

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL  
KELAS X DI SMK**

**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 :  
**HERMANSYAH**  
NIM : 17076139

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

## HALAMAN PERSETUJUAN

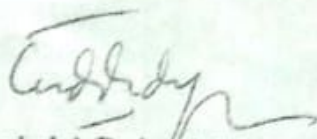
### RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X DI SMK

Nama : Hermansyah  
TM/NIM : 2017/17076139  
Jurusan : Teknik Elektronika  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik

Padang, Januari 2019

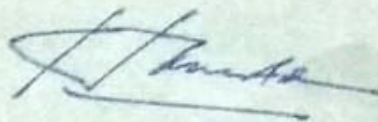
Disetujui Oleh,

Pembimbing



Nurindah Dwivani, S.Pd, MT  
NIP. 19780118 200812 2 001

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Teknik Elektronika  
FT-UNP



Drs. Hanesman, MM  
NIP. 19610111 198503 1 002

## 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 MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X DI SMK

Nama : Hermansyah  
TM/NIM : 2017/17076139  
Jurusan : Teknik Elektronika  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik

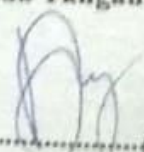
Padang, Januari 2019

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

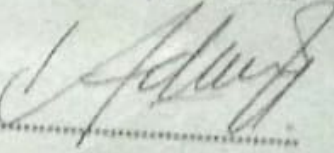
1. Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom

: 

2. Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom

: 

3. Muhammad Adri, S.Pd, MT

: 

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“Ilmu itu hayatnya islam dan tongkatnya iman.

Barang siapa yang mengajarkan ilmu, maka Allah akan menyempurnakan pahalanya, dan barang siapa yang akan mengajarkan ilmu lalu mengamalkannya, maka Allah akan mengajarkan segala apa yang belum diketahuinya”

( H.R. Abu Syahi).

“sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (suatu urusan). Kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan yang lain). Dan hanya kepada Allah kamu berharap”  
(Q.S Al-Insyirah ayat 5-8).

Alhamdulillah...

Hari ini, ditengah kebimbangan dan kegamangan.

Setitik kebahagiaan telah ku genggam.

Sepengal keberhasilan telah kuraih.

Ya Allah...

Pada secuil goresan ini, izinkanlah aku persembahkan setitik keberhasilan yang telah engkau berikan kepadaku untuk kedua orang tuaku, keluarga, dosen dan teman-temanku.

*Dengan penuh rasa syukur ku kepadamu ya... Allah*

*ku persembahkan Tugas Akhir/ Skripsi ini untuk Ayahanda dan Ibunda ku Tercinta :*

*S u f r a t m a n & Yulinar (ALmarhumah)*

*yang selalu senantiasa membimbing dan mendo'a kan ku selama ini, atas segala curahan kasih sayang yang telah engkau berikan selama ini, tanpa ada dirimu mungkin semua ini tidak akan pernah tercapai. Dan juga tidak lupa buat Istri dan Anak ku tercinta yang senantiasa selalu Mendo'akan ku dan memberi ku semangat dalam menyelesaikan perkuliahan ini sampai dengan selesai.*

*Terimakasih yang teramat dalam kepada  
Bapak dan Ibu Dosen Elektronika dan Teknisi Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Padang dengan segala bantuannya,  
Ibu. Nurindah Dwiyani, S.Pd. M.T, Bpk, Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom,  
Bpk, Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom, dan Bpk, Muhammad Adri, S.Pd, M.T, sekali  
lagi saya ucapkan terimakasih banyak atas bimbingannya.*

*Dan tidak terlupakan juga saya ucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya atas  
bantuan dan nasehatnya dari teman-teman seperjuangan "padang 2017" yang telah  
menjadi saudara bagiku, atas kebersamaannya sekali lagi saya ucapkan terimakasih.*

*Semoga ukhuwah ini tetap terjalin tanpa mengenal batas ruang dan waktu.*

Created By...

**HERMANSYAH**

17076139/2017

## SURAT PERNYATAAN

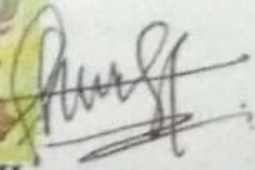
Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis tugas akhir dengan judul “ Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Di SMK” ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, kecuali beberapa masukan dan arahan dari pembimbing.
2. Dalam karya tulis tugas akhir ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan didalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.

