

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS
PADA SMKS TERPADU BABUSSALAM BAKTIYA**

TUGAS AKHIR

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Strata Satu (S1)
Pada Jurusan Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan
Teknik Informatika Universitas Negeri Padang*



Oleh :

ARMIYA

NIM : 17076138

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul : **Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Pada SMKS Tarpadu Babussalam Baktiya.**

Nama : ARMIYA

NIM/BP : 17076138/2017

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

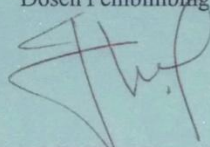
Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Januari 2019

Disetujui Oleh :


Dosen Pembimbing



Dr. Asrul Huda, S.Kom, M.Kom

Nip. 19801010 201012 1 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang



Drs. Hanesman, MM

Nip. 19610111 198503 1 002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN

TUGAS AKHIR

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Tugas Akhir

Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik

Universitas Negeri Padang

Judul : **Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Pada SMKS Tarpadu Babussalam.**

Nama : ARMIYA

NIM/BP : 17076138/2017

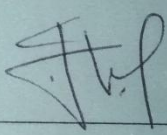
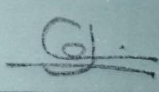
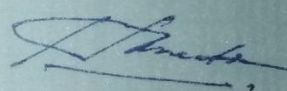
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

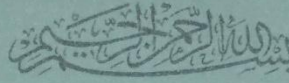
Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Januari 2019

Tim Penguji

	Nama	Pengesahan
Pembimbing	: Dr. Asrul Huda, S.Kom., M.Kom 1. Nip. 19801010 201012 1 001	 _____
Penguji I	: Drs. Efrizon, MT Nip. 19650409 199001 1 001	2.  _____
Penguji II	: Drs. Hanesman, MM. Nip. 19610111 198503 1 002	3.  _____



"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)"

(QS. Al-Insyirah : 6&7)

Aihanduilillahirabbil'alamin

Segala puji serta syukur kepada Allah SWT Tiburan cinta dan kasih sayang mu telah memberikan kekuatan memberkahkan dengan ilmu serta memperkenalku dengan cinta. Atas kerunia serta kemudahan yang engkau berikan akhirnya tugas akhir yang sederhana ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam selalu terlimpahkan kekuriban Rasulullah Muhammad SAW

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kuhasihi dan kusayangi.

Ibunda dan Ayahanda Tercinta

Sebagai tanda bakti hormat dan rasa terimakasih yang tiada terhingga ini kepada Ibu dan kepada Ayah yang telah memberi kasih sayang segala dukungan dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan hanya dengan selembar kertas yang bertulis kata cinta dan persembahkan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Ayah bahagia karena kusadar selama ini belum biasa berbuat yang lebih. Untuk Ibu dan Ayah yang selalu membualku termotivasi dan selalu menyiramku kasih sayang selalu mendoakanku selalu menasihalku menjadi lebih baik terimakasih Ibu Terimakasih Ayah

Adik Tersayang

Untuk adik adikku yang ku banggakan "Tgh. Yusrizal, Tgh. Muhasir", terima kasih atas doa dan bantuan kalian selama ini hanya karya kecil ini yang dapat aku persembahkan. Maaf belum bisa menjadi panutan seutuhnya tapi aku akan selalu menjadi yang terbaik untuk kalian semua

My Best friend's

Buat sahabatku "Rezi Azhar Darmadi, Zuriati, Hanisa Hanum, Marwan, Taisir, Chairunnisa, dan kepradaleman teman seperjuangan yang takbisa saya sebutkan namanya satu persatu terima kasih atas dukungan doa nasehat hiburan dan semangat yang kalian berikan selama ini semua yang telah kalian berikan selama ini tak kan pernah terlupakan

Dosen Pembimbing Tugas Akhirku...

