satu mata pelajarannya pada SMK Teknologi adalah Dasar Desain Grafis.

Dasar Desain Grafis adalah suatu mata pelajaran produktif pada kelas X SMK Teknologi yang merupakan mata pelajaran yang terdiri dari teori dan praktik desain. Berdasarkan observasi penulis di SMK 3 Payakumbuh pada Semester Ganjil TA 2018/2019, permasalahan penting pembelajaran Dasar Desain Grafis adalah kurangnya media pembelajaran yang memudahkan siswa untuk memahami teori maupun praktik desain dalam pembelajaran secara praktis. Adapun media pembelajaran yang dimanfaatkan masih berupa text dan gambar menggunakan *software* Microsoft Office Power Point sehingga meyebabkan siswa kurang bisa mengerti dan memahami konsep konsep yang diberikan oleh guru.

Siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam menyerap penjabaran materi oleh guru, sehingga timbul berbagai pertanyaan disebabkan tidak semua siswa mampu menyerap materi secara maksimal. Khususnya pemahaman tentang unsur, pemodelan warna, dan prinsip desain yang merupakan landasan dan dasar bagi seorang

graphic designer professional untuk menghasilkan desain yang memiliki nilai jual.

Permasalahan diatas dapat kita selesaikan dengan adanya aplikasi media pembelajaran interaktif yang praktis dan mampu meningkatkan minat dan spirit belajar siswa dengan media yang lebih menarik dan mudah digunakan. Khususnya tentang unsur, permodelan warna, dan prinsip desain yang terdapat pada Kompetensi Dasar 1, 2, dan 3 mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Penggunaan *smartphone* android sebagai media pembelajaran dapat di manfaatkan oleh siswa untuk menunjang hasil belajarnya kapan dan dimana saja kecuali saat sesi penyajian materi pembelajaran oleh guru, khususnya pada sesi praktikum desain. *Smartphone* android adalah salah satu perangkat yang dapat dimanfaatkan siswa untuk membantu untuk mencari informasi dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Berdasarkan uraian tersebut, maka penting untuk membuat media pembelajaran Dasar Desain Grafis berbasis android yang ditujukan untuk memudahkan dan meningkatkan efektifitas belajar siswa..

Media pembelajaran interaktif yang dibutuhkan adalah media yang mampu melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan memanfaatkan berbagai fasilitas untuk memperkaya sumber belajar. Hal ini sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013 (K-13) yang menekankan proses pembelajaran berpusat pada siswa. Media pembelajaran yang diusulkan dapat menjadi salah satu sumber belajar

yang praktis dan ekonomis. Guru dimudahkan untuk melakukan evaluasi pembelajaran karena media pembelajaran mampu melakukan penilaian secara otomatis. Sehingga guru dapat lebih memfokuskan diri pada pembimbingan dan optimasi potensi belajar siswa. Maka dari itu penulis akan membuat media pembelajaran interaktif berbasis android dengan judul “ **Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis** “

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian diantaranya adalah :

1. Aplikasi media pembelajaran interaktif Dasar Desain Grafis sangat dibutuhkan dalam implementasi kurikulum 2013.
2. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran jika media yang digunakan hanya satu jenis media seperti text atau gambar.
3. *Platform* android sangat populer digunakan namun masih kurang dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran.
4. Media pembelajaran satu arah berbasis *slide* yang tidak mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran.
5. Siswa memiliki tingkat kecepatan yang berbeda dalam memahami materi pembelajaran, sehingga sangat diperlukan media penunjang yang dapat menjadi sumber materi untuk peserta didik.

C. Batasan Masalah

Agar tugas akhir ini lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka ditetapkan batasan masalahnya sebagai berikut :

1. Rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis Android
2. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan *software* Android Studio
3. Media pembelajaran yang dibuat ditujukan untuk kompetensi dasar 1, 2 dan 3 mata pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X SMK Teknologi.
4. Media pembelajaran yang dibuat ditujukan hanya untuk smartphone android.
5. Pada media pembelajaran terdapat materi, *quiz*, video dan panduan aplikasi

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah dan batasan masalah, maka masalah yang dikaji dalam tugas akhir ini dapat dirumuskan, yaitu “**Bagaimana Merancang dan Membangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis ?**”

E. Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Rancang bangun aplikasi media pembelajaran interaktif atau hubungan aksi dan reaksi antara siswa dan aplikasi media pembelajaran Dasar Desain Grafis.

2. Menghasilkan media pembelajaran yang disertai *quiz* interaktif dan video pembelajaran.
3. Menghasilkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran Dasar Desain Grafis.

F. Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat yang diperoleh dari pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Tugas akhir ini diharapkan bermanfaat bagi guru, siswa dan pihak pihak yang ingin belajar Dasar Desain Grafis secara lebih praktis, menarik dan mudah dipahami demi mencapai salah satu tujuan penting Sekolah Menengah Kejuruan yaitu menghasilkan lulusan siap kerja dan bersaing di Dunia Usaha maupun Dunia Industri.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat dalam proses belajar mengajar, dapat menjadi sumber belajar pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- b. Manfaat bagi siswa, sebagai sumber belajar mandiri untuk siswa kelas X SMK Teknologi, serta dapat meningkatkan minat belajar dan konsentrasi siswa melalui media yang menarik dan interaktif.
- c. Manfaat bagi guru, sebagai sumber belajar alternatif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran.
- d. Manfaat bagi penulis, sebagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan di Universitas Negeri Padang, khususnya di dalam multimedia dan desain.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran dasar desain grafis dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran dasar desain grafis dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan IDE Android Studio.
2. Pengolahan dan penyimpanan data pada rancang bangun aplikasi media pembelajaran berbasis android dapat dilakukan dengan menggunakan *library SharedPreferences*.

B. Saran

Adapun saran setelah merancang dan membangun media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran dasar desain grafis, antara lain:

1. Diharapkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar desain grafis ini dapat memberikan kemudahan pada seluruh pengguna, terutama bagi siswa yang sedang mempelajari mata pelajaran dasar desain grafis.
2. Diharapkan aplikasi media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar desain grafis dapat digunakan sebagai bahan alternatif guru dalam meningkatkan pemahaman pada siswa.

3. Aplikasi media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar desain grafis ini dapat dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambiyar dan Nizwardi, Jalinus. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Padang: UNP Press.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Media.
- Husniyatus, Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Ian, Sommerville. 2003. *Software Engineering*. Jakarta: Erlangga.
- Benny, Agus. 2017. *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Arif, Akbarul. 2013. *Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri*. Yogyakarta : ANDI.