

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran
Dasar Desain Grafis Berbasis Android

Telah dipertahankan dihadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 23 Februari 2022
Waktu : 10.00 – 12.00 WITA

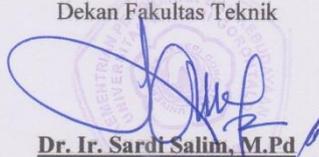
Oleh :

Nama : Monalisa Adjria
Nim : 532416050

Penguji Skripsi

Penguji 1	: <u>Dian Novian, S.Kom., MT</u> NIP. 19751124 200112 1 001	(.....)
Penguji 2	: <u>Sitti Suhada, S.Kom., MT</u> NIP. 19780528 200312 2 003	(.....)
Penguji 3	: <u>Rahman Takdir, S.Kom, MCs</u> NIP. 19790331 201212 1 001	(.....)
Penguji 4	: <u>Moh. Hidayat Koniyo, ST., M.Kom</u> NIP. 19730416 200112 1 001	(.....)
Penguji 5	: <u>Roviana H.Dai, S.Kom.,MT</u> NIP. 19830130 200812 2 002	(.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Teknik


Dr. Ir. Sardi Salim, M.Pd

NIP. 19680705 199702 1 001

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
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 menyatakan bahwa mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Monalisa Adjria
NIM : 532416050
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Materi Unsur- Unsur Kombinasi Warna Berbasis Android

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

SEMINAR SIDANG SKRIPSI

Dosen Pembimbing 1

Moh. Hidayat Koniyo, ST., M.Kom.

NIP: 197304162001121001

Dosen Pembimbing 2

Roviana H. Dai, S.Kom., MT

NIP: 1983013020008122002

ABSTRAK

Monalisa Adjria. Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Materi Unsur-Unsur Kombinasi Warna Berbasis Android di SMK Negeri 5 Gorontalo (dibimbing oleh Hidayat Koniyo, ST., M.Kom dan Roviana H. Dai, S.Kom., M.T.).

Penelitian ini dilatarbekangi oleh mata pelajaran dasar desain grafis yang pada saat proses pembelajaran, kurangnya pemahaman siswa dalam kombinasi warna serta kurangnya media pembelajaran yang interaktif mengenai unsur warna dan kurangnya waktu praktek di masa pandemi, guru masih menggunakan metode (ceramah) dan pemberian tugas kepada peserta didik. Saat pembelajaran, guru hanya menggunakan buku teks sebagai sarana belajar mengajar yang membuat peserta didik pasif didalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Android pada mata pelajaran desain grafis dalam materi unsur-unsur dan kombinasi warna siswa kelas X. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Research & Development (R&D) dengan Rancangan penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 langkah pokok, yaitu: (1). *Analysis* (analisis), (2). *Design* (desain), (3). *Development* (pengembangan), (4). *Implementation* (implementasi), dan (5). *Evaluation* (evaluasi). Berdasarkan hasil pengujian kelayakan media oleh dua ahli media dalam hal ini satu orang dosen dan satu orang guru mata pelajaran Multimedia di peroleh skor rata-rata 68,5 dengan kriteria sangat layak. Dan hasil pengujian kelayakan media oleh ahli materi dalam hal ini satu orang dosen dan satu orang lagi dari guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis diperoleh skor rata-rata 55 dengan kriteria sangat layak. Sehingga pengujian kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli media dan ahli materi termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan hasil penilaian tanggapan siswa (respon siswa) terhadap media pembelajaran dalam uji coba dengan 10 orang siswa diperoleh skor rata-rata 75,7 dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis untuk siswa kelas X Multimedia di SMK Negeri 5 Gorontalo layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran ; Dasar Desain Grafis ; Penelitian dan Pengembangan (R&D) model ADDIE

ABSTRACT

Monalisa Adjria. Developing Android-Based Learning Media on Basic Graphic Design Subjects at SMK Negeri 5 Gorontalo (the principal supervisor is Hidayat Koniyo, ST., M.Kom, and the co-supervisor is Roviana H. Dai, S.Kom., M.T.).

This research is motivated by the several obstacles that occurred during the learning process of basic graphic design subject, namely lack of understanding of students on color combinations, lack of interactive learning media regarding the elements of colors, lack of practice time during the pandemic, the teacher still uses the lecture and assignment methods. Additionally, in the learning process, the teacher only uses textbooks as a teaching and learning tool which makes students passive in class. Therefore, this research aims to develop an Android-Based Learning Media on basic graphic design subjects in the material of elements and combinations of color in students of Grade X. It employs a Research & Development (R&D) method with the research design used is ADDIE development model consisting of five main phases, namely: (1). Analysis, (2). Design, (3). Development, (4). Implementation, and (5). Evaluation. The results of media feasibility test by two media experts, a lecturer and a teacher of multimedia subject, obtained an average score of 68.5 with highly feasible criteria. Furthermore, the results of media feasibility test by material experts, a lecturer, and a teacher of basic graphic design subject gain an average score of 55 with highly feasible criteria. Hence, the learning media feasibility test based on the media and material experts is included in the highly feasible criteria. On the other hand, the assessment results of students' response to learning media in the trial test with ten students obtain an average score of 75.7 with highly feasible criteria. Based on these data, it can be concluded that Android-based learning media on Basic Graphic Design Subjects for students in Grade X of Multimedia at SMK Negeri 5 Gorontalo is highly feasible to be applied in the learning process.

Keywords: Learning Media; Basic Graphic Design; Research and Development (R&D), ADDIE model

