

**Pengembangan Panduan Praktikum Digital untuk Mata
Pelajaran Desain Media Interaktif kelas XII di SMK Insan
Mulia Informatika**



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Disusun Oleh:

Febri Nur Hidayat

1101619061

PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2024

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

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

Judul Penelitian : Pengembangan Panduan Praktikum Digital untuk Mata Pelajaran
Desain Media Interaktif kelas XII di SMK Insan Mulia Informatika

Nama Mahasiswa : Febri Nur Hidayat

NIM : 1101619061

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Tanggal Ujian : 12 Juli 2024

Pembimbing I



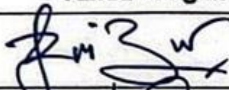
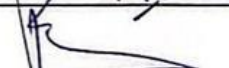
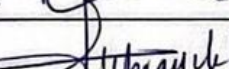
Kunto Imbar Nursetyo, S.Pd, M.Pd
NIP. 198407292008011008

Pembimbing II



Mita Septiani, M.Pd
NIP. 198809042022032007

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Murni Winarsih, M.Pd (Penanggung Jawab)*		19/7 - 2024
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		19/7 - 2024
Prof. Dr. Eveline Siregar, M.Pd (Ketua Penguji)***		18/7 - 2024
Mulyadi, M.Pd (Penguji I)****		18/7 - 2024
Dra. Suprayekti, M.Pd (Penguji II)*****		17/7 - 2024

Catatan :

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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Febri Nur Hidayat

NIM : 1101619061

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Jakarta

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengembangan Panduan Praktikum Digital pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif Kelas XII di SMK Insan Mulia Informatika"** adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan 2023 s.d Juli 2024.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

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

Jakarta, 26 Juni 2024

Yang Membuat Pernyataan



Febri Nur Hidayat

**PENGEMBANGAN PANDUAN PRAKTIKUM DIGITAL PADA MATA
PELAJARAN DESAIN MEDIA INTERAKTIF KELAS XII DI SMK INSAN
MULIA INFORMATIKA**

(2024)

Febri Nur Hidayat

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Panduan Praktikum Digital Mata Pelajaran “Desain Media Interaktif”. Pengembangan produk ini ditujukan untuk Peserta Didik Kelas XII SMK Insan Media Informatika. Produk yang dihasilkan berbentuk digital, yaitu PDF Interaktif. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mengacu pada model pengembangan Rowntree yang terdiri dari 3 tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, tahap persiapan penulisan, serta tahap penulisan dan penyuntingan. Penelitian pengembangan ini melibatkan ahli materi dan ahli media dalam rangka melakukan review dan memberi saran terhadap produk yang dikembangkan dengan angket kuesioner. Tahap uji coba pengguna dilakukan dengan face to face tryouts melalui angket kuesioner yang melibatkan 3 peserta didik dan uji coba lapangan/ *field trials* yang melibatkan 30 peserta didik Kelas XII tahun ajaran 2023/ 2024 SMK Insan Media Informatika menggunakan Skala Likert dengan skala 1-4. Nilai rata-rata yang didapat pada tahap uji coba field trials sebesar 3,72 dengan kategori sangat baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk panduan praktikum yang dihasilkan sudah bagus dan layak digunakan untuk memfasilitasi kegiatan perkuliahan mata pelajaran “Desain Media Interaktif”.

Kata Kunci: Pengembangan, Rowntree, Panduan Praktikum, Desain Media Interaktif.

**DEVELOPMENT OF PRACTICUM GUIDELINES DIGITAL FOR
INTERACTIVE MEDIA DESIGN CLASS XII AT INSAN MULIA
INFORMATICS VOCATIONAL SCHOOL**

(2024)

Febri Nur Hidayat

ABSTRACK

This development research aims to produce a product in the form of a Practicum Guidelines Digital for the subject Interactive Media Design. This product is intended for students Class XII of SMK Insan Media Informatika. The resulting product is in digital format, specifically an Interactive PDF. The development research follows Rowntree's development model, which consists of three main stages: planning, preparation for writing, and writing and re-writing. This development research involves material expert and media expert to review and provide feedback for the developed product through a questionnaire survey. User trials were conducted through face-to-face tryouts involving interviews with 3 students and field tests with 30 students Class XII of the academic year 2023/2024 at SMK Insan Media Informatika, using a Likert scale ranging from 1 to 4. The average score obtained during the field trials phase was 3.72, indicating a "very good" category. The results of this research show that the practical guide product developed is good and suitable for facilitating the teaching activities of the Interactive Media Design Subject.

Keywords : Development, Rowntree, Practicum Guidelines, Interactive Media Design.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur atas berkat Tuhan Yang Maha Esa, penelitian ini penulis persembahkan sebagai hasil dari pemikiran dan kerjasama antara berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada semua yang telah memberikan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul "Pengembangan Panduan Praktikum Digital pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif Kelas XII di SMK Insan Mulia Informatika".

Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai bagian dari syarat memperoleh gelar sarjana di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Selama penelitian dan penulisan skripsi ini banyak sekali hambatan yang penulis rasakan, namun berkat bantuan, dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menganggap bahwa skripsi ini merupakan hasil karya yang layak penulis persembahkan kepada semua pihak. Tetapi penulis menyadari bahwa tidak menutup kemungkinan didalamnya terdapat kekurangan-kekurangan. Oleh karena itu masukkan dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.



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 : Febri Nur Hidayat
NIM : 1101619061
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan / Teknologi Pendidikan
Alamat email : febri.nrh@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 Panduan Praktikum Digital untuk
Mata Pelajaran Desain Media Interaktif Kelas XII
Di SMK Insan Mulia Informatika

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 Agustus 2024

Penulis

(Febri Nur Hidayat)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas berkat Tuhan Yang Maha Esa dengan rahmat dan karuniaNya yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “**Pengembangan Panduan Praktikum Digital pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif Kelas XII di SMK Insan Mulia Informatika**”. Penulisan skripsi ini dapat diselesaikan guna mendapat gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Dalam proses penelitian ini, penulis tidak mungkin berjalan sendiri. pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang dengan siap membantu dan serta bekerja sama. Dengan segala kemurahan hati, penulis menganturkan banyak terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, ketabahan, maupun kesabaran yang sangat besar bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, tanpa bantuan-Nya, mungkin penulis tidak akan mempunyai kekuatan untuk terus berusaha menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Waginah, Bapak Murban, dan Eni Lestari, kedua orang tua dan kakak penulis yang selalu memberikan motivasi dan doa yang tak

henti-henti dikala penulis mengalami kesulitan dalam mengerjakan skripsi ini.

3. Ibu Dr. Murni Winarsih, 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.
4. Bapak Kunto Imbar, M.Pd.. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan dukungan ilmu serta dukungan moral yang membuat pengembang untuk tidak menyerah dan berusaha semaksimal mungkin.
5. Ibu Mita Septiani, M.Pd , selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk mendiskusikan topik skripsi penulis, memberikan berbagai masukan dan saran yang membangun dan melancarkan proses penulisan skripsi ini.
6. Koordinator Prodi S1 Teknologi Pendidikan UNJ 2024, Bapak Dr. Cecep Kustandi, M.Pd. Serta Koordinator Prodi S1 Teknologi Pendidikan UNJ 2019-2023 Ibu Retno Widyaningrum, S.Kom., MM. atas bimbingan dan masukannya kepada penulis selama perkuliahan dan proses penyelesaian skripsi
7. Ibu Diana Ariani, M.Pd., dan Bapak Galuh Abdillah Satar S.Kom., selaku ahli media dan ahli materi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam mereviu dan memberikan masukan terhadap media yang dikembangkan penulis.

8. Segenap Dosen dan Staff Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ yang ikut serta membantu administrasi maupun penyusunan skripsi ini.
9. Ibu Ita Oktaviani Triyunita, S. Pd selaku Kepala SMK Insan Mulia Informatika, dan Bapak Agus Susanto, S. Pd. I selaku Wakil Kepala Sekolah Bidang Hubin yang telah memberikan izin penelitian di sekolah tersebut.
10. Peserta didik kelas XII Desain Komunikasi Visual SMK Insan Media Informatika atas kesediaannya menjadi responden dalam penelitian ini
11. Seluruh teman seperjuangan, TPers Angkatan 2019 yang telah memberikan kenangan serta banyak pembelajaran bagi pengembang selama masa kuliah.
12. Kepada diri saya sendiri, Febri Nur Hidayat, yang telah hebat bertahan dan kuat dalam menulis skripsi dengan banyak tantangan dan cobaan yang telah dilalui.
13. Semua yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu. Pasti tak henti-henti penulis sampaikan semoga amal baik semua pihak mendapat balasan yang berlipat ganda dari sang pencipta yang pengasih dan penyayang Allah SWT. Amiin.

Demikian ucapan terima kasih yang dapat pengembang sampaikan, tentunya masih banyak lagi pihak yang belum dapat disebutkan satu per satu. Pengembang menyadari bahwa penulisan skripsi ini belum dapat dikatakan sempurna, namun pengembang berharap bahwa skripsi dapat menjadi manfaat dan inspirasi bagi para pembaca.

Jakarta, 26 Juni 2024

Febri Nur Hidayat



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACK.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	14
C. Ruang Lingkup	15
D. Tujuan Penelitian	16
E. Kegunaan Pengembangan	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	18
A. Hakikat Pengembangan.....	18
1. Definisi pengembangan Pembelajaran	18
2. Klasifikasi Model pengembangan pembelajaran.....	24
3. Model-model pengembangan Produk.....	27
B. Hakikat panduan praktikum.....	42
1. Definisi Panduan praktikum	42
2. Manfaat Panduan praktikum	44
3. Komponen Panduan Praktikum	46
4. Karakteristik Panduan praktikum	49
5. Elemen Panduan praktikum.....	52
C. Kajian <i>Job Aids</i>	53

1. Definisi <i>Job Aids</i>	53
D. Hakikat Mata Pelajaran Desain Media Interaktif.....	58
1. Pengertian Desain Media Interaktif.....	58
2. Tujuan pembelajaran	59
3. Materi Desain Media Interaktif	61
E. Hakikat Peserta didik SMK Insan Media Informatika.....	63
1. Profile SMK Insan Media Informatika.....	63
2. Karakteristik Peserta didik SMK.....	65
F. Penelitian Relevan	73
BAB III PROSEDUR PENGEMBANGAN	82
A. Tujuan Khusus Penelitian.....	82
B. Prosedur Pengembangan	83
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	102
A. Nama Produk	102
B. Hasil Prosedur Pengembangan	103
1. Tahap Perencanaan.....	103
2. Tahapan Persiapan Penulisan	114
3. Tahapan penulisan dan penyuntingan	124
C. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	140
D. Keterbatasan Pengembangan	142
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	144
A. Kesimpulan	144
B. Saran	146
DAFTAR PUSTAKA	148
LAMPIRAN	152
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	186

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Proses Pembelajaran Kelas XII SMK Insan Media Informatika	4
Gambar 2.1 Model Baker dan Schutz	27
Gambar 2.2 Model Rowntree	37
Gambar 2.3 Model ADDIE	38
Gambar 3.4 Profile SMK Insan Media Informatika	63
Gambar 3.5 Rasional Pengembangan	81
Gambar 4.1 Barcode Produk Panduan Praktikum	103
Gambar 4.2 Peta Kompetensi	107
Gambar 4.3 Contoh tutorial video pada panduan praktikum	118
Gambar 4.4 Contoh mindmap pada panduan praktikum	119
Gambar 4.5 Contoh wireframe pada panduan praktikum	120
Gambar 4.6 Cover Panduan Praktikum	121
Gambar 4.7 Ikon & Navigasi	121
Gambar 4.8 Alur Praktikum	122
Gambar 4.9 Posisi Penggunaan Komputer yang Benar	122
Gambar 4.10 Aplikasi Whimsical untuk Pembuatan Userflow	123
Gambar 4.11 Aplikasi Canva untuk Pembuatan Layout Panduan Prantikum	123
Gambar 4.12 Contoh Mockup desain pada panduan praktikum	125
Gambar 4.13 Contoh Mockup desain pada panduan praktikum	126
Gambar 4.14 Contoh Penugasan pada Panduan Praktikum	128
Gambar 4.15 Barcode Uji Lapangan	140

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Analisis Model Pengembangan	41
Tabel 3.1 Kisi – Kisi Instrumen Wawancara	98
Tabel 4.1 Identifikasi Kesenjangan pembelajaran desain media interaktif	105
Tabel 4.2 Referensi Bahan Belajar.....	113
Tabel 4.3 Kegiatan dan Umpan Balik.....	116
Tabel 4.4 Kisi-kisi Assesmen Belajar.....	127
Tabel 4.5 Review Ahli Materi.....	130
Tabel 4.6 Review Ahli Media	132
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Expert Review.....	133
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Pengguna	135
Tabel 4.9 Masukkan dan Saran Pengguna	135
Tabel 4.10 Hasil Review Pengguna	136
Tabel 4.11 Hasil Field Test	139



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Garis Besar Isi Media (GBIM)	153
Lampiran 2. Jabaran Materi	156
Lampiran 3. Transkrip Wawancara dengan Guru Pengampu Mata Pelajaran Desain Media Interaktif	167
Lampiran 4. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik	169
Lampiran 5. Hasil Review Ahli Materi	170
Lampiran 6. Hasil Review Ahli Media	172
Lampiran 7. Hasil Review Pengguna	176
Lampiran 8. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Uji Coba Lapangan (Field Test)	182
Lampiran 9. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	183
Lampiran 10. Lembar Persetujuan Sidang Skripsi	184
Lampiran 11. Dokumentasi Proses Penelitian	185