Bapak Dr. Asrul Huda, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing tugas akhir terima kasih banyak pak sudah begitu banyak membantu selama ini sudah dinasehati sudah diajari bantuan dan kesabaran Bapak akan selalu terukir dihati



ARMIYA, S.Pd

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Tugas Akhir saya dengan judul “**Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Pada Smks Terpadu Babussalam Baktiya**” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang, maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri serta arahan tim pembimbing dan penguji.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena tugas akhir ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Januari 2019

Saya yang menyatakan,



ARMIYA
NIM. 17076138

ABSTRAK

ARMIYA : Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Pada SMKS Terpadu Babussalam

Desain Grafis merupakan matapelajaran wajib paket keahlian bagi siswa SMK untuk jurusan Multimedia. Mata pelajaran Desain Grafis ini lebih mengarah kepada praktikum berbasis kompetensi dengan tujuan untuk memberi bekal keterampilan yang kuat serta dengan landasan teori yang realistis kepada siswa. Namun masih banyak terdapat siswa yang tidak memahami materi pembelajaran yang di sampaikan oleh guru dikarenakan metode yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran masih menggunakan metode Konvensional dan monoton. Untuk itu perlu merancang media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam menguasai materi berupa Multimedia Interaktif yang di kemas menjadi sebuah aplikasi yang bisa di gunakan oleh banyak siswa.

Dalam perancangan materi menggunakan model *Explicit Instruction* dan melalui teknis prosedur pembelajaran Multimedia Interaktif yaitu : analisis kebutuhan, identifikasi materi, menentukan model pembelajaran, desain *flow chart*, pengumpulan bahan grafis pengumpulan bahan animasi, pemograman, finishing dan mastering, uji coba, revisi produk akhir. Pembuatan Multimedia Interaktif ini menggunakan aplikasi Adobe Director11, dan aplikasi pendukung lainnya. Media interaktif ini juga dilengkapi dengan test Pretest dan Post Test untuk mengukur tingkat kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah di pelajari.

Multimedia interaktif pembelajaran dengan model *Explicit Instruction* pada mata pelajaran desain grafis diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi siswa dalam proses pembelajarannya.

Key words :, Media Pembelajaran, Perancangan, Multimedia Interaktif.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadirat Allah SWT atas semua Rahmat dan Karunia-Nya yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini Shalawat beriring salam tidak lupa dicurahkan kepada Baginda Rasul Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun ummat ke jalan yang benar.

Tugas Akhir ini disusun dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1). Semua tahap penyusunan Tugas akhir ini dengan bantuan dosen bimbingan dosen yang diajukan sebagai pembimbing dan dipertaruhkan didepan dewan penguji pada saat ujian sidang tugas akhir.

Tugas Akhir ini diberi judul **“Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Palajaran Dasar Desain Grafis Pada SMKS Terpadu Babussalam”**.

Dalam penyelesaian perancangan Media Pembelajaran Multimedia interaktif ini dilakukan dengan mengkonsultasi dan tidak lepas dari bantuan dan arahan dari berbagai pihak. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Hanesman, MM selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

3. Bapak Dr. Asrul Huda, S.Kom., M.Kom yang telah membimbing Tugas Akhir ini
4. Ibu Nurindah Dwiyani, S.Pd, M.Pd selaku Pembimbing Akademik
5. Bapak Drs. Efrizon, MT selaku Dosen Penguji Tugas Akhir
6. Bapak Drs. Hanesman, MM, selaku penguji Tugas Akhir.
7. Selanjutnya kepada jajaran staf pengajar, dosen, teknisi, dan pegawai administrasi di jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
8. Kepada keluarga yang selalu memberikan semangat dan motivasi dalam menuntut ilmu.

Semoga semua kebaikan, bimbingan dan kerjasama yang diberikan akan menjadi amalan jariyah dan semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan, diharapkan kritikan dan saran-saran yang membangun untuk kesempurnaan Tugas akhir ini.

Akhir kata, Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas perhatian dan kritikan dari pembaca wassalam.

Padang, Desember 2018

Penulis,

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	12
B. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif	18
C. Pengorganisasian Bahan Ajar Kedalam Tutorial	19
D. Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran	22
E. Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Interaktif	23
F. Karakteristik Sekolah Menengah Kejuruan	25
G. Mata Pelajaran Desain Grafis	26
H. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif	27
I. Aplikasi Yang di Butuhkan	27
BAB III ANALISIS PERANCANGAN	
A. Konsep Perancangan	33
B. Analisis Kebutuhan	34

