

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL KELAS X DI SMK NEGERI 1
SUKASADA**



**OLEH
WAYAN AGUS ADITYA MAHENDRA
NIM. 1815051026**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL KELAS X DI SMK NEGERI 1
SUKASADA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

**Oleh
Wayan Agus Aditya Mahendra
Nim. 1815051026**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2023

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS-TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui,

Pembimbing I



I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc.
NIP. 198501042010121004

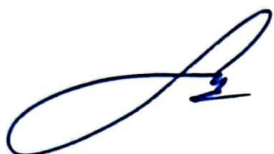
Pembimbing II



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.
NIP. 199311172019031014

Skripsi oleh Wayan Agus Aditya Mahendra
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal: 6 Februari 2023

Dewan Penguji,



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.

(Ketua)

NIP. 198709072015041001



Dr.phil., Dessy Seri Wahyuni S.Kom., M.Eng.

(Anggota)

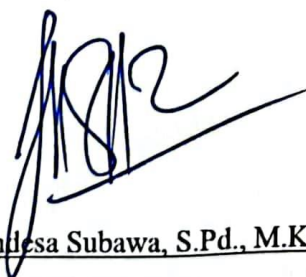
NIP. 198502152008122007



I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc.

(Anggota)

NIP. 198501042010121004



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.

(Anggota)

NIP. 199311172019031014

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan

Pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 24 Februari 2023

Mengetahui,

Ketua Ujian,



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP. 197408012000032001

Sekretaris Ujian,



Dr. phil., Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
NIP. 198502152008122007

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan,



Prof. Dr. Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197106161996021001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 21 Februari 2023

Yang membuat pernyataan



Wayan Agus Aditya Mahendra

KATA PERSEMBAHAN

TERIMAKASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA
IDA SANG HYANG WIDHI WASA

Atas Asung Kertha Wara Nugraha Beliau, Skripsi ini dapat penulis selesaikan

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA

KEDUA ORANG TUA TERCINTA

(I Cening Wariada & Luh Narayani)

Yang telah membesarkan, merawat, membimbing dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang, keikhlasan dan kesabaran serta selalu memberikan saya semangat motivasi, dukungan dan doa dalam setiap langkah yang saya tempuh dalam jenjang Pendidikan

ORANG TERSAYANG

(Ketut Ratna Dewi Yuvita Giri)

Yang telah memberikan doa, nasihat, dan semangat kepada saya dalam penyusunan skripsi ini.

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya kepada:

Bapak I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc.

&

I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Khususnya Angkatan 2018, sahabat seperjuangan (Windhu dan Aldi).

MOTTO

“PERCAYALAH DENGAN PROSES”



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada”** dengan baik. Pembuatan skripsi ini untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.

Pengerjaan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk mengikuti Pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Dan Kejuruan.
2. Prof. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
3. Dr. phil., Dessy Seri Wahyuni S.Kom., M.Eng., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk Menyusun skripsi ini.
4. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd., selaku penguji I yang telah banyak memberikan arahan, dukungan, saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Dr. phil., Dessy Seri Wahyuni S.Kom., M.Eng., selaku penguji II yang telah banyak memberikan arahan, dukungan, saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan penulis nasihat, dukungan, arahan, saran, dan

motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.

7. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom., selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan penulis nasihat, dukungan, arahan, saran, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh staf dosen di lingkungan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan, dukungan dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
9. I Komang Tandingada, S.Pd., selaku guru pengampu mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan arahan, bantuan dan kerjasama selama penulis melakukan penelitian.
10. I Cening Wariada dan Luh Narayani, selaku orang tua yang telah memberikan penulis doa, kasih sayang, kesabaran, nasihat, semangat, dorongan, serta bantuan baik dalam bentuk moral dan material.
11. Rekan-rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Angkatan 2018 yang telah banyak memberikan semangat, motivasi serta bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan, semangat, motivasi, serta dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa apa yang disajikan didalam laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis sangat mengharapkan masukan dari pembaca, baik itu dalam bentuk saran maupun kritik demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia Pendidikan.

Singaraja, 21 Februari 2023

Penulis

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN
DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
KELAS X DI SMK NEGERI 1 SUKASADA**

Oleh

Wayan Agus Aditya Mahendra, NIM 1815051026

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email: adityaagus537@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk dan mengimplementasikan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada, serta mengetahui respon guru dan siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Media pembelajaran yang dirancang dikembangkan dengan menggunakan Adobe Captivate. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X dengan mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual dengan jumlah siswa sebanyak 35 siswa dan seorang guru pengampu pelajaran tersebut. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrument validasi antara lain, angket uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar/lapangan, serta angket respon guru dan siswa. Hasil penelitian untuk uji kevalidan media pembelajaran interaktif melalui uji validasi ahli isi dan uji validasi ahli media dan desain yang memperoleh nilai rata-rata 1.00 yang termasuk dalam kriteria sangat valid. Untuk uji keefektifan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif ini dihitung dengan menggunakan rumus N-Gain yang memperoleh nilai sebesar 0,8 yang termasuk dalam kriteria efektif. Untuk hasil rata-rata respons guru dan peserta didik guna mendapatkan kepraktisan media pembelajaran interaktif adalah sebesar 47 dan 68,5 yang termasuk dalam kriteria sangat praktis. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada telah memenuhi kriteria kualitas suatu produk yaitu kevalidan (sangat valid), keefektifan (efektif), dan kepraktisan (sangat praktis).

Kata kunci : Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual, Media Pembelajaran Interaktif, ADDIE.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON
DISCOVERY LEARNING IN SUBJECTS
VISUAL COMMUNICATION DESIGN BASICS
CLASS X AT SMK NEGERI 1 SUKASADA**

By
Wayan Agus Aditya Mahendra, NIM 1815051026
Informatics Engineering Education Study Program
Informatics Engineering
Engineering and Vocational Faculty
Ganesha University of Education
Email: adityaagus537@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to produce products and implement Interactive Learning Media in the Basics of Visual Communication Design Class X at SMK Negeri 1 Sukasada, as well as find out the responses of teachers and students to Interactive Learning Media in the Basics of Visual Communication Design Class X at SMK Negeri 1 Sukasada. This study used the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The designed learning media was developed using Adobe Captivate. This research was carried out in class X with the subject of Basics of Visual Communication Design with a total of 35 students and a teacher who teaches the lesson. The data collection techniques in this study used validation instruments, including individual trial questionnaires, small group trials, large group / field trials, and teacher and student response questionnaires. The results of the research for the validity test of interactive learning media through the content expert validation test and the media and design expert validation test obtained an average score of 1.00 which is included in the very valid criteria. For the effectiveness test in using interactive learning media, it is calculated using the N-Gain formula which obtains a value of 0.8 which is included in the effective criteria. The average results of teacher and student responses to obtain the practicality of interactive learning media are 47 and 68.5 which are included in the very practical criteria. The conclusion of this study is that Interactive Learning Media in the Basics of Visual Communication Design Class X at SMK Negeri 1 Sukasada has met the quality criteria of a product, namely validity (very valid), effectiveness (effective), and practicality (very practical). Keywords— Fundamentals of Visual Communication Design, Interactive Learning Media, ADDIE.

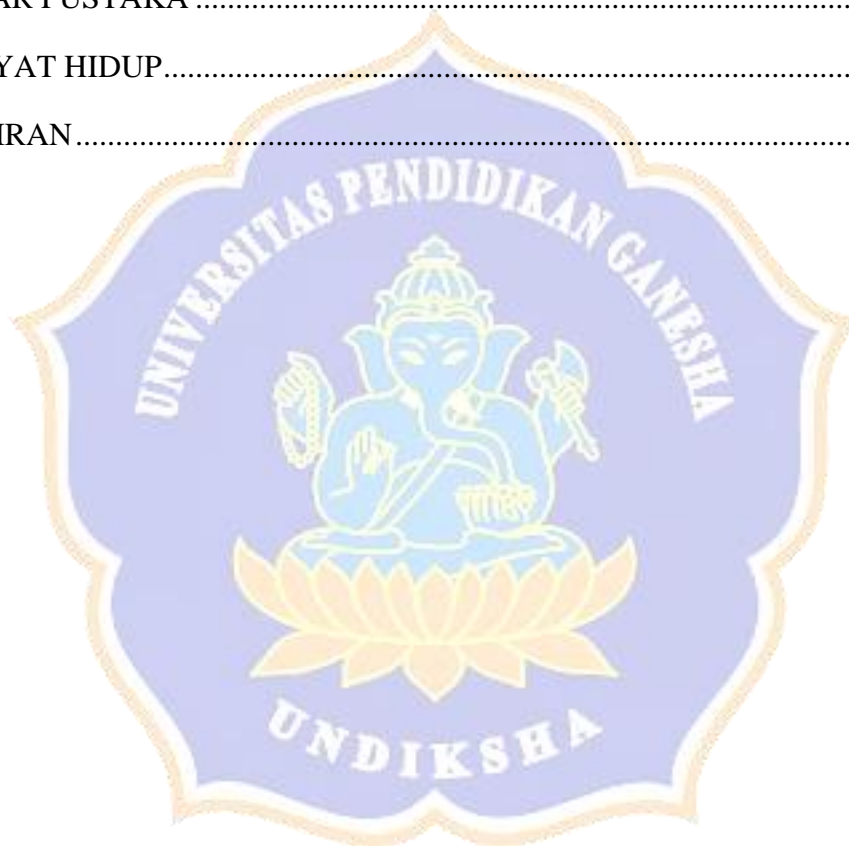
Keywords : Basics of Visual Communication Design, Interactive Learning Media, ADDIE.

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	vi
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO.....	viii
PRAKATA.....	ix
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
JUDUL PENELITIAN.....	xiii
IDENTITAS PENELITIAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	6
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	6
1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN.....	7
1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	7
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1.1 Penelitian Terkait.....	7
2.2 LANDASAN TEORI.....	10
2.2.1 Teori Belajar.....	10
2.2.2 Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran.....	12
2.2.3 Media Pembelajaran Interaktif.....	16

2.2.4	Multimedia Pembelajaran Interaktif	17
2.2.5	Adobe Captivate.....	18
2.2.6	Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.....	20
2.2.7	Animasi 3D Live Shoot.....	22
2.2.8	Kerangka Berpikir	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		26
3.1	JENIS PENELITIAN	26
3.2	MODEL PENGEMBANGAN	26
3.3	PROSEDUR PENELITIAN.....	27
3.3.1	Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	28
3.3.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	30
3.3.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	34
3.3.4	Tahap Impelementasi (<i>Implementation</i>)	34
3.3.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	36
3.4	SUBJEK PENELITIAN	36
3.5	TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	37
3.6	ANALISIS DATA.....	38
3.6.1	Analisis Data Validitas Media Pembelajaran Interaktif.....	39
3.6.2	Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan.....	40
3.6.3	Uji Efektivitas	41
3.6.4	Analisis Data Respon Guru dan Siswa	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		45
4.1	HASIL	45
4.1.1	Hasil Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	46
4.1.2	Hasil Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	48
4.1.3	Hasil Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	49

4.1.4	Hasil Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	60
4.1.5	Hasil Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	90
4.2	PEMBAHASAN	94
BAB V	PENUTUP	107
5.1	KESIMPULAN	107
5.2	SARAN	S108
	DAFTAR PUSTAKA	109
	RIWAYAT HIDUP.....	112
	LAMPIRAN.....	113



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahapan-Tahapan Pembelajaran Discovery Learning	13
Tabel 3.1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	29
Tabel 3.2 Pemetaan Materi Dalam Media Pembelajaran Interaktif.....	33
Tabel 3.3 Tabel Uji Ahli	35
Tabel 3.4 Pemetaan Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil, dan Uji Coba Lapangan.....	36
Tabel 3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	37
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Uji Validitas.....	38
Tabel 3.7 Tabulasi Penilaian	39
Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli	40
Tabel 3.9 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5.....	41
Tabel 3.10 Kriteria Gain	42
Tabel 3.11 Rubrik Penilaian Respon Tenaga Pengajar dan Peserta Didik	43
Tabel 3.12 Kriteria Penggolongan Respon Guru dan Siswa.....	43
Tabel 4.1 Tampilan Media Pembelajaran Interaktif	52
Tabel 4.2 Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran Tahap 1	61
Tabel 4.3 Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran Tahap 2	63
Tabel 4.4 Tabulasi Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	64
Tabel 4.5 Masukan/Saran dan Revisi Uji Ahli Isi	65
Tabel 4.6 Hasil Uji Ahli Media dan Desain Tahap 1	67
Tabel 4.7 Hasil Uji Ahli Media dan Desain Tahap 2.....	67
Tabel 4.8 Tabulasi Uji Ahli Media dan Desain.....	69
Tabel 4.9 Masukan/Saran dan Revisi Uji Ahli Media dan Desain	70
Tabel 4.10 Hasil Validasi Uji Coba Perorangan	71
Tabel 4.11 Persentase Tingkat Pencapaian Uji Coba Perorangan	73
Tabel 4.12 Hasil Validasi Uji Coba Kelompok Kecil.....	75
Tabel 4.13 Persentase Tingkat Pencapaian Uji Coba Kelompok Kecil.....	77
Tabel 4.14 Hasil Validasi Uji Coba Lapangan.....	79
Tabel 4.15 Persentase Tingkat Pencapaian Uji Coba Lapangan.....	81
Tabel 4.16 Hasil Respon Peserta Didik	84

Tabel 4.17 Kriteria Penggolongan Respon Peserta didik	86
Tabel 4.18 Uji Respon Guru	87
Tabel 4.19 Kriteria Penggolongan Uji Respon Tenaga Pengajar	89
Tabel 4.20 Hasil Evaluasi Tahap Analisis	90
Tabel 4.21 Hasil Evaluasi Tahap Perancangan	91
Tabel 4.22 Hasil Evaluasi Tahapan Pengembangan	92
Tabel 4.23 Hasil Evaluasi Tahap Implementasi.....	93



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	25
Gambar 3.1 Tahapan ADDIE.....	27
Gambar 4.1 Desain halaman media pembelajaran.....	50
Gambar 4.2 Desain karakter 3D.....	51
Gambar 4.3 Proses pembuatan animasi 3D.....	51
Gambar 4.4 Proses pembuatan video liveshot	51
Gambar 4.5 Proses pembuatan animasi Design Thinking	52
Gambar 4.6 Grafik Hasil Rekapitulasi Uji Coba Perorangan	73
Gambar 4.7 Grafik Hasil Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Kecil.....	77
Gambar 4.8 Grafik Hasil Rekapitulasi Uji Coba Lapangan.....	81
Gambar 4.9 Grafik Hasil Nilai Pretest dan Posttest.....	83



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Observasi.....	114
Lampiran 2 Hasil Angket Peserta Didik	115
Lampiran 3 Hasil Wawancara Dengan Guru	121
Lampiran 4 Konsep Media Pembelajaran Interaktif	124
Lampiran 5 Silabus Mata Pelajaran atau ATP	128
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau Modul Ajar.....	138
Lampiran 7 Statistik Nilai Siswa	158
Lampiran 8 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi	159
Lampiran 9 Angket Uji Ahli Isi	160
Lampiran 10 Hasil Angket Uji Ahli Isi.....	163
Lampiran 11 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media dan Desain Pembelajaran.....	169
Lampiran 12 Angket Uji Ahli Media dan Desain Pembelajaran	170
Lampiran 13 Kisi-Kisi Angket Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan.....	177
Lampiran 14 Angket Uji Coba Perorangan.....	178
Lampiran 15 Hasil Angket Uji Coba Perorangan	181
Lampiran 16 Rekapitulasi Uji Coba Perorangan	185
Lampiran 17 Angket Uji Coba Kelompok Kecil	187
Lampiran 18 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	190
Lampiran 19 Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Kecil	194
Lampiran 20 Angket Uji Coba Lapangan	199
Lampiran 21 Hasil Angket Uji Coba Lapangan.....	202
Lampiran 22 Rekapitulasi Uji Coba Lapangan	206
Lampiran 23 Kisi-Kisi Angket Uji Respon Guru	207
Lampiran 24 Angket Respon Guru	208
Lampiran 25 Hasil Angket Respon Guru.....	210
Lampiran 26 Rekapitulasi Respon Guru	212
Lampiran 27 Kisi-Kisi Angket Uji Respon Peserta Didik.....	214
Lampiran 28 Angket Respon Peserta Didik.....	215

Lampiran 29 Hasil Respon Peserta Didik	218
Lampiran 30 Rekapitulasi Respon Peserta Didik.....	221
Lampiran 31 Dokumentasi Penelitian.....	230