Padang, Januari 2019

Saya yang Menyatakan



  
**Hermansyah**  
NIM. 17076139

## ABSTRAK

### **HERMANSYAH : Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Di SMK**

Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang dalam meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang dipelajari secara baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan ketrampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya, masih menggunakan media dalam bentuk modul dan *jobsheet*, sehingga hal ini dirasakan kurang menarik bagi siswa saat proses belajar dan guru dalam menyampaikan pembelajaran. Untuk mengatasi hal ini dilakukan Rancang Bangun Media Interaktif menggunakan *Macromedia Director 11*, agar dapat menghasilkan sebuah media interaktif pada mata pelajaran Simulasi Digital yang penyajiannya terdiri dari teks, gambar dan video pembelajaran, sehingga hal ini lebih menarik minat siswa dalam belajar. Media Interaktif Menggunakan *Macromedia Director 11* perlu adanya aplikasi pendukung seperti *Adobe Flash 8*, *Adobe Photoshop CS3*, dan *Camtasia*. Berdasarkan hasil dari perancangan media dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Multimedia telah direalisasikan. Media Pembelajaran Interaktif telah melalui tahap uji kelayakan oleh satu dosen ahli media dan dua dari guru ahli materi, dengan nilai rata-rata 0,69 dan nilai validasi materi rata-rata 0,95 dinyatakan valid dengan menggunakan rumus Aiken'V dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Perancangan, Multimedia Interaktif

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah* robil'alamin, segala puji hanya bagi Allah SWT atas karunia kenikmatanya senantiasa tercurahkan kepada kita semua sehingga atas nikmat itulah penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya”.

Tugas Akhir ini dibuat guna memperoleh gelar Sarjana di Universitas Negeri Padang. Selama menyelesaikan Tugas Akhir ini banyak manfaat yang penulis peroleh baik yang berupa keterampilan di bidang pendidikan maupun yang berkaitan dengan pendidikan teknik. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak atas segala bantuan, bimbingan dan pengarahan yang telah diberikan kepada penulis. Ucapan terimakasih ini penulis tunjukkan 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 Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs. Almasri, M.T, Selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom, Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Nurindah Dwiyani, S.Pd, M.T, selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing serta memberi arahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

6. Bapak Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom. selaku Dosen / Ketua Penguji yang telah membimbing serta memberi arahan, dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
7. Bapak Muhammad Adri, S.Pd, M.T, selaku Dosen Penguji yang telah membimbing serta memberi arahan, dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
8. Staf Pengajar, Teknisi dan Pegawai Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
9. Orang tua dan keluarga yang telah memberi semangat, motivasi dan do'a selama menyelesaikan Tugas Akhir Ini.
10. Istri dan Anak ku tercinta yang telah mendo'akan dan memberi semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Teman-teman yang telah memberi motivasi yang kuat bagi penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal shaleh bagi Ibu, Bapak dan Saudara, serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Amin, Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Januari 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Media Pembelajaran.....	8
B. Multimedia .....	11
C. Interaktif.....	12
D. Multimedia Interaktif .....	13
E. Pengelompokan Struktur Materi Ajar .....	15
F. Mata Pelajaran Simulasi Digital .....	18
G. Adobe Director.....	20
H. Desain Grafis.....	25