C. Identifikasi Materi	36
D. Metode Pembelajaran	37
E. Desain Flow Chart	40
F. Rancangan Program	41
G. Finishing	44
H. Tempat dan Waktu Penelitian	45
I. Metode dan alat Pengumpulan Data	45
J. Uji Validitas Instrumen	47
K. Instrumen	47
L. Validitas	50
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Rancangan Tampilan	52
B. Hasil Rancangan Program	61
C. Hasil Rancangan <i>Action Script</i>	65
D. Hasil Uji Validitas	76
E. Pembahasan	79
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	83
B. Saran	83
 DAFTAR PUSTAKA	 85
LAMPIRAN	86

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Evaluasi Siswa	3
2. Pesan Dalam Komunikasi	12
3. Kelebihan & Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	19
4. Kompetensi Dasar dan Indikator Mata Pelajaran Desain Grafis.....	34
5. Identifikasi Materi Mata Pelajaran Desain Grafis	36
6. Fase <i>Explicit Instruction</i>	38
7. Skala Penilaian	46
8. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	48
9. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	49
10. Hasil Uji Ahli Media.	77
11. Hasil Uji Ahli Materi	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
12. Arsitektur Classic Tutorial.....	20
13. Arsitektur Knowledge-paced Tutorial	20
14. Arsitektur Exploratory Tutoria	21
15. Arsitektur Generated Lesson	21
16. Tampilan Area Kerja Adobe Director	28
17. Tampilan Area Kerja Macromedia Flash 8	29
18. Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop	30
19. Skema Kerangka Berpikir	32
20. <i>Flow Chart</i> Pembelajaran Multimedia Interaktif	40
21. Rancangan Menu Program	41
22. Rancangan Halaman Intro	42
23. Rancangan Halaman Utama	42
24. Rancangan Menu Materi	43
25. Rancangan Halaman Materi	43
26. Halaman Evaluasi	44
27. Rancangan Halaman Intro	52
28. Tampilan Halaman Menu Utama	53
29. Tampilan Tombol Petunjuk	54
30. Tampilan Tombol Silabus	55
31. Tampilan Tombol Materi	55

32. Tampilan Tombol Evaluasi	56
33. Tampilan Tombol Profil	56
34. Tampilan Halaman Menu Materi	57
35. Tampilan Halaman Evaluasi	59
36. Tampilan Halaman Butiran Soal	60
37. Tampilan Halaman Hasil Evaluasi	60
38. Rancangan Program Intro	61
39. Rancangan Program Halaman Utama	62
40. Rancangan Menu Materi	63
41. Halaman Menu Materi	63
42. Rancangan Halaman Materi	64
43. Rancangan Halaman Evaluasi	65
44. <i>Action Script</i> masuk kehalaman petunjuk.....	66
45. <i>Action Script</i> masuk ke halaman silabus.....	66
46. <i>Action Script</i> masuk kehalaman Materi	67
47. <i>Action Script</i> Masuk Kehalaman Evaluasi	68
48. <i>Action Script</i> Masuk Kehalaman Profil	69
49. <i>Action Script</i> Masuk Kehalaman lainnya	70
50. <i>Action Script</i> tombol Home	71
51. <i>Action Script</i> tombol Back	72
52. <i>Action Script</i> Tombol Next	73
53. <i>Action Script</i> Tombol Exit	73
54. <i>Action Script</i> Tombol Volume	74

55. <i>Action Script Stop Sound</i>	74
56. <i>Action Script Play Sound</i>	75
57. <i>Action Script Jawaban Benar</i>	75
58. <i>Action Script Jawaban Salah</i>	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Action Script</i> Program	86
2. Silabus	103
3. RPP	108
4. Lembaran Penilaian Ahli Media	133
5. Lembaran Penilaian Ahli Materi	142
6. Tabel Perhitungan Angket	145
7. Tabel Surat Izin Pengambilan Data	146

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor berhasilnya pelaksanaan pembelajaran di kelas, sehingga guru perlu memperhatikan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik agar dapat mengembangkan kreatifitas peserta didik, menciptakan kondisi menyenangkan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik.

