

**PENGEMBANGAN POSTER INTERAKTIF “RAGAM *FLOWCHART*
MULTIMEDIA” UNTUK MAHASISWA S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

Yodha Nandini

1101618058

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2023

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN
PANITIA UJIAN SKRIPSI**

Judul Skripsi : Pengembangan Poster Interaktif "Ragam
Flowchart Multimedia" untuk Mahasiswa S1
Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

Nama Mahasiswa : Yodha Nandini

NIM : 1101618058

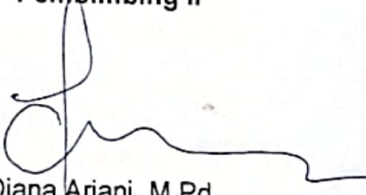
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Tanggal Ujian : 10 Agustus 2023


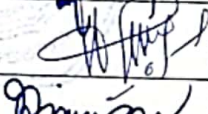
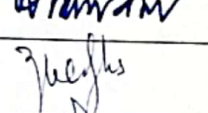
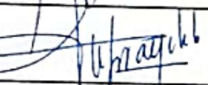

Pembimbing I


Retno Widyaningrum, S.Kom., M.M.
NIP. 197307142005022001

Pembimbing II


Diana Ariani, M.Pd
NIP. 198401232019032009

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggung Jawab)*		28/2023 /03
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		28/2023 /03
Drs. R.A.Hirmana W., M.Sc.Ed (Ketua Penguji)***		16 Agustus 2023
Drs. Zuhdy HS, M.Pd (Penguji I)****		21/8-2023
Dra. Suprayekti, M.Pd (Penguji II)*****		21/8-2023

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji
- **** Penguji I
- ***** Penguji II

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, merupakan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Yodha Nandini

NIM : 1101618058

Program Studi : Teknologi Pendidikan



Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **Pengembangan Poster Interaktif "Ragam *Flowchart* Multimedia"** untuk Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan September 2022 s.d. Juli 2023.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 31 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan



Yodha Nandini



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : YODHA NANDINI
NIM : 1101618058
Fakultas/Prodi : FIP / TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat email : YODHANANDINI99@GMAIL.COM

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGEMBANGAN POSTER INTERAKTIF “RAGAM FLOWCHART MULTIMEDIA”
UNTUK MAHASISWA S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 8 September 2023

Penulis

(YODHA NANDINI)
nama dan tanda tangan

**PENGEMBANGAN POSTER INTERAKTIF “RAGAM *FLOWCHART*
MULTIMEDIA” UNTUK MAHASISWA S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

(2023)

Yodha Nandini

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa poster interaktif dengan materi “Ragam Flowchart Multimedia”. Produk ini dikembangkan untuk dapat memfasilitasi belajar pengguna. Sasaran utama dari produk yang dikembangkan yaitu mahasiswa Program Studi S1 Teknologi Pendidikan UNJ. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Hannafin & Peck yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu Analisis Kebutuhan (Need Assessment), Desain (Design), serta Pengembangan dan Implementasi (Development/Implementation) serta evaluasi dan revisi di setiap tahapannya. Evaluasi formatif yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan Review ahli (Expert Review) oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan uji coba pengguna dengan tahap one-to one yang melibatkan 3 mahasiswa Prodi TP UN perwakilan angkatan 2018-2022 dan diakhiri dengan tahap Small group dengan melibatkan 9 mahasiswa yang terbagi menjadi 3 kelompok. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan teknis wawancara untuk Review Expert dan kuesioner untuk pengguna dengan menggunakan skala Likert 5-1. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran poster yang dihasilkan sudah layak digunakan, dan dapat memfasilitasi belajar mahasiswa S1 TP UNJ.

Kata Kunci: Penelitian Pengembangan, Media Pembelajaran, Poster, Model Pengembangan Hannafin & Peck, Skala Likert

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE POSTERS "VARIETY OF
MULTIMEDIA FLOWCHARTS" FOR S1 STUDENTS OF EDUCATIONAL
TECHNOLOGY, STATE UNIVERSITY OF JAKARTA**

(2023)


Yodha Nandini

ABSTRACT

This development research aims to produce a learning media in the form of interactive posters with the material "Variety of Multimedia Flowcharts". This product was developed to be able to facilitate user learning. The main target of the product developed is students of the UNJ Educational Technology S1 Study Program. This development research uses the Hannafin & Peck development model which consists of several stages, namely Need Assessment, Design, and Development / Implementation as well as evaluation and revision at each stage. The formative evaluation carried out in this study is by expert review by material experts and learning media experts. Furthermore, a user trial was carried out with a one-to-one stage involving 3 TP UN Study Program students representing the 2018-2022 class and ended with the small group stage involving 9 students divided into 3 groups. Data collection techniques in this study are technical interviews for Expert Reviews and questionnaires for users using a Likert scale of 5-1. Based on the results of the data obtained in this study, it can be concluded that the poster learning media products produced are suitable for use and can facilitate the learning of S1 TP UNJ students.

Keywords: *Development Research, Learning Media, Poster, Hannafin & Peck Development Mode*

LEMBAR PERSEMBAHAN



*Maybe not today,
or tomorrow,
or even in a year,
but eventually things will turn up,
you will get better and be able to look back
and say with relief,*

I MADE IT

Byun Baekhyun

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Pengembangan Poster Interaktif “Ragam *Flowchart* Multimedia” untuk Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada program studi Teknologi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tentunya menghadapi banyak sekali hambatan serta tantangan. Dukungan yang diberikan oleh berbagai pihak membuat penulis tetap bersemangat sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, karena atas Rahmat dan Karunia-Nya penulis mampu untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, dan Ibu Dr. Wirda Hanim, M.Psi selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

3. Ibu Retno Widyaningrum, S.Kom., M.M. selaku koordinator Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan persetujuan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
4. Ibu Retno Widyaningrum, S.Kom., M.M. selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Diana Ariani, M.Pd. selaku dosen pembimbing II. Terima kasih telah menjadi pembimbing terbaik saya dari awal mulai mengerjakan skripsi sampai akhirnya dapat selesai tepat waktu. Terima kasih atas ilmu serta arahan yang diberikan kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik sampai selesai.
5. Ibu Dra. Suprayekti, M.Pd., selaku evaluator ahli materi dan Bapak Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd. selaku evaluator ahli media. Terima kasih telah membantu penulis memperoleh data yang dibutuhkan untuk penilaian poster interaktif pada skripsi ini. Semoga kebaikan Bapak dan Ibu dibalas oleh Allah SWT.
6. Seluruh dosen dan staff karyawan program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Terima kasih atas segala ilmu yang diberikan selama masa kuliah ini sehingga dapat berguna dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Nur Hamidah dan Alm. Bapak Suwito selaku kedua orang tua yang sangat penulis cintai dan sayangi. Terima kasih telah selalu berusaha kuat dan menguatkan penulis selama menjalankan hari-hari yang bahagia hingga melelahkan. Ibu yang selalu mendukung, mendoakan,

dan mengupayakan segala hal yang terbaik untuk penulis. Begitupun dengan Almarhum Bapak yang selalu berusaha memberikan yang terbaik kepada penulis selama hidupnya. Semoga dengan selesainya skripsi ini dapat menghadirkan kebahagiaan untuk Ibu dan Bapak walaupun penulis belum bisa membalas seluruh jerih payah Ibu dan Bapak. Semoga ini menjadi langkah awal untuk dapat membagiakan Ibu. Semoga amal ibadah Bapak diterima di sisi Allah SWT dan Ibu selalu diberikan kesehatan serta selalu dalam lindungan Allah SWT.

8. Arya Panjalu dan Badra Malini selaku Kakak dan Adik penulis yang telah banyak membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini mulai dari waktu, biaya, hingga tenaga.
9. Teman-teman mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini. Terima kasih sudah meluangkan waktu nya untuk membantu penulis mendapatkan data yang dibutuhkan.
10. Seluruh teman-teman S1 Teknologi Pendidikan angkatan 2018 yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu.
11. Zalfa, Hanifah, Andreas, dan Aka. Terima kasih telah menjadi teman yang baik dan terus mendorong penulis agar tetap semangat menyelesaikan skripsi, menjadi teman cerita yang baik, serta pendengar yang baik. Pertemanan yang luar biasa bersama kalian dan akan menjadi momen yang terus diingat dan sangat dirindukan.

12. Metromax, yaitu Mita, Shishi, Nafa, Saphira, Nadine dan Fika. Terima kasih karena telah menjadi sahabat dan menjadi keluarga untuk penulis. Terima kasih telah selalu ada disetiap momen yang penulis lewati sedari SMA. Semoga pertemanan kita akan terus berlanjut selamanya.

Penulis menyadari bahwa naskah skripsi ini masih belum sempurna, namun penulis berharap naskah skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembaca dalam melakukan penelitian selanjutnya.

Jakarta, 30 Juli 2023

Yodha Nandini



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA	
UJIAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Ruang Lingkup	11
D. Tujuan Pengembangan	12
E. Manfaat Pengembangan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Kajian Pengembangan Pembelajaran.....	14
1. Definisi Pengembangan Pembelajaran.....	14
2. Klasifikasi Model Pengembangan Pembelajaran.....	19
3. Model Pengembangan Pembelajaran Berbasis Produk	20
B. Kajian Media Pembelajaran	32
1. Definisi Media Pembelajaran	32
2. Fungsi Media Pembelajaran	34
3. Manfaat Media Pembelajaran	36
4. Klasifikasi Media Pembelajaran	37
5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	40
6. Media Visual	41

7. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran	44
C. Kajian Poster Interaktif	48
1. Definisi Poster Interaktif	48
2. Ragam Poster	53
3. Karakteristik Poster yang Baik	57
4. Manfaat Media Poster	60
5. Penggunaan Poster dalam Pembelajaran	62
6. Keunggulan dan Kelemahan Media Poster	64
D. Kajian QR Code	66
1. Perkembangan QR Code	66
2. Struktur QR Code	67
3. Manfaat QR Code	69
4. Kelebihan QR Code	70
5. Generator QR Code	71
6. QR Scanner	71
E. Kajian Flowchart	72
1. Definisi Flowchart	72
2. Fungsi Penggunaan Flowchart	74
3. Manfaat Berpikir secara Flowchart	76
4. Simbol-simbol pada Flowchart	77
5. Unsur-unsur Flowchart	79
6. Struktur Dasar Flowchart	80
7. Ragam Flowchart Multimedia	88
8. Cara Menyusun Flowchart Multimedia	96
F. Penelitian Relevan	98
G. Model Konseptual	101
BAB III PROSEDUR PENGEMBANGAN	102
A. Tujuan Khusus Pengembangan	102
B. Prosedur Pengembangan	103
1. Tahap Analisis Kebutuhan (Need Assesment)	103
2. Tahap Desain (Design)	105

3. Tahap Pengembangan dan Implementasi (Development / Implementation).....	108
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	126
A. Nama Produk	126
B. Deskripsi Hasil Pengembangan	127
1. Analisis Kebutuhan	127
2. Desain.....	134
3. Pengembangan dan Implementasi	140
C. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	166
D. Keterbatasan Pengembangan	168
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	170
A. Kesimpulan	170
1. Tahap Analisis Kebutuhan.....	170
2. Tahap Desain.....	173
3. Tahap Pengembangan dan Implementasi.....	174
B. Implikasi.....	178
C. Saran	178
DAFTAR PUSTAKA.....	179
LAMPIRAN.....	183

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Hasil Survey I	4
Gambar 1. 2 Diagram Hasil Survey II	4
Gambar 1. 3 Diagram Hasil Survey III	4
Gambar 1. 4 Diagram Hasil Survey IV	5
Gambar 1. 5 Diagram Hasil Survey V	5
Gambar 1. 6 Diagram Hasil Survey VI	6
Gambar 2. 1 Model Pengembangan Hannafin dan Peck	21
Gambar 2. 2 Model Pengembangan Baker & Schutz	23
Gambar 2. 3 Model Pengembangan Borg and Gall	27
Gambar 2. 4 Strukur QR Code.....	67
Gambar 2. 5 Simbol-simbol pada Flowchart	79
Gambar 2. 6 Contoh Struktur Linier	80
Gambar 2. 7 Contoh Struktur Hirarki.....	81
Gambar 2. 8 Contoh Strukur Hirarki Campuran	82
Gambar 2. 9 Contoh Struktur Konsentris	83
Gambar 2. 10 Struktur Hipermedia Terstruktur	83
Gambar 2. 11 Strukur Hipermedia Tidak Terstruktur	83
Gambar 2. 12 Struktur Runtutan	85
Gambar 2. 13 Struktur Pemilihan/Percabangan.....	86
Gambar 2. 14 Contoh Struktur Runtutan	86
Gambar 2. 15 Struktur Pengulangan	87
Gambar 2. 16 Flowchart Drills and Practice.....	90
Gambar 2. 17 Flowchart Instructional Games.....	94
Gambar 2. 18 Flowchart Tutorial.....	96
Gambar 2. 19 Model Konseptual	101
Gambar 3. 1 Model Pengembangan Hannafin & Peck	103
Gambar 4. 1 Diagram Survey Sasaran Pengguna I.....	127
Gambar 4. 2 Diagram Survey Sasaran Pengguna II.....	129
Gambar 4. 3 Sketsa Isi Poster	137

Gambar 4. 4 Sketsa Poster Sebelum Revisi.....	139
Gambar 4. 5 Sketsa Poster Setelah Revisi.....	139
Gambar 4. 6 Menyesuaikan tata letak ada poster dan papan permainan	140
Gambar 4. 7 Penyusunan isi materi sesuai dengan sketsa poster	141
Gambar 4. 8 Pembuatan PDF simbol-simbol pada flowchart	141
Gambar 4. 9 Proses pembuatan PDF struktur dasar pada flowchart.....	142
Gambar 4. 10 Proses pembuatan video pembelajaran ragam flowchart multimedia	142
Gambar 4. 11 Pembuatan Kode QR untuk mengakses PDF simbol-simbol flowchart	143
Gambar 4. 12 Pembuatan Kode QR untuk mengakses PDF struktur dasar pada flowchart.....	143
Gambar 4. 13 Pembuatan Kode QR untuk mengakses video pembelajaran ragam flowchart multimedia	143
Gambar 4. 14 Pembuatan Kode QR untuk mengakses poster secara online	144
Gambar 4. 15 Alat dan Bahan untuk membuat poster	145
Gambar 4. 16 Pemotongan badan papan untuk papan permainan	146
Gambar 4.17 Pemotongan pola untuk tampilan muka papan permainan	146
Gambar 4. 18 Pemotongan papan penarik dan kartu petunjuk permainan	146
Gambar 4. 19 Tampilan akhir papan poster interaktif.....	147

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Hasil Analisis Model Pengembangan	31
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen	120
Tabel 3. 2 Klasifikasi Rentang Skor Rata-rata.....	125
Tabel 4. 1 Tindakan Perbaikan Tahapan Analisis	134
Tabel 4. 2 Naskah Poster	136
Tabel 4. 3 Tindakan perbaikan pada tahapan pengembangan	148
Tabel 4. 4 Tindakan Perbaikan dari Hasil Review Ahli Materi	154
Tabel 4. 5 Tindakan Perbaikan dari Hasil Review Ahli Media.....	157
Tabel 4. 6 Tindakan Perbaikan dari Hasil Uji Coba One to one	161
Tabel 4. 7 Tabel peserta uji coba One-to-One.....	162
Tabel 4. 8 Peserta Uji Coba Small group	163
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba Small group menggunakan Skala Likert	165

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN.....	183
LAMPIRAN 1.....	185
LAMPIRAN 2.....	188
LAMPIRAN 3.....	194
LAMPIRAN 4.....	197
LAMPIRAN 5.....	200
LAMPIRAN 6.....	204
LAMPIRAN 7.....	205
LAMPIRAN 8.....	206