I. CD Interaktif .....	30
J. Kuis Interaktif .....	34
K. Flowchart .....	35
<b>BAB III METODE PERANCANGAN</b>	
A. Perancangan Sistem.....	38
1. Analisis Kebutuhan Fungsional .....	38
2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	39
3. Analisis Data Materi .....	41
4. Diagram Alir (Flowchart) .....	41
5. Storyboard Multimedia Interaktif .....	41
B. Struktur Materi Pembelajaran .....	43
C. Classic Tutorial .....	45
D. Perancangan Interface (Antarmuka) .....	45
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Rancangan Tampilan .....	50
B. Hasil Rancangan Pogram .....	59
C. Hasil Rancangan Action Script .....	62
D. Hasil Uji Kelayakan .....	71
E. Pembahasan .....	74
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	76
B. Saran.....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIR</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Struktur <i>Classic Tutorial</i> .....	15
2. Struktur <i>Knowledge</i> .....	16
3. Struktur <i>Exploratory Tutorial</i> .....	17
4. Struktur <i>Generated Leeson</i> .....	17
5. Tampilan Utama <i>Adobe Director</i> .....	23
6. Tampilan <i>Work Area</i> .....	24
7. Tampilan <i>Title Propertis</i> .....	24
8. Contoh Titik .....	26
9. Contoh Garis .....	27
10. Contoh Bidang .....	28
11. Contoh Ruang.....	28
12. Contoh standar warna.....	30
13. Simbul Flowchart .....	37
14. Flowchart.....	41
15. Rancangan Tampilan Utama .....	45
16. Halaman Menu .....	46
17. Halama KI & KD .....	47
18. Halaman Materi1 .....	47
19. Halaman Materi 2.....	48

Gambar	Halaman
20. Halaman Materi 3 .....	48
21. Halaman Kuis/Soal.....	49
22. Halaman Intro.....	50
23. Halaman Utama.....	51
24. Halaman Menu .....	52
25. Halaman KI&KD .....	53
26. Halaman Materi 1 .....	53
27. Komponen Kewargaan Digital .....	54
28. Latihan Soal.....	55
29. Hasil Latihan Soal .....	56
30. Halaman Kuis/Soal.....	57
31. Butiran Soal.....	58
32. Hasil Evaluasi Kuis/Soal .....	58
33. Rancangan Pogram Intro .....	59
34. Rancangan Pogram Utama .....	60
35. Rancangan Pogram Menu .....	61
36. Rancangan Pogram Materi .....	61
37. Rancangan Pogram Kuis/Soal .....	62
38. <i>Action Script</i> masuk ke halaman Utama.....	63
39. <i>Action Script</i> masuk ke halaman Menu .....	64
40. <i>Action Script</i> masuk ke halaman KI & KD .....	65

Gambar	Halaman
41. <i>Action Script</i> masuk ke halaman Materi.....	66
42. <i>Action Script</i> masuk ke halaman Latihan .....	67
43. <i>Action Script</i> masuk ke halaman Kuis / Soal .....	67
44. <i>Action Script</i> Tombol Home.....	68
45. <i>Action Script</i> Tombol Next.....	69
46. <i>Action Script</i> Tombol Back .....	70
47. <i>Action Script</i> Tombol kembali .....	71

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel <i>Storyboard</i> Media Interaktif .....	42
2. Tabel Struktur Materi .....	44
3. Tabel Hasil Validitas Media.....	71
4. Tabel Hasil Validitas Materi .....	72

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Uji Validitas .....	78
2. Validasi Ahli Media .....	80
3. Validasi Ahli Materi .....	81
4. Hasil Perhitungan Angket .....	83
5. RPP Simulasi Digital/Kewargaan Digital .....	85
6. RPP Simulasi Digital/Daring Asinkron.....	90
7. RPP Simulasi Digital/Perangkat Lunak Kolaboratif Daring .....	95

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam mempengaruhi kualitas dari SDM (Sumber Daya Manusia). Pendidikan dilaksanakan guna menciptakan individu yang yang berwawasan luas serta membentuk peradaban bangsa yang bermartabat. Hal tersebut dapat kita tinjau dalam undang–undang No. 20 Pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Kualitas pendidikan bergantung dari proses pembelajaran yang terjadi antara guru dan murid secara efektif. Sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara lancar, terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Keberhasilan seorang guru dalam proses pembelajaran yaitu menguasai materi yang diajarkan, metode mengajar, serta mampu menguasai secara psikologis perbedaan individu anak didiknya.

Hal–hal yang termasuk didalam fasilitas sekolah diantaranya adalah ruang teori, ruang praktik, perpustakaan, laboratorium, media pembelajaran dan lain-lain. Untuk mencapai tujuan yang maksimal pada proses pembelajaran, maka setiap komponen fasilitas sekolah harus dalam kondisi yang baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk fasilitas dalam meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif akan meningkatkan kemampuan siswa

dalam memahami materi yang dipelajari secara baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik dapat mendorong motivasi belajar siswa, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak serta mempertinggi daya serap materi pada mata pelajaran Simulasi Digital.