Model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif menjadi pilihan model pembelajaran yang mendukung Kurikulum 2013 yang memiliki prinsip pembelajaran berpusat pada peserta didik, mengembangkan kreatifitas peserta didik, menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan nilai, menyediakan pengalaman belajar yang beragam, dan belajar melalui berbuat (*learning by doing*) (Wina Sanjaya, 2008: 132).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu lembaga pendidikan yang memiliki peran yang sangat penting dalam mencerdaskan dan meningkatkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dalam bidang keteknikan berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun

2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 26 Ayat (3), Pendidikan Menengah Kejuruan bertujuan untuk meningkatkan Kecerdasan, Pengetahuan, Kepribadian, Akhlak Mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta Terpadu Babussalam merupakan salah satu SMK Yayasan Terpadu dibawah naungan Dayah Babussalam yang berlokasi di Desa Alue Bili Rayeuk Kecamatan Baktiya yang berdiri sejak tahun 2013 dan memiliki dua Kompetensi Keahlian, salah satunya Kompetensi Keahlian Multimedia yang membekali siswa dengan keterampilan, pengetahuan, dan sikap agar berkompeten dalam bidang teknologi komputer dan multimedia. Namun berdasarkan pengamatan dan observasi sementara penulis di SMKS Terpadu Babussalam, masih banyak terdapat siswa-siswi tidak menguasai dan memahami materi yang diberikan oleh guru kepada mereka. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil evaluasi belajar siswa, rata-rata kelas yang diperoleh pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia adalah 74.34. Nilai rata-rata yang diperoleh belum mencapai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 78. Selisih nilai antara satu siswa dengan siswa yang lain tidak berbeda jauh yaitu rentang 67 sampai dengan 80, namun jika dilihat dari persentase ketuntasan setiap siswa, hanya 31.25% dari total 32 siswa yang telah mencapai KKM. Sebanyak 10 siswa telah mencapai KKM sedangkan 22 siswa belum mencapai KKM.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Siswa

No	Nis	NISN	Nama	Nilai	KKM	KETUNTASAN	KET
1	17261		AGUS SALAM	73	78	BELUM TUNTAS	
2	17262	0030193007	ALFAJERI	80	78	TUNTAS	
3	17264	0016234395	ASRI FITRIADI	80	78	BELUM TUNTAS	
4	17267	0022278584	FAKHRURRAZI	80	78	TUNTAS	
5	17268	0022293285	FAZLUN	76	78	BELUM TUNTAS	
6	17269		IBNU WIRADIN	70	78	BELUM TUNTAS	
7	17271	0018975881	KHAIRUL RIZA	70	78	BELUM TUNTAS	
8	17272		LUKMALLULHAKIM	73	78	BELUM TUNTAS	
9	17273		MISTAUDIN	70	78	BELUM TUNTAS	
10	17274		M. AKBAR FAKHRURRAZI	76	78	BELUM TUNTAS	
11	17275		MUHAMMAD ARIFKI	70	78	BELUM TUNTAS	
12	17276	130090952	MUHAMMAD FADLI	73	78	BELUM TUNTAS	
13	17279	0023010461	M. RAJA FAJRULLAH	70	78	BELUM TUNTAS	
14	17280	0022756744	M. RIZKI MUNANDAR	80	78	TUNTAS	
15	17281		MUKSALMINA	73	78	BELUM TUNTAS	
16	17287	0022273575	ZULFIKAR	80	78	TUNTAS	
17	17245	0021033398	CUT MULIANA	73	78	BELUM TUNTAS	
18	17246	0021353469	HIDAYATUR RIFKA	80	78	TUNTAS	
19	17247	0022496037	HUSNIATI	67	78	BELUM TUNTAS	
20	17248	0021155491	INDAH SARI	76	78	BELUM TUNTAS	
21	17249	0021377136	INDAH SUKMA YANTI	76	78	BELUM TUNTAS	
22	17250	0021158389	INTAN SARWINA	70	78	BELUM TUNTAS	
23	17251	0021158384	LIFATUL UKHRA	80	78	TUNTAS	
24	17252	0022498034	NABILA UMAMI	70	78	BELUM TUNTAS	
25	17253	0030095150	NAFARA RIZKA	70	78	BELUM TUNTAS	
26	17254		NURFADILAH	70	78	BELUM TUNTAS	
27	17255	0021050899	NURFAHMI	83	78	TUNTAS	
28	17256	0021013658	RAMADHANI	70	78	BELUM TUNTAS	
29	17257	0013418257	RAUZATUL JANNAH	70	78	BELUM TUNTAS	
30	17258	0030174255	RAUZATUL ULA	80	78	TUNTAS	
32	17259	0022496027	SITI NURZIANA	80	78	TUNTAS	
32	17288		SRI DAHLIA PUTRI	80	78	TUNTAS	
			RATA-RATA	74.34			
			NILAI TERTINGGI	80			
			NILAI TER RENDAH	67			
			JUMLAH NILAI \geq 78	10			
			Presentase Ketuntasan	31.25%			

(Sumber: Sekolah)

Dari data evaluasi belajar siswa pada tabel diatas, rata-rata kelas yang diperoleh pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia adalah 74.34. Nilai rata-rata yang diperoleh belum mencapai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 78. Selisih nilai antara satu siswa dengan siswa yang lain tidak berbeda jauh yaitu rentang 67 sampai dengan 80, namun jika dilihat dari persentase ketuntasan setiap siswa, hanya 31.25% dari total 32 siswa yang telah mencapai KKM. Sebanyak 10 siswa telah

mencapai KKM sedangkan 22 siswa belum mencapai KKM. Dikarenakan metode yang di gunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang masih bersivat konvensional dan monoton banyak diantara siswa yang kurang perhatian terhadap materi yang diberikan oleh guru.

Dalam mengatasi hal yang tersebut diatas, maka diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih menarik perhatian sehingga dapat mengembangkan kreatifitas dan keterampilan pemahmana materi siswa khususnya dalam pembelajaran Desain Grafis. Ada salah satu inovasi yang dilakukan adalah dengan memberlakukan model pembelajaran yang kreatif yang diharapkan dapat mengembangkan kreatifan dan keterampilan peserta didik dalam pemahaman materi. Oleh sebab itu peneliti bermaksud menggunakan model *Explicit Intruction* untuk meningkatkan keterampilan pemahaman materi.

Pada model *Explicit Intruction* terdapat lima fase yang sangat penting. Guru mengawali pelajaran dengan penjelasan tentang tujuan dan latar belakang pembelajaran, serta mempersiapkan siswa untuk menerima penjelasan guru.

Explicit Instruction dapat disimpulkan bahwa model pengajaran langsung dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan baik, yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, pembelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia kelas XI Multimedia perlu

menggunakan model pembelajaran *Explicit Intruction* dapat menjadi solusi permasalahan yang dihadapi di kelas XI Multimedia. Model pembelajaran *Explicit Intruction* merupakan salah satu model pembelajaran menyenangkan yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun psikomotor, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan meningkatkan motivasi belajar. Selain aspek kognitif dan psikomotor, model pembelajaran *Explisit Intruction* juga melatih siswa dalam hal afektif, yaitu melatih keberanian siswa untuk tampil berprestasi dan melatih kedisiplinan untuk menghargai waktu (Miftahul Huda, 2013: 253).

Dalam model pembelajaran ini, siswa mempelajari materi yang khusus dirancang untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah di kelas. Siswa diajak belajar dengan suasana yang berbeda. pembelajaran menjadi tidak terasa seperti belajar pada umumnya. Diharapkan dalam proses pembelajaran menggunakan model ini siswa berpartisipasi aktif, kreatif, lebih maksimal dalam memahami materi, meningkatnya persentase ketuntasan siswa pada mata pelajaran Desain Grafis di Kelas XI Multimedia SMKS Terpadu Babussalam.

Untuk mengatasi kemungkinan hambatan-hambatan yang terjadi selama proses penafsiran dan agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, maka sedapat mungkin dalam penyampaian pesan (isi/materi ajar)

dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Diharapkan dengan pemanfaatan sumber belajar berupa media pembelajaran, proses komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung lebih efektif dan efisien.

Desain Grafis salah satu standar kompetensi yang ada di SMK kompetensi keahlian Multimedia. Kompetensi ini mutlak harus dikuasai oleh siswa kompetensi keahlian Multimedia karena kemampuan Desain Grafis sangat dibutuhkan untuk lulusan dari jurusan ini. Dalam kegiatan pembelajaran dikelas selama ini, guru yang memegang peran sentral. Guru lebih banyak berceramah dikelas dan peserta didik cenderung pasif mengikuti pelajaran, hanya beberapa siswa yang aktif bertanya. Hal tersebut dikarenakan materi yang disampaikan belum menggunakan media yang menarik peserta didik sehingga mereka cenderung kurang aktif mengikuti pelajaran. Guru masih menggunakan media berupa papan tulis, LCD Proyektor untuk menampilkan slide PowerPoint sementara itu siswa mengikuti apa yang dilakukan guru. Namun, dalam kenyataannya tidak semua siswa tersebut bisa mengikuti apa yang dilakukan oleh guru. Hal tersebut bisa saja disebabkan oleh beberapa faktor antara lain : berbeda intelektual siswa terhadap pemahaman suatu materi, guru terlalu cepat menerangkannya, siswa terganggu konsentrasi karena tidak bisa mencapai pembahasan yang di terangkan oleh guru sehingga siswa lupa apa yang diajarkan oleh guru dan siswa terus bertanya mengenai materi tersebut. Untuk itu perlu dirancang media interaktif yang bisa membantu peserta

didik dalam memahami materi dan membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga diharapkan semua peserta didik nantinya berkompoten menguasai materi Desain Grafis.

Atas dasar kenyataan inilah, perlu dicari alternatif dengan melakukan inovasi dan pendekatan, baik dalam penggunaan media maupun metode penyampaian sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung aktif, kreatif dan menyenangkan. Oleh karena itu perlu dirancang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan model pembelajaran *Explicit Instruction*. Maka dari itu, penulis menuangkan dalam bentuk Tugas Akhir Dengan Judul “**Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Pada Smks Terpadu Babussalam Baktiya**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan ruang lingkup kajian yang telah diuraikan, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, antara lain:

1. Pembelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia di kelas XI Multimedia SMKS Terpadu Babussalam yang menggunakan Kurikulum 2013 belum Menerapkan materi dengan media yang menarik, efektif dan interaktif.
2. Masih banyak siswa yang belum menguasai materi pelajaran yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran yang masih bersifat

konvensional dikarenakan belum memanfaatkan teknologi dan belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan tanya jawab dikarenakan keterbatasan pengetahuan guru tentang model pembelajaran yang dapat dilaksanakan di kelas.

3. Guru belum ada yang menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif dalam menyampaikan materi.
4. Interaksi yang terjadi satu arah membuat siswa menjadi pasif di kelas, sehingga siswa mengalami kebosanan, mengantuk, dan tidak optimal dalam menyerap materi sehingga siswa lupa materi yang telah di ajarkan.
5. Guru belum banyak memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media yang bisa membangkit semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
6. Hasil evaluasi siswa dilihat dari rata-rata kelas belum mencapai KKM yaitu 74.34 dan persentase ketuntasan siswa hanya 31.25% dari jumlah total siswa kelas XI Multimedia sebanyak 32 siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka permasalahan di batasi sebagai berikut:

1. Materi yang dibuat adalah Dasar Desain grafis untuk kelas XI Multimedia Semester 1 SMKS terpadu Babussalam, mencakup satu semester dengan 6 (enam) kegiatan belajar.

2. Model pembelajaran yang diimplementasikan adalah *Explicit Instruction* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas XI.
3. Perancangan aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan adobe director karena guru belum banyak memanfaatkan teknologi untuk membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran.
4. Kompetensi Kejuruan Multimedia SMKS Terpadu Babussalam pada Standar Kompetensi (SK) Menggabungkan Materi ke dalam Sajian Multimedia dan Kompetensi Dasar (KD) Menggunakan Software adobe director.
5. Menampilkan teknik-teknik yang benar berupa bacaan, gambar dan video tutorial.
6. Materi-materi yang memerlukan demonstrasi ditunjukkan dengan menggunakan video tutorial.

Aspek yang ditingkatkan pada penelitian ini adalah partisipasi selama proses pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, jadi rumusan masalah pada penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana proses yang dilalui untuk merancang aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif atau CD Interktif yang berkualitas, valid, praktis dan efektif dengan menggunakan adobe

director, adobe photoshop, camtasia studio, coreldraw pada Jurusan Multimedia Kelas XI SMKS Terpadu Babussalam?

2. Apakah Media Pembelajaran sebagai inovasi baru memanfaatkan teknologi untuk membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran juga untuk memudahkan penyampaian materi pelajaran sehingga siswa tidak mengalami kebosanan, mengantuk, dan tidak optimal dalam menyerap materi ?

E. Tujuan

Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah:

1. Untuk merancang media pembelajaran interaktif desain grafis yang berbeda dengan sebelumnya dengan konvensional peneliti buat inovasi yang baru dengan menggunakan media yang berkualitas, valid, praktis, dan efektif pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia.
2. Implementasi model pembelajaran *Explicit Instruction* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia SMKS Terpadu Babussalam pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia.

F. Manfaat

Adapun manfaat rancangan dan implementasi aplikasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi siswa
 - a. Membantu meningkatkan partisipasi di kelas menggunakan model pembelajaran *Explicit Intruction*.
 - b. Membantu meningkatkan hasil belajar siswa.
 - c. Membantu memahami materi dengan lebih mudah dan menarik.
 - d. Meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri dalam berinteraksi dan menyampaikan pendapat.
 - e. Melatih manajemen waktu dalam menyelesaikan masalah yang sedang dihadapinya.
 - f. Melatih belajar secara individu maupun berkelompok.
2. Bagi guru
 - a. Memberikan materi dengan menggunakan Media Interaktif adalah salasatu cara menerapkan media pembelajaran yang menarik.
 - b. Menjadi sarana Guru untuk menyampaikan materi dengan lebih mudah dan menarik
3. Bagi peneliti
 - a. Memberikan pengetahuan dan pengalaman secara langsung terhadap masalah pendidikan yang terjadi di lokasi penelitian.
 - b. Melatih menyelesaikan masalah secara terstruktur dan sistematis.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari rancangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif ini antara lain :

1. Perancangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif ini Sebagai inovasi baru memanfaatkan teknologi untuk membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran juga untuk memudahkan penyampaian materi pelajaran sehingga siswa tidak mengalami kebosanan, mengantuk, dan tidak optimal dalam menyerap materi.
2. Dalam perancangan Media Pembelajaran Multimedia interaktif menggunakan pendukung dalam mendesain antara lain : Adobe Photosho CS3, CorelDrawX7, Camtasia, Adobe Director 11. yang menggunakan prosedur teknis pembelajaran multimedia interaktif.
3. Media Pembelajaran Media Interaktif ini dibuat sebagai Media Pembelajaran Dasar Desain Grafis di SMKS Terpadu Babussalam.

B. SARAN

Dari hasil perancangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis ini, saran –saran yang dapat dikemukakan sebagai berikut

1. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif ini agar dapat dimanfaatkan oleh Guru, Siswa sebagai media Pembelajaran yang

dapat memotifasi siswa agar belajar lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan meningkat hasil belajar.

2. Diharapkan kepada guru agar dapat memodifikasi Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk mata pelajaran yang lain agar pembelajaran lebih efektif.
3. Diharapkan Multimedia Interaktif ini memberi kemudahan bagi siswa dalam memahami materi pelajaran dan menimbulkan minat siswa untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Arief S. Sadiman. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar, Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azwar . 2011. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Daryanto. 2010. *Media pembelajaran dan peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media,
- Edidas, E 2018. *pengembangan trainer mikrokontroler sebagai media pembelajaran dengan metode fault – findin*.
- Imam Barnadib, *Filsafat Pendidikan*, Yogyakarta: Adicita Karya Nusa, 2002
- Miftahul Huda. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Muhammad Adri. 2007 *Strategi Pengembangan Multimedia Instruksional Design*, https://www.slideshare.net / 503w0nd0 / adri-multimedia pengajaran?from_action =save di akses 27 Oktober 2018
- Richard E.Mayer, 2009. *Multimedia Learning*. terj: Teguh W. Utomo. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Romi Satria Wahono. 2006. *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/comment-page-2/>, diakses 29 September 2018
- Sudarwan Danim. 2010. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugihartono dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Uno dan Nurdin. 2011. *Belajar dengan pendekatan PAILKEM*. Jakarta : Sinar Grafika Offset
- Wina Sanjaya. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran : Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup.