

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

TESIS

Oleh  
**ARMAN**  
**NPM 1023011010**



**PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2011**

## DAFTAR ISI

<b>JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING .....</b>	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Pembatasan Masalah .....	8
1.4 Rumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Penelitian .....	9
1.6 Manfaat Penelitian .....	10
<b>II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Efektivitas Pembelajaran .....	11
2.2 Efisiensi Pembelajaran .....	20
2.3 Daya Tarik Pembelajaran .....	23

2.4	Multimedia Interaktif .....	25
2.4.1	Definisi Multimedia Interaktif .....	25
2.4.2	Manfaat Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran .....	27
2.4.3	Fungsi Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran .....	29
2.4.4	Model-model Multimedia Interaktif .....	31
2.4.5	Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif .....	35
2.5	Teori Belajar dan Pembelajaran dalam Multimedia Interaktif .....	46
2.6	Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) .....	57
2.6.1	Definisi Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) .....	57
2.6.2	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Diklat KKPI .....	59
2.7	Kajian Penelitian yang Relevan .....	60
2.8	Produk yang akan Dihasilkan .....	60
2.9	Kerangka Berpikir .....	61
2.10	Hipotesis .....	62

### **III. METODE PENELITIAN**

3.1	Metode Penelitian .....	64
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian .....	65
3.3	Langkah-langkah Penelitian .....	66
3.3.1	Analisis Kebutuhan .....	67
3.3.2	Desain Pembelajaran .....	67
3.3.3	Desain dan Pengembangan Media .....	70
3.3.4	Uji Coba Produk .....	74
3.3.5	Populasi dan Sampel .....	77
3.3.6	Teknik Pengumpulan Data .....	79
3.3.7	Definisi Konseptual dan Operasional .....	80
3.3.8	Kisi-kisi Instrumen .....	83
3.3.9	Model Rancangan Eksperimen untuk Menguji Produk .....	88
3.3.10	Teknik Analisis Data .....	88

### **IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

1.1	Hasil Analisis Kebutuhan .....	90
1.2	Hasil Desain Pembelajaran .....	90
1.3	Hasil Desain dan Pengembangan Media .....	91
1.3.1	Me-review Produk yang Telah Ada .....	91
1.3.2	Pengumpulan Bahan-bahan .....	92
1.3.3	Pengembangan <i>Flowchart</i> .....	95

1.3.4	Pengembangan <i>Storyboard</i> .....	96
1.3.5	Pemrograman (Memberi <i>Action</i> ) .....	97
1.4	Hasil Uji Coba dan Revisi .....	98
1.4.1	Uji Coba Kelompok Kecil .....	98
1.4.2	<i>Expert Judgement</i> .....	100
1.4.3	Revisi Produk Awal .....	104
1.4.4	Uji Coba Kelompok Besar .....	106
1.5	Produk Akhir .....	115
1.5.1	Tampilan Produk .....	115
1.5.2	Deskripsi Isi Produk .....	116
1.6	Pembahasan Produk .....	120
1.6.1	Aspek Efektivitas pada Prestasi Belajar .....	120
1.6.2	Aspek Efisiensi pada Penghematan Waktu .....	125
1.6.3	Aspek Daya Tarik .....	128
1.6.4	Kesesuaian Produk yang Dihasilkan dengan Tujuan Pengembangan .....	130
1.6.5	Keunggulan Produk Hasil Pengembangan .....	131
1.6.6	Keterbatasan Produk Hasil Pengembangan .....	132
1.6.7	Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	132

## **V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

1.1	Simpulan .....	134
1.2	Implikasi .....	135
1.3	Saran .....	136

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## **RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Kemampuan Siswa Mengoperasikan Software Presentasi .....	2
Tabel 2.1 Pandangan Objektivisme tentang Pemanfaatan Teknologi Multimedia ke dalam Pembelajaran .....	48
Tabel 2.2 Pandangan Konstruktivisme tentang Pemanfaatan Teknologi Multimedia ke dalam Pembelajaran .....	49
Tabel 2.3 Standar Kompetensi – Kompetensi Dasar Mata Diklat KKPI ...	59
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan .....	83
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil .....	85
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli .....	85
Tabel 3.4 Kisi-kisi <i>Pretest</i> .....	86
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen <i>Posttest</i> .....	87
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Uji Efisiensi .....	87
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Uji Daya Tarik .....	87
Tabel 4.1 Hasil Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran .....	101
Tabel 4.2 Hasil Evaluasi Ahli Substansi Materi .....	102
Tabel 4.3 Hasil Evaluasi Ahli Multimedia .....	103
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas kelas eksperimen .....	108
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas kelas kontrol .....	108
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas pada Uji Coba Kelompok Besar .....	109
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan <i>Independent T-Test</i> .....	109