Salah satu mata pelajaran jurusan Multimedia kelas X di SMKN 3 Aceh Barat Daya adalah Simulasi Digital. Proses pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi Digital masih menggunakan metode yang konvensional terutama metode ceramah dan praktek terbimbing. Metode ini juga kurang tepat digunakan untuk mata pelajaran Simulasi Digital, Pada mata pelajaran Simulasi Digital yang penekanannya bersifat afektif dan psikomotorik. Sehingga nantinya siswa hanya memahami teori dan kurang memahami dalam proses praktikum dan menyebabkan kepasifan bagi siswa pada proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa hanya berupaya menghafal langkah - langkah yang diterapkan dan tidak memotivasi siswa untuk mencari tahu serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari – hari.

Selain itu belajar dengan modul dan *jobsheet* juga kurang menarik karena tidak memiliki sistem interaksi. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal pada proses belajar mengajar pada mata pelajaran Simulasi Digital, Maka perlu didukung bahan ajar, metode pembelajaran dan media pembelajaran yang baik bagi siswa yang sesuai dengan zaman dan tidak menyimpang dari kurikulum sebagai media pendamping untuk belajar mandiri dirumah.

Dewasa ini, media proyeksi terutama media proyeksi gerak sangat berpotensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran dikarenakan efektif, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satunya yang dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri pada mata pelajaran Simulasi Digital adalah menggunakan multimedia interaktif. Program pembelajaran dengan multimedia interaktif dapat digunakan sebagai sumber belajar secara mandiri sesuai dengan waktu dan kesempatan yang dimiliki oleh guru, serta mudah diaplikasikan dalam tugas sehari – hari. Salah satunya dapat memanfaatkan potensi media komputer untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran karena dapat menampilkan teks, gambar, suara, dan video.

Aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang sangat menarik adalah aplikasi *Adobe Director*. *Adobe Director* merupakan alat pengembangan pembelajaran elektronik (*elearning*), yang dikembangkan oleh Macromedia. *Adobe Director* dapat digunakan untuk membuat penilaian, dan presentasi dalam menyampaikan sebuah materi.

*Adobe Director* merupakan aplikasi pengembang yang simpel, sehingga memungkinkan non programmer dapat mengembangkan konten *e-learning* atau multimedia interaktif, yang saat ini telah banyak diterapkan di beberapa lingkungan instansi pendidikan karena sangat mudah dalam penggunaannya untuk menciptakan media pembelajaran interaktif. Aplikasi

*Adobe Director* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif yang menarik dalam pembuatan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang, bahwa hal pertama yang harus dilakukan oleh guru dalam menggunakan media secara efektif ialah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar dan menimbulkan minat belajar anak sehingga perlu untuk dikembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi Digital dengan menggunakan aplikasi *Adobe Director*. Dengan demikian tugas akhir ini diberi judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Di SMK”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi, diantaranya :

1. Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya.
2. Hambatan yang dialami siswa seperti keterbatasan daya serap dan pengamatan yang kurang seragam sehingga tidak memungkinkan dipelajari tanpa media pembelajaran.
3. Interaksi yang terjadi satu arah membuat siswa menjadi pasif di kelas, sehingga siswa mengalami kebosanan, mengantuk, dan tidak optimal menyerap materi pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya.

4. Penggunaan modul dan *jobsheet* sebagai panduan belajar kurang efektif dikarenakan kurangnya media pendamping bagi siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah maka permasalahan dibatasi sebagai berikut :

1. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan untuk mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya.
2. Kurangnya minat bagi siswa untuk belajar pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya.
3. Perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Adobe Director* untuk siswa kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah, maka masalah dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi komputer pada Mata Pelajaran Simulasi Digital untuk siswa kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya?
2. Bagaimana menyampaikan materi pada Mata Pelajaran Simulasi Digital dengan memanfaatkan aplikasi Multimedia untuk siswa kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya?

3. Bagaimana merancang CD multimedia interaktif yang dapat menarik minat belajar pada Mata Pelajaran Simulasi Digital dengan memanfaatkan aplikasi Multimedia untuk siswa kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Director* pada Mata Pelajaran Simulasi Digital untuk siswa kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya
2. Tersedianya modul materi didalam media pembelajaran pada Mata Pelajaran Simulasi Digital untuk siswa kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya.
3. Menghasilkan CD multimedia interaktif yang mengandung teks, gambar, video, dan animasi yang dapat menarik minat belajar pada Mata Pelajaran Simulasi Digital dengan memanfaatkan aplikasi multimedia untuk siswa kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini mempunyai manfaat antara lain :

- a. Memberikan kontribusi pemikiran dalam hal pengembangan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan efektifitas pembelajaran.
- b. Dapat menjadi bahan referensi peneliti lainnya dalam melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini mempunyai manfaat antara lain :

- a. Sebagai media atau alat bantu guru dalam menyampaikan materi ajar serta menambah wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat untuk kegiatan proses pembelajaran.
- b. Menciptakan suasana proses pembelajaran yang yang interaktif dan menarik.
- c. Sebagai sarana belajar mandiri dan pendorong motivasi minat belajar siswa dalam pemahaman materi pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman serta mengaplikasikan pengetahuan dalam pembuatan media pembelajaran yang layak untuk dipakai dalam proses pembelajaran.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan perancangan dan pembuatan Media Pembelajaran Interaktif, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif ini merupakan sebuah media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang pembelajaran di sekolah, khususnya SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya. Media interaktif ini di manfaatkan untuk pembelajaran yang bersifat mandiri dengan bantuan komputer.
2. Media Pembelajaran Interaktif ini dirancang dengan Macromedia Director 11, dengan aplikasi pendukung seperti Macromedia Flash 8 dan Adobe Photoshop CS3. Perpaduan semua aplikasi ini dapat menghasikan Media Pembelajaran Interaktif menjadi menarik dan diminati oleh Siswa.
3. Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif telah melalui tahap uji kelayakan. Hasil uji kelayakan menyatakan bahwa media ini valid untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran Simulasi Digital kelas X Multimedia SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya.

## **B. Saran**

Adapun saran-saran yang diberikan setelah melakukan perancangan dan pembuatan Media Pembelajaran Interaktif adalah sebagai berikut.

1. Proses perancangan dan pembuatan Media Interaktif yang ditujukan untuk kegiatan Pembelajaran merupakan salah satu cara memanfaatkan teknologi bagi pendidikan, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik.
2. Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif, Perlu adanya kreatifitas yang membuat siswa tertarik dan menarik dalam mengikuti proses pembelajaran seperti Gambar, Animasi dan Video yang berkaitan dengan Materi Pembelajaran.
3. Mengenai Pewarnaan sangat berpengaruh dalam pembuatan Media Pembelajaran Interaktif, seperti warna background, warna tombol dan warna teks. Pewarnaan seperti teks harus masuk dengan warna latar sehingga siswa dapat membaca dan mudah memahami.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Kusrianto. 2007 *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. CV. Andi Offset : Yogyakarta.
- Andri Kristanto. 2008. *Perancang Sistem Informasi dan Aplikasi*. Gava Media : Yogyakarta.
- Azhar Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers. Jakarta
- \_\_\_\_\_ 2011. *Media Pembelajaran, ed.rev.* PT. Raja Grafindo Persada : Jakarta
- Cecep Kustandi. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia : Bogor
- Deni Darmawan. 2012. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Hendi Hendratman. 2008. *Tips & Trik Graphic Desain*. Informatika : Bandung.
- \_\_\_\_\_ 2011. *The Magic of Macromedia Director*. Informatika : Bandung
- Jhon D Latuheru. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa kini*. DepdikbudMason : Jakarta
- Muhamad Adri. 2006. *Strategi Pengembangan Multimedia Instructional Design*. Ilmu Komputer : Padang
- Nurkolis. 2003. *Manajemen Berbasis Sekolah*. PT. Gramedia : Jakarta
- Rudi Susilana dan Capi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. CV Wacana Prima : Bandung