

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID MATA PELAJARAN DASAR-DSAR DESAIN KOMUNIKASI
VISUAL BERBANTUAN *ISPRING SUITE***

SKRIPSI



Oleh

Benyamin Panehas Malelak Iyu (20340008)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA ILMU PENGETAHUAN ALAM
DAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

2024

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID MATA PELAJARAN DASAR-DSAR DESAIN KOMUNIKASI
VISUAL BERBANTUAN *ISPRING SUITE***

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas PGRI Semarang
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
program Sarjana Pendidikan Teknologi Informasi



Oleh

Benyamin Panehas Malelak Iyu (20340008)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA ILMU PENGETAHUAN ALAM
DAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
BERBANTUAN *ISPRING SUITE***

yang disusun oleh Benyamin Panehas Malelak Iyu

NPM 20340008

telah disetujui dan siap diujikan

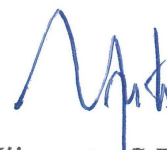
Semarang, Senin, 10 Juni 2024

Pembimbing I



Dr. Nur Khoiri, M.T.,M.Pd
NIDN 047801165

Pembimbing II



Wijayanto, S.T.,M.Kom
NIDN 108101319

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Berjudul

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL BERBANTUAN *ISPRING SUITE*

Yang dipersiapkan dan disusun oleh Benyamin Panehas Malelak Iyu

NPM 20340008

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji pada hari Kamis, tanggal 25 Juli 2024
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

Pendidikan

Panitia Ujian

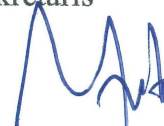
Ketua



Dr. Supandi, S.Si.,M.Si
NIDN 0621067401



Sekretaris



Wijayanto, S.T.,M.Kom
NIDN 108101319

Anggota Penguji

1. Dr. Nur Khoiri, M.T.,M.Pd
NIDN 047801165

(.....


2. Wijayanto, S.T.,M.Kom
NIDN 108101319

(.....


3. Theodora Indriati wardani, S.Kom., M.Pd, M.Kom
NIDN 0609117202

(.....


MOTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Memperoleh hikmat sungguh jauh melebihi memperoleh emas, dan mendapat pengertian jauh lebih berharga dari pada mendapat perak. (Amsal 16:16)

Persembahan:

Puji Tuhan, Segala puji syukur bagi Tuhan atas selesainya penyusunan skripsi ini. Kupersembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Joel Paulus Iyu dan Ibu Marice Malelak yang telah mendoakan sepanjang waktu untuk kesuksesan saya, memberikan semangat, dukungan dan kasih sayang yang begitu besar untuk saya serta serta dukungan dari suami dan anak saya.
2. Almamaterku tercinta Universitas PGRI Semarang.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Benyamin Panehas Malelak Iyu
NPM : 20340008
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Fakultas Pendidikan Matematika Ilmu Pengetahuan Alam dan
Teknologi Informasi

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi “Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Berbantuan *Ispring Suite*” yang saya susun ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dan /atau karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 28 Mei 2024



Benyamin Panehas Malelak Iyu
NPM.20340008

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas X DKV SMK Palebon Semarang. Selain itu juga, siswa membutuhkan media interaktif Sehingga peneliti membuat “Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Berbantuan *Ispring Suite*” agar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Tujuan dalam penelitian ini adalah 1) menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android untuk mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan *Ispring Suite*. 2) Untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android untuk mata pelajaran dasar-dasar komunikasi visual berbantuan *ispring suite*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*). Pada penelitian ini mengadaptasi model ADDIE dari *Dick and Carry*. ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu, *Analysis, Design, Development or Productions, Implementation or Delivery and Evaluations* (Sugiyono 2017: 38-39). Namun peneliti hanya sampai pada tahap *Implementation*.

Peneliti menghasilkan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan *ispring suite*. Hasil rata-rata dari ahli validasi media sebesar 79,8% dengan kriteria layak digunakan dan dari ahli validasi materi sebesar 87,5% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan. Selain itu, dari hasil angket respon penggunaan media diperoleh sebesar 76,1% dengan kriteria “Baik” atau dapat diartikan bahwa praktis untuk digunakan.

Dari hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan *ispring suite* layak dalam segi media, sangat layak dalam segi materi dan praktis untuk digunakan. Saran untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media dengan menambahkan lebih banyak materi dan fitur media yang lebih menarik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Berbantuan *Ispring Suite*”.

Perkembangan zaman yang semakin maju mempengaruhi proses pendidikan. Sehingga pada saat ini dalam proses pendidikan diperlukan adanya media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Selain itu, menggunakan media pembelajaran membuat siswa lebih tertarik lagi dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran.

Penulis menyadari banyak pihak yang memberikan dukungan dan bantuan selama menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis dengan penuh hormat mengucapkan terimakasih dan mendoakan semoga Tuhan memberikan balasan terbaik kepada:

1. Rektor Universitas Rektor Universitas PGRI Semarang Dr. Sri Suciati M. Hum yang memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menempuh pendidikan Stata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan Fakultas Pendidikan Matematika Ilmu Pengetahuan Alam dan Teknologi Informasi Universitas PGRI Semarang Dr. Supandi, S.Si., M.Si. yang telah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Bapak Wijayanto, S.T., M.Kom. yang telah membimbing, memotivasi dan menyetujui skripsi penulis.
4. Dosen Pembimbing I Bapak Dr. Nur Khoiri, M.T., M.Pd. yang telah mengarahkan penulis dalam penulisan skripsi.
5. Dosen Pembimbing II Bapak Wijayanto, S.T., M.Kom. yang telah membimbing dan mengarahkan penulisan skripsi kepada penulis.

6. Validator 1 Ibu Theodora Indriati Wardani, S.Kom., M.Pd., M.Kom yang telah memvalidasi, membimbing dan menilai materi.
7. Validator 2 Fajar Setiawan, S.Pd. yang telah memvalidasi, membimbing dan menilai produk.
8. Bapak Ibu Dosen di Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mengajar dan memberikan ilmu pengetahuan selama di Universitas PGRI Semarang.
9. Kepala SMK Palebon Semarang Bapak Drs.H. Maman Suparman yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di sekolah.
10. Guru kelas X DKV SMK Palebon Semarang Ibu Nungky Maskuri, S.Kom. yang telah bersedia sebagai narasumber dan menilai produk yang dibuat peneliti.
11. Bapak saya tercinta Bapak Joel Paulus Iyu terimakasih sudah menjadi salah satu alas untuk menyelesaikan skripsi ini dan juga selalu mendukung dan medoakan Beny.
12. Mama tercinta Marice Malelak terimakasih telah mendukung dan mendoakan Beny selalu.

Terimakasih penulis juga haturkan untuk semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak peneliti sebutkan satu persatu. Akhir kata penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, penulis masih melakukan kesalahan dalam penyusunan skripsi. Oleh karena itu, penulis meminta maaf yang sedalam-dalamnya atas kesalahan yang dilakukan penulis.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi demi pengembangan ke arah yang lebih baik. Kebenaran datanya dari Tuhan dan kesalahan datanya dari diri penulis. Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa melimpahkan rahmad-Nya kepada kita semua.

Semarang, 27 Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
Motto:	iv
Persembahan:.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR ILUSTRASI	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II TELAAH PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR	5
A. Deskripsi Teori	5
BAB III METODE PENELITIAN.....	16
A. Studi Pendahuluan.....	16
B. Rancangan Produk	18
1. Desain produk.....	18
2. Validasi Ahli.....	21
3. Revisi Produk	21
C. Uji Coba Produk.....	21

1. Subjek Penelitian	21
2. Teknik Pengumpulan Data	21
3. Instrumen Penelitian	22
4. Analisis dan Interpretasi Data	22
5. Revisi Produk	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	26
A. Hasil Penelitian	26
1. Hasil Studi Pendahuluan	26
3. Hasil Validasi Ahli	40
4. Hasil Uji Coba Terbatas	41
B. Pembahasan.....	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	48
A. Kesimpulan	48
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pemberian Skor Ahli Media dan Ahli Materi	23
Tabel 3. 2 Rentan Persentase	23
Tabel 3. 3 Pemberian Skor Angket Respon Siswa.....	24
Tabel 3. 4 Rentan Persentase Hasil	24
Tabel 4. 1 Perhitungan Hasil Validasi Media Oleh Ahli Media 1	35
Tabel 4. 2 Perhitungan Hasil Validasi Oleh Ahli Media 2.....	36
Tabel 4. 3 Perhitungan Hasil Validasi Materi Oleh Ahli Materi 1	37
Tabel 4. 4 Penghitungan Hasil Validasi Materi Oleh Ahli materi2	37
Tabel 4. 5 Saran Ahli Media dan Materi.....	38
Tabel 4. 6 Hasil Analisis Walidasi Media.....	40
Tabel 4. 7 Hasil Analisis Validasi Materi	41
Tabel 4. 8 Respon Siswa	42
Tabel 4. 9 Hasil Keseluruhan Respon Siswa	43

DAFTAR ILUSTRASI

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	15
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	18
Gambar 4. 1 Story Board Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android	29
Gambar 4. 2 Halaman Intro/Judul.....	30
Gambar 4. 3 Halaman Menu	31
Gambar 4. 4 Halaman Petunjuk	31
Gambar 4. 5 Halaman CP/ATP	32
Gambar 4. 6 Halaman Submateri	32
Gambar 4. 7 halaman Isi Materi.....	33
Gambar 4. 8 Halaman Kuis	33
Gambar 4. 9 Halaman Vidio	33
Gambar 4. 10 Proses Produksi Menjadi Aplikasi Android	34
Gambar 4. 11 Aplikasi setelah Terinstal di Hp Android.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul	55
Lampiran 2. Surat Observasi atau Penelitian	56
Lampiran 3. Angket Kebutuhan Siswa	57
Lampiran 4. Halaman Persetujuan Usulan Penelitian Skripsi	67
Lampiran 5. lembar Validasi Media oleh Ahli Media 1	68
Lampiran 6. Lembar Validasi Media oleh Ahli Media 2	71
Lampiran 7. Lembar Validasi Materi oleh Ahli Materi 1	74
Lampiran 8. Lembar Validasi Materi oleh Ahli Materi 2	77
Lampiran 9. Lembar Angket Respon Siswa	80
Lampiran 10. Dokumentasi Penyebaran Angket Kebutuhan Siswa	90
Lampiran 11. Dokumentasi Penggunaan Aplikasi	91
Lampiran 12. Dokumentasi Penyebaran Angket Respon Siswa	92
Lampiran 13. Lembar Bimbingan Skripsi oleh Dosen Pembimbing 1	93
Lampiran 14. Lembar Bimbingan Skripsi oleh Dosen Pembimbing 2	94

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor kunci dalam perkembangan individu dan masyarakat. Saat ini kita berada pada abad 21 pendidikan, dan menurut Kemendikbut ciri-cirinya antara lain tersedianya informasi kapan saja dan dimana saja, serta pemanfaatan mesin (informatisasi) dan kemampuan untuk melaksanakannya mencakup seluruh pekerjaan rutin (otomatisasi) dan dapat dilakukan dimana saja dan dimana saja (komunikasi) (Ngongo, Hidayat, dan Wijayanto 2019: 629). Selain itu biasa disebut era digital. Dalam era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi bagian integral dari proses pendidikan. Salah satu pendekatan yang efektif dalam pembelajaran adalah menggunakan media interaktif berbasis teknologi, seperti aplikasi berbasis Android. Siswa dan pengajar dapat memanfaatkan berbagai perangkat lunak, aplikasi, dan platform online untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan baik adalah desain grafis.

Mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual adalah salah satu bagian penting dari kurikulum pendidikan. Dalam (Danisa dan Masduki 2019) pembelajaran yang dilakukan dengan buku atau media non interaktif lama kelamaan siswa kurang tertarik dan mudah bosan. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Namun, pengajaran mata pelajaran ini seringkali dihadapi dengan beberapa tantangan, seperti keterbatasan sumber daya dan metode pengajaran yang kurang interaktif. Masih banyak guru yang belum memahami bagaimana cara dalam memberikan media pembelajaran yang baik, padahal media pembelajaran sangat banyak pengaruhnya dalam proses belajar (Setiawan, Wijoyo, dan Wardhono 2021). Di sisi lain, siswa yang terbiasa dengan perangkat teknologi sering merasa kurang tertarik.

terhadap pembelajaran yang bersifat konvensional. Media pembelajaran merupakan sarana penting bagi dunia pendidikan di era digital untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran di sekolah (Zhelmico Hananta Agustiar 2020: 23).

Berdasarkan hasil observasi dan angket kebutuhan siswa di kelas X DKV, pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual guru hanya menggunakan media cetak berupa diklat dan belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Maka dari itu untuk memperoleh hasil yang baik dalam pembelajaran dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mengembangkan/menggunakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru pada zaman ini untuk membantu menyampaikan materi dalam proses pembelajaran (Estiani Lestari, Khoiri, dan Wijayanto 2020; 1).

Menghadapi permasalahan tersebut, penulis mengusulkan pengembangan sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan *ispring suite*. Aplikasi ini akan dirancang untuk membantu siswa memahami konsep-konsep dasar atau materi dalam mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual dengan cara yang menarik dan interaktif. Salah satu alat yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah *iSpring Suite*, sebuah platform *e-learning* yang terkemuka dengan berbagai fitur hebat. Aplikasi *Ispring* merupakan sarana bagi guru untuk mengembangkan materi pembelajaran yang efektif dan efisien, dengan aplikasi ini dimungkinkan untuk membuat materi pembelajaran yang dapat diakses melalui smartphone Android, oleh karena itu, diharapkan minat belajar siswa semakin meningkat (Setiawan, Wijoyo, dan Wardhono 2021).

Perkembangan dan kemajuan teknologi semakin memudahkan pencarian kebutuhan ilmu pengetahuan dan penyajiannya harus cepat dan akurat. Media pembelajaran adalah sarana yang penting bagi dunia

pendidikan di era digital ini untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah (Zhelmico Hananta Agustiar 2020: 23). Dengan memanfaatkan teknologi dan metode pembelajaran yang inovatif, aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual. Dengan memperkenalkan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk mata pelajaran tersebut, penulis berharap dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan hasil pembelajaran, dan membantu menciptakan generasi yang siap bersaing di dunia desain grafis yang semakin kompleks dan digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Berbantuan *Ispring Suite* ?
2. Bagaimana kevalidan dan kepraktisan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Berbantuan *Ispring Suite* ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pengembangan aplikasi ini adalah :

1. Menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android untuk mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan *Ispring Suite*.
2. Untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android untuk mata pelajaran dasar-dasar komunikasi visual berbantuan *ispring suite*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Berbantuan *Ispring Suite* sebagai berikut:

1. Bagi siswa, pembelajaran dengan menggunakan media yang dilakukan menjadi lebih menyenangkan dan siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.
2. Bagi guru, media sebagai bahan masukan atau saran agar dapat memotivasi siswa dalam proses belajar yang lebih kreatif dan inovatif, selain itu dengan menggunakan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi visual Berbantu *Ispring Suite* menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.
3. Bagi sekolah, dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan prsetasi peserta didik melalui pembelajaran yang dapat menarik siswa.
4. Bagi peneliti dapat menghasilkan media pembelajaran dengan keratif, menarik, dan inovatif.

BAB II

TELAAH PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

A. Deskripsi Teori

1. Kurikulum Merdeka

a. Pengertian Kurikulum Merdeka

Kurikulum Pendidikan mencakup pendidikan berfokus pada pengembangan keterampilan rasional dan moral. Kurikulum berorientasi mata pelajaran dan berpusat pada materi pelajaran. Pengertian kurikulum dalam pandangan modern adalah suatu program pendidikan yang disediakan oleh sekolah, yang tidak terbatas pada bidang studi dan kegiatan pembelajaran, tetapi meliputi segala sesuatu yang dapat mempengaruhi perkembangan dan pembentukan pribadi peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan. Menetap diharapkan dapat meningkatkan kualitas hidup yang pelaksanaannya tidak hanya di sekolah, tetapi juga di luar sekolah. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kurikulum merupakan suatu rancangan yang terencana agar tujuan pendidikan tercapai yang disusun dalam pembelajaran dan semua kegiatan siswa diatur didalamnya. Isi kurikulum harus menjadi nilai-nilai budaya yang penting untuk segala usia. Kurikulum sangat penting bagi setiap sekolah untuk menjadi pedoman guru khususnya untuk sekolah formal, dimana kurikulum memandu dan mengarahkan pengajaran.

Kurikulum menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah seperangkat rencana dan peraturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum adalah suatu rencana yang

disusun untuk proses pembelajaran oleh lembaga pendidikan atau sekolah beserta staf yang bertanggung jawab dan membimbing (Nurhasanah Ana, Reksa Adya Pribadi 2021; 486). Kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan (Pratyca et al. 2023; 58).

Pada saat ini kurikulum yang digunakan di SMK Palebon Semarang yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Danisa dan Masduki 2019). Disini guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar, sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa.

Kurikulum merdeka belajar merupakan amanat dari menteri Nadiem Makarim yang menginginkan pendidikan menyesuaikan dengan kebutuhan zaman dan memiliki kemandirian (Kahfi et al. 2021; 139). Nadiem Makarim mengatakan, dalam mendorong perubahan pendidikan diperlukan keterampilan yang komprehensif, perubahan kurikulum. Merdeka belajar adalah proses belajar alami untuk mencapai kemandirian. Diperlukan belajar merdeka terlebih dahulu, karena mungkin masih ada hal-hal yang menghambat rasa kebebasan, rasa tidak mandiri, dan sempitnya ruang kebebasan. Hakikat merdeka belajar adalah menggali potensi terbesar guru dan siswa untuk berinovasi dan meningkatkan kualitas belajar mandiri. Mandiri tidak hanya mengikuti proses pendidikan birokrasi, tetapi inovasi nyata dalam pendidikan.

b. Tujuan Kurikulum Merdeka

Kurikulum memungkinkan pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pendidikan yang telah ditetapkan atau dirancang (Siregar, Ferdina; Singgih Adhi Prasetyo 2023; 20507). Kurikulum merdeka diharapkan peserta didik dapat berkembang sesuai dengan potensi dan kemampuannya karena dalam kurikulum merdeka mereka mencapai pembelajaran yang kritis, berkualitas, ekspresif, tepat guna, variatif dan progresif. Kurikulum merdeka belajar mendorong siswa untuk belajar dan berkembang, menumbuhkan sikap kepedulian terhadap lingkungan tempat siswa belajar, mendorong rasa percaya diri dan keterampilan siswa, serta memfasilitasi adaptasi dengan lingkungan masyarakat.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kurikulum merdeka mendorong siswa untuk aktif, berkembang, menumbuhkan akan kepedulian terhadap lingkungan dan dapat memberikan kemudahan para guru dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik. Kurikulum merdeka dirancang untuk memberikan kebebasan peserta didik untuk memilih mata pelajaran sesuai dengan minat, bakat, dan aspirasinya. Adanya kurikulum merdeka ini, baik peserta didik maupun guru bisa mengajar sesuai tahap capaian dan perkembangannya. Kurikulum merdeka dinilai lebih relevan dan interaktif.

2. Media Pembelajaran Berbasis Android

Media pembelajaran merupakan komponen dari proses belajar yang sangat penting. Media pembelajaran sudah melalui proses perkembangan teknologi dan media pembelajaran konvensional berangsur berbasis teknologi dan hampir meninggalkan media konvensional tersebut. Media pembelajaran yang ada saat ini semakin banyak memanfaatkan teknologi

informasi dan komunikasi. Hal ini memberikan kemudahan baik bagi guru maupun siswa, karena melalui pemanfaatan teknologi informasi komunikasi akan sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Putri 2019; 105-106). Media pembelajaran merupakan salah satu unsur paling penting dalam pembelajaran yang dapat mempertinggi proses belajar, sehingga pada akhirnya proses kegiatan belajar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hadirnya media pembelajaran interaktif dapat membuat suasana lebih menyenangkan karena dibuat berdasarkan teknologi yang berkembang di era ini (Zhelmico Hananta Agustiar 2020; 24). Menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman konsep, dan mempromosikan pembelajaran mandiri. Kelebihan ini menjadi dasar pengembangan aplikasi berbasis Android untuk mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual.

Penggunaan android dalam dunia pendidikan atau pembelajaran salah satunya adalah sebagai media pembelajaran. Pengembangan media berbasis android diharapkan agar literasi peserta didik dapat meningkat. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk fokus pada konten (Ramdani, Jufri, dan Jamaluddin 2020; 435). Dalam penggunaan media berbasis android memiliki beberapa manfaat antara lain yaitu: 1) proses kegiatan belajar mengajar tentu akan lebih menarik, 2) bahan pengajaran akan lebih jelas, sehingga siswa dapat menangkap pelajaran yang disampaikan oleh pendidik dengan baik, 3) metode yang dipakai oleh pendidik tentu akan lebih bervariasi, 4) siswa akan lebih aktif, karena tidak hanya mendengarkan guru yang sedang menjelaskan, tetapi siswa juga dapat dituntut aktif, untuk mendemostrasikan, dan lain-lain (Faqih 2021; 28).

Android merupakan software (perangkat lunak) yang dimanfaatkan pada mobile device (perangkat proses berjalan) sebagai sistem operasi, middleware, dan aplikasi inti (Yunus dan Fransisca 2020; 120). Fungsi dari sistem operasi Android ini adalah sebagai jembatan antara perangkat (device) dan penggunaannya dalam pemanfaatan berbagai aplikasi, sehingga user dapat berinteraksi dengan perangkatnya sendiri dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang memudahkannya dalam melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan dunia digital. Secara teoritis Android merupakan sistem operasi yang memang khusus dirancang untuk *smartphone* dan tablet. Sistem Android ini memiliki basis Linux yang mana dijadikan sebagai pondasi dasar dari sistem operasi Android. Linux sendiri merupakan sistem operasi yang memang khusus dirancang untuk komputer.

Teknologi Android sebagai platform mobile memberikan fleksibilitas dan ketersediaan akses yang tinggi, menciptakan peluang untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran. Penggunaan Android sebagai platform pembelajaran membawa keuntungan aksesibilitas dan mobilitas. Aplikasi dapat diakses di berbagai perangkat, memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja.

3. Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual

Mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu pelajaran yang ada di jurusan Desain Komunikasi Visual. Materi pokok DKV adalah berbagai unsur dasar desain komunikasi visual seperti warna, bentuk, garis, tekstur, dan proporsi, serta desain yang digunakan untuk menata unsur-unsur tersebut menjadi karya visual yang mempunyai nilai estetis dan efek komunikatif (Heydemans 2023; 846). Desain komunikasi visual adalah proses menciptakan dan mengkomunikasikan pesan menggunakan elemen visual seperti

gambar, simbol, warna, tipografi, dan tata letak. Tujuan dari desain komunikasi visual adalah menciptakan komunikasi yang efektif, membangkitkan emosi, dan menciptakan dampak visual kepada audiens (Walisyah 