

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : Perancangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Menggunakan Model Pembelajaran *Picture and Picture* di SMK Negeri 4 Gorontalo.

Telah dipertahankan di hadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Senin
Tanggal : 25 Januari 2021
Waktu : 10:00 – 12.00 WITA

Oleh

Nama : Sumantri Iyohu
NIM : 532415003

Penguji Skripsi

Penguji 1 : Prof. Dr. Hamzah B. Uno, M.Pd
NIP. 196306011990031002

Penguji 2 : Arip Mulyanto, M.Kom
NIP. 197603232001121001

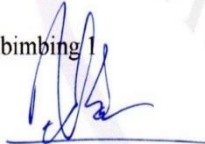
Penguji 3 : Sitti Suhada, S.Kom., MT
NIP. 197805282003122003

Penguji 4 : Muhammad Rifai Katili, Ph.D
NIP. 196605261994031001

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Menyetujui,

Pembimbing 1



Muhammad Rifai Katili, Ph.D
NIP. 196605261994031001

Pembimbing 2




Agus Lahinta, ST, M.Kom
NIP : 197408172001121001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Gorontalo




Dr. Sardi Salim, M.Pd
NIP. 196807051997021001



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

Jl. B.J. Habibie, Desa Moutong, Kec. Tilongkabila, Kab. Bone Bolango
Telepon (0435) 821152 Faksimilie (0435) 821752
Laman <https://ung.ac.id>

PERSETUJUAN MENGIKUTI UJIAN SIDANG-SKRIPSI

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Sumantri Iyohu
NIM : 532415003
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Perancangan Model Pembelajaran Picture and Picture Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 4 Gorontalo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada:

SIDANG-SKRIPSI

Gorontalo, Selasa, 09 Februari 2021

Yang menyatakan,

Pembimbing 1

Muhammad Rifai Katili, Ph.D
NIP: 196605261994031001

Pembimbing 2

Agus Lahjinta, ST., M.Kom.
NIP: 197408172001121001

INTISARI

Mata pelajaran dasar desain grafis di SMK Negeri 4 Gorontalo merupakan mata pelajaran yang banyak diminati oleh peserta didik. Oleh karena itu dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka perlu untuk dilakukan beberapa inovasi dalam pembelajaran. Namun, pada kenyataannya sebagian besar guru merasa repot tidak terbiasa menggunakan media pembelajaran interaktif serta biaya media pembelajaran interaktif yang menarik harganya cukup mahal menjadi salah satu faktor penghambat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dipandang perlu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dibelajarkan ditengah sulitnya guru memperoleh media pembelajaran interaktif yang mendukung proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk 1). Menjelaskan langkah-langkah perancangan media pembelajaran model *picture and picture* berbasis multimedia interaktif, dan 2). Mengetahui kelayakan media pembelajaran model *picture and picture* berbasis multimedia interaktif menurut ahli materi, ahli media dan pengguna (siswa). Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode pengembangan Reseach and Development dengan model ADDIE dengan hasil pengujian kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 97,5% dengan kategori “sangat layak”, hasil kelayakan media menurut ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 79,2%% dengan kategori “sangat layak”, serta hasil kelayakan pada tanggapan pengguna (siswa) sebesar 94.5% dan dikategorikan “sangat layak”. Sehingga dapat di simpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif berbasis Multimedia dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Interaktif; Multimedia; Picture and Picture.

ABSTRACT

Graphic design basic subject at SMK Negeri 4 Gorontalo is the subject the students are most interested in. Therefore, in order to improve students' learning outcomes, it is necessary to do some innovations in learning. However, in reality, most teachers feel troublesome and are not used to using interactive learning media. The relatively high cost of providing interactive learning media is also an inhibiting factor in creating good learning. Therefore, it is necessary to develop an innovative and interesting learning media to help students understand the material and support the learning process. This research aims to 1) explain the steps in designing the Multimedia-based Interactive Learning Media using Picture and Picture learning model, and 2) to know the feasibility of the Multimedia-based Interactive Learning Media using Picture and Picture learning model according to material experts, media experts, and users (students). This is a research and development with the ADDIE model. The result of the feasibility test from the material experts shows that the feasibility percentage is 97.5% with a "very feasible" category, the result from the media experts shows that the feasibility percentage is 79.2% with a "very feasible" category, and the result from the users' (students) responses show that the feasibility percentage is 94.5% with a "very feasible" category. So it can be concluded that Multimedia-based Interactive Learning Media using Picture and Picture learning model is very suitable for use in the learning process.

Keywords: Interactive; Multimedia; Picture and Picture.

