

ABSTRACT

DEVELOPING INTERACTIVE MULTIMEDIA ON OPERATING PRESENTATION SOFTWARE FOR COMPUTER SKILL AND INFORMATION MANAGEMENT STUDIES IN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN KARYA BHAKTI PRINGSEWU

ARMAN

This research objectives: 1) to develop an interactive multimedia on operating presentation software for computer skills and information management studies; 2) to determine the effectiveness of interactive multimedia on the learning of operating presentation software; 3) to determine the efficiency of interactive multimedia on the learning of operating presentation software; and 4) to determine the appeal of interactive multimedia on the learning of operating presentation software

This research is research and development and was validated by an expert in instructional design, an expert in subject matter and an expert in multimedia. The next step was testing the product to the students in two stages, namely, small group testing and field testing. The subjects were students of SMK Karya Bhakti Pringsewu in year eleven. The data collected in this research included the data from the instructional design expert, the subject matter expert, the evaluation data from the multimedia specialist, and data from the students from the small group and field testing. The data were collected using an evaluation sheet for the instructional design expert, the subject matter expert, the multimedia expert, performance test sheet and questionnaire sheet for the small group testing, and the field testing. The data were analyzed using the statistic descriptive technique.

The research results show that: 1) development of interactive multimedia for operating presentation software was in five main stages, namely, need assessment, instructional design, media design and development, testing and revision and final product; 2) Interactive Multimedia increased student's learning achievement with average 2.83; 3) the efficiency of interactive multimedia higher than the use of media presentation with a ratio of 2; and 4) interactive multimedia has good appeal and increased student's motivation to stay engaged and on task.

Key words: interactive multimedia, computer skills and information management.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA DIKLAT KETERAMPILAN KOMPUTER DAN PENGELOLAAN INFORMASI DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN KARYA BHAKTI PRINGSEWU

ARMAN

Penelitian ini bertujuan: 1) dihasilkannya produk berbentuk multimedia interaktif materi mengoperasikan *software* presentasi mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di SMK Karya Bhakti Pringsewu; 2) diketahuinya efektivitas multimedia interaktif pada pembelajaran materi mengoperasikan *software* presentasi; 3) diketahuinya efisiensi multimedia interaktif pada pembelajaran materi mengoperasikan *software* presentasi; 4) diketahuinya daya tarik multimedia interaktif pada pembelajaran materi mengoperasikan *software* presentasi.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Produk divalidasi oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli multimedia. Produk diujicobakan kepada siswa melalui dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Subjek uji coba produk adalah siswa kelas XI SMK Karya Bhakti Pringsewu. Data dikumpulkan dengan lembar evaluasi untuk ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli multimedia, lembar tes unjuk kerja dan angket. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan *t-test*.

Hasil penelitian ini adalah: 1) pengembangan multimedia interaktif materi mengoperasikan *software* presentasi melalui tahap analisis kebutuhan, desain pembelajaran, desain dan pengembangan media, uji coba dan revisi serta produk final; 2) Multimedia interaktif mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dengan rata-rata 2,83; 3) pembelajaran kompetensi dasar mengoperasikan *software* presentasi menggunakan multimedia interaktif memiliki efisiensi berupa penghematan waktu lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media presentasi dengan rasio 2; dan 4) program multimedia interaktif memiliki daya tarik yang baik dan terbukti meningkatkan motivasi siswa untuk tetap pada tugas belajarnya

Kata kunci: multimedia interaktif, keterampilan komputer dan pengelolaan informasi.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan **judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di SMK Karya Bhakti Pringsewu”** adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya; saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, Januari 2010

Arman
NPM 1023011010

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulisan tesis ini dapat diselesaikan.

Tesis ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program pendidikan Magister Teknologi Pendidikan pada Program Pascasarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Lampung.

Penulis menyadari bahwa tesis ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Secara khusus, penulis menyampaikan ucapan terima kasih, kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Ir. Sugeng P. Harianto, M.S., Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sudjarwo, M.S., Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung sekaligus dosen pembimbing I dalam penyusunan tesis ini
3. Dr. H. Bujang Rahman, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Dr. Adelina Hasyim, M.Pd., Ketua Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Dr. Herpratiwi, M.Pd., Sekretaris Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus dosen pembimbing II dalam penyusunan tesis ini.

6. Seluruh Dosen Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
7. Semua rekan mahasiswa Program Pascasarjana Magister Teknologi
Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari tesis ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan senang hati. Semoga semua bantuan yang diberikan dicatat Allah SWT sebagai amal ibadah, dan semoga tesis ini memberikan sumbangsih bagi dunia pendidikan seiring dengan tuntutan zaman.

Bandar Lampung, Januari 2010

Arman
NPM 1023011010

*Kupersembahkan
untuk
Bangsaku,
Almamaterku,
Dan
Keluargaku*

Motto

*Sesungguhnya
sesudah kesulitan ada kemudahan
Bila selesai satu urusan, maka kerjakanlah
urusan yang lain dengan tekun
dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya
kamu berharap.*

(Q.S. 94: 6-8)

RIWAYAT HIDUP



Arman, lahir di Kumbang Putih, 26 Juli 1972, putra ke enam dari Bapak Amir dan Ibu Maimunah. Menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 2 Pringsewu tahun 1984, Madrasah Tsanawiyah Darussalam Tegineneng Lampung tahun 1987, dan Madrasah Aliyah Darussalam Tegineneng

Lampung tahun 1990, kemudian melanjutkan studi S-1 di FAI UM Lampung Jurusan Pendidikan Agama Islam dan meraih gelar sarjana pada tahun 2010. Pada tahun 2010 melanjutkan studi S-2 di Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lampung.

Sejak tahun 1998 sampai sekarang menjadi instruktur komputer di Lembaga Pendidikan Non-Formal Texas Pringsewu, dan sejak tahun 2006 sampai sekarang sebagai guru mata diklat Multimedia pada Program Kejuruan Multimedia SMK Karya Bhakti Pringsewu.

Menikah tanggal 26 Januari 2001 dengan Yuliawati dan telah dikaruniai satu orang putri, Eisha Sabila Dieni Hanifa, dan dua orang putra, Alfa Dhea el Haq dan Arya Dhea el Haq.