

SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
E-BOOK* MATERI PENGOLAHAN KAMERA DSLR UNTUK *TEACHING
***FACTORY* MULTIMEDIA SMKN 2 CIKARANG BARAT DENGAN**
METODE LUTHER-SUTOPO



NAQSYA ADELLA

1512619029

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2024

ABSTRAK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
E-BOOK* MATERI PENGOLAHAN KAMERA DSLR UNTUK *TEACHING
***FACTORY* MULTIMEDIA SMKN 2 CIKARANG BARAT DENGAN**
METODE LUTHER-SUTOPO

NAQSYA ADELLA

Teaching Factory atau TEFA merupakan kegiatan sekolah yang dijalankan oleh siswa secara bergantian sebulan sekali serta proses pembuatan produk TEFA siswa menggunakan buku panduan atau mencari tutorial secara mandiri melalui internet. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala jurusan multimedia SMK Negeri 2 Cikarang Barat, dibutuhkan media pembelajaran tambahan yang representatif yaitu media pembelajaran tambahan ini memenuhi kebutuhan yang ada di ruang lingkup pada TEFA Multimedia khususnya pada pengolahan Kamera DSLR yang penggunaannya berperan penting sebagai penunjang kegiatan TEFA dalam bidang jasa layanan produk dalam membuat Pas Foto, Foto Studio dan Foto Dokumentasi. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *E-Book* pada materi Pengolahan Kamera DSLR untuk *Teaching Factory* Multimedia di SMK Negeri 2 Cikarang Barat. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) Luther-Sutopo yang terdiri dari enam tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Pengujian kelayakan pada produk media pembelajaran ini menggunakan teknik analisis deskriptif dengan hasil pengujian ahli materi 100% yang berada pada kategori “Sangat Layak” dan ahli media dengan tingkat kelayakan 90% yang berada pada kategori “Sangat Layak” serta pengujian terhadap responden yang menggunakan penilaian SUS menghasilkan skor rata-rata sebesar 80,24 dengan *grade A*, tingkat penerimaan “*Acceptable*”, dan “*Excellent*” pada *adjective rating*. Berdasarkan hasil penilaian ini, produk yang telah dikembangkan dianggap sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran tambahan untuk proses pembelajaran di TEFA (*teaching factory*) Multimedia dan juga proses pembelajaran peserta didik kelas 11 jurusan Multimedia pada materi Pengolahan Kamera DSLR di SMK Negeri 2 Cikarang Barat.

Kata kunci: *Teaching Factory*, Multimedia Interaktif, Media pembelajaran, *E-book*, Kamera DSLR, MDLC Luther-Sutopo

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON E-BOOK DSLR CAMERA PROCESSING MATERIAL FOR MULTIMEDIA TEACHING FACTORY AT SMKN 2 CIKARANG BARAT USING THE LUTHER-SUTOPO METHOD

NAQSYA ADELLA

Teaching Factory or TEFA is a school activity that is carried out by students alternately once a month and the process of making TEFA products students use a guidebook or search for tutorials independently via the internet. Based on the results of interviews with the head of the multimedia department of SMK Negeri 2 Cikarang Barat, additional representative learning media is needed, namely this additional learning media meets the needs that exist in the scope of TEFA Multimedia, especially in processing DSLR cameras whose use plays an important role in supporting TEFA activities in the field of product services in making Pas Photos, Studio Photos and Documentation Photos. This development research aims to develop E-Book-based interactive learning media on DSLR Camera Processing material for Teaching Factory Multimedia at SMK Negeri 2 Cikarang Barat. The development method used is the Luther-Sutopo Multimedia Development Life Cycle (MDLC) which consists of six stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. Feasibility testing on this learning media product used descriptive analysis technique with 100% material expert testing results which is in the "Very Eligible" category and media experts with a feasibility level of 90% which is in the "Very Eligible" category and testing of respondents used SUS assessment results in an average score of 80.24 with grade A, acceptance level and "Excellent" rating. Based on the results of this assessment, the products that have been developed are considered excellent and worthy to be used as additional learning media for the learning process at TEFA (teaching factory) Multimedia as well as the learning process of 11th class students majoring in Multimedia on DSLR Camera Processing material at SMK Negeri 2 Cikarang Barat.




Keywords: Teaching Factory, Interactive Multimedia, Learning Media, E-book, DSLR Camera, MDLC Luther-Sutopo

LEMBAR PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
E-BOOK MATERI PENGOLAHAN KAMERA DSLR UNTUK *TEACHING*
***FACTORY* MULTIMEDIA SMKN 2 CIKARANG BARAT DENGAN**
METODE LUTHER-SUTOPO

Naqsyia Adella, NIM. 1512619029

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
M. Ficky Duskarnaen, S.T., M.Sc Dosen Pembimbing 1	 18/01/2024	18 Januari 2024
Murien Nugraheni, S.T., M.Cs. Dosen Pembimbing 2		20 Januari 2024

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Hamidillah Ajie, S.SI, M.T. Ketua Penguji		17 Januari 2024
Z.E. Ferdi Fauzan Putra, S.Pd, M.Pd.T. Dosen Penguji 1		17 Januari 2024
Ressy Dwitias Sari, S.T., MTI Dosen Penguji 2		18 Januari 2024

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 17 Januari 2024

Yang Membuat Pernyataan



Naqsyah Adella

No.Reg. 1512619029



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 : Naqsyia Adella
NIM : 1512619029
Fakultas/Prodi : Teknik/Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Alamat email : naqsyiaasya@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 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *E-book* Materi Pengolahan Kamera DSLR untuk *Teaching Factory* Multimedia pada SMKN 2 Cikarang Barat dengan Metode Luther-Sutopo.

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, 1 Februari 2024

(Naqsyia Adella)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala, karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *E-Book* Materi Pengolahan Kamera DSLR untuk *Teaching Factory* Multimedia SMKN 2 Cikarang Barat Dengan Metode Luther-Sutopo”. Skripsi ini dibuat dengan tujuan mendapat gelar Sarjana Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer pada Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak dapat tercapai tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak baik dalam segi materi maupun non materi. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa syukur serta ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Bapak Muchammad Ficky Duskarnaen, M.Sc selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta dan Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi yang sangat berguna sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;
2. Ibu Murien Nugraheni, S.T., M.Cs. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi yang sangat berguna sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;
3. Bapak Ali Idrus, S.Kom., M.Kom dan Ressay Dwitias Sari, M.TI selaku dosen penguji sidang Proposal yang telah memberikan kritik dan saran;
4. Ibu Febri Dwi Prasasti, M.Pd. selaku narasumber serta ahli materi, Bapak R. Andi Rahmadi, M.Pd. selaku ahli media, dan siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 2 Cikarang Barat yang telah berpartisipasi dalam mengisi kuesioner penelitian;
5. Seluruh dosen Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta yang telah berbagi pengetahuan selama perkuliahan;
6. Mba Nafisa selaku admin prodi yang telah membantu dalam memfasilitasi hal administratif selama perkuliahan;

7. Orang tua penulis yaitu Papa Ridwan dan Mama Evi Oktavianti, Adik penulis yaitu Muhammad Naufal Abizard dan Ghautsal Nooca Alam, serta keluarga besar penulis yang senantiasa memberi dukungan serta doa terbaik untuk penulis;
8. Guru dan siswa/i SMK Negeri 2 Cikarang Barat yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
9. Teman-teman seperjuangan dan satu tempat penelitian Lisy Rachmah, Rindiany Actavia, dan Mariska Tri yang sudah mendukung penuh dan mau berjuang bersama;
10. Teman penulis yaitu Muhammad Farhan Andaffa dan Yulia Rizki Fitriani yang telah menjadi saksi serta sabar menghadapi keluh kesah penulis selama menyelesaikan skripsi;
11. Seluruh teman-teman PTIK angkatan 2019 lainnya;
12. Semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dan tidak dapat disebutkan satu persatu namanya.

Penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak yang harus dikembangkan ke depannya. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun akan senang hati penulis terima.

Bekasi, 17 Januari 2024

Penulis,



Naqsya Adella

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Pembatasan Masalah	4
1.4. Perumusan Masalah	4
1.5. Tujuan Penelitian	4
1.6. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Konsep Pengembangan	6
2.1.1. Pengembangan <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC)	6
2.1.2. Pengembangan MDLC Luther-Sutopo	6
2.2. Konsep Produk yang Dikembangkan	8
2.3. Kerangka Teoritik	17
2.3.1. Media Pembelajaran Interaktif	17
2.3.2. <i>E-Book</i>	20
2.3.3. Adobe InDesign	21
2.3.4. SMKN 2 Cikarang Barat	22
2.3.5. Kamera <i>Digital Single Lens Reflex</i> (DSLR)	25
2.3.6. Teknik Analisis Data	26
2.4. Kerangka Berpikir	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	33
3.2. Metode Pengembangan Produk	33
3.2.1. Tujuan Pengembangan	33
3.2.2. Metode Pengembangan	33
3.2.3. Sasaran Produk	33
3.2.4. Instrumen	35
3.2.4.1. Kisi-Kisi Instrumen	35

3.2.4.2.	Validasi Instrumen.....	38
3.3.	Prosedur Pengembangan.....	38
3.3.1.	Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi	38
3.3.2.	Tahap Perencanaan Produk	38
3.3.3.	Tahap Desain Produk	39
3.4.	Teknik Pengumpulan Data	46
3.4.1.	Wawancara	47
3.4.2.	Studi Literatur.....	47
3.5.	Teknik Analisa Data	47
3.5.1.	Analisis Data Statistik Deskriptif	47
3.5.2.	Analisis Data Metode System Usability Scale (SUS).....	48
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1.	Deskripsi Hasil Penelitian	52
4.1.1.	Implementasi	52
4.2.	Analisis Data Penelitian.....	74
4.2.1.	Hasil Pengujian Ahli	74
4.3.	Pembahasan Hasil Penelitian	86
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	89
5.1.	Kesimpulan.....	89
5.2.	Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91	
LAMPIRAN.....	95	
TENTANG PENULIS.....	119	