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1	Kerucut pengalaman Dale ..... 28
Gambar 2.2	Model Pengembangan Multimedia Interaktif Lee & Owen... 37
Gambar 2.3	Model Pengembangan Multimedia Interaktif Riyana ..... 37
Gambar 2.4	Model Pengembangan Multimedia Interaktif Roblyer & Doering..... 38
Gambar 3.1	Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Diklat KKPI ..... 66
Gambar 3.2	Pembuka Program <i>Macromedia Flash 8</i> ..... 71
Gambar 3.3	Pembuka Program <i>Camtasia 6.0.2</i> ..... 71
Gambar 3.4	Pembuka Program <i>Adobe PhotoShop CS2</i> ..... 72
Gambar 3.5	Pembuka Program <i>Corel VideoStudio Pro X2</i> ..... 72
Gambar 3.6	Pembuka Program <i>Cool Edit Pro 2</i> ..... 72
Gambar 3.7	Pembuka Program <i>Nero Burning ROM</i> ..... 73
Gambar 3.8	<i>Pretest Posttest Group Design</i> ..... 88
Gambar 4.1	Tampilan materi mempublikasikan video sebelum revisi ..... 104
Gambar 4.2	Tampilan Revisi Tombol Kontrol Volume Pada Halaman Pembuka ..... 105
Gambar 4.3	Tampilan Revisi Penambahan Petunjuk Penggunaan Program ..... 105
Gambar 4.4	Tampilan CD Multimedia Interaktif Mengoperasikan <i>Software</i> Presentasi ..... 115
Gambar 4.5	Tampilan <i>Cover</i> CD Multimedia interaktif Mengoperasikan <i>Software</i> Presentasi ..... 116
Gambar 4.6	Tampilan Halaman Pembuka Multimedia Interaktif ..... 117
Gambar 4.7	Tampilan Halaman Kompetensi Umum ..... 118
Gambar 4.8	Tampilan Halaman Kompetensi Khusus ..... 118
Gambar 4.9	Tampilan Halaman Menu Utama ..... 119
Gambar 4.10	Tampilan Halaman Evaluasi ..... 120

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	Analisis Instruksional Multimedia Interaktif Mengoperasikan <i>Software</i> Presentasi ..... 142
Lampiran 2	Garis Besar Program Multimedia Interaktif Mengoperasikan <i>Software</i> Presentasi ..... 143
Lampiran 3	<i>Flowchart</i> Multimedia Interaktif Mengoperasikan <i>Software</i> Presentasi. .... 144
Lampiran 4	<i>Flowchart</i> Standar Kompetensi..... 145
Lampiran 5	<i>Flowchart</i> Kompetensi Dasar ..... 146
Lampiran 6	<i>Flowchart</i> Evaluasi ..... 147
Lampiran 7	<i>Flowchart</i> Menu Utama ..... 148
Lampiran 8	<i>Flowchart</i> Petunjuk Penggunaan Program Tutorial ..... 149
Lampiran 9	<i>Flowchart</i> Evaluasi 1 ..... 150
Lampiran 10	<i>Flowchart</i> Evaluasi 2 ..... 151
Lampiran 11	<i>Flowchart</i> Evaluasi 3 ..... 152
Lampiran 12	<i>Flowchart</i> Evaluasi 4 ..... 153
Lampiran 13	<i>Flowchart</i> Evaluasi 5 ..... 154
Lampiran 14	<i>Flowchart</i> Evaluasi Formatif ..... 155
Lampiran 15	<i>Storyboard</i> Multimedia Interaktif ..... 156
Lampiran 16	Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan ..... 270
Lampiran 17	Instrumen Tes Unjuk Kerja untuk Analisis Kebutuhan..... 271
Lampiran 18	Rekapitulasi Hasil Tes Unjuk Kerja untuk Analisis Kebutuhan ..... 273
Lampiran 19	Lembar Observasi untuk Analisis Kebutuhan ..... 274
Lampiran 20	Lembar Angket untuk Analisis Kebutuhan..... 276
Lampiran 21	Rekapitulasi Hasil Angket untuk Analisis Kebutuhan..... 277
Lampiran 22	Kisi-Kisi Angket Kemenarikan untuk Uji Kelompok Kecil ..... 278
Lampiran 23	Angket Kemenarikan untuk Uji Coba Kelompok Kecil ..... 279
Lampiran 24	Rekapitulasi Hasil Angket Kemenarikan untuk Uji Coba Kelompok Kecil ..... 281
Lampiran 25	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli ..... 282
Lampiran 26	Instrumen Validasi Ahli Desain Pembelajaran ..... 283
Lampiran 27	Instrumen Validasi Ahli Multimedia ..... 287
Lampiran 28	Instrumen Validasi Ahli Teknologi dan Informatika ..... 291
Lampiran 29	Kisi-Kisi Instrumen <i>Pretest</i> untuk Uji Coba Kelompok Besar ..... 295
Lampiran 30	Instrumen <i>Pretest</i> untuk Uji Coba Kelompok Besar ..... 296
Lampiran 31	Kisi-Kisi Instrumen <i>Posttest</i> untuk Uji Coba Kelompok Besar ..... 298
Lampiran 32	Instrumen <i>Posttest</i> untuk Uji Coba Kelompok Besar ..... 299

Lampiran 33	Rekapitalasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Uji Coba Kelompok Besar .....	301
Lampiran 34	Kisi-kisi Instrumen Efisiensi untuk Uji Kelompok Besar ...	302
Lampiran 35	Instrumen Efisiensi untuk Uji Kelompok Besar pada Kelas Eksperimen.....	303
Lampiran 36	Instrumen Efisiensi untuk Uji Kelompok Besar pada Kelas Kontrol .....	304
Lampiran 37	Kisi-Kisi Angket Kemenarikan untuk Uji Kelompok Besar	305
Lampiran 38	Angket Kemenarikan untuk Uji Coba Kelompok Besar .....	306
Lampiran 39	Rekapitulasi Hasil Angket Kemenarikan untuk Uji Coba Kelompok Besar .....	308
Lampiran 40	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan Multimedia Interaktif .....	310
Lampiran 41	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan Media Presentasi .....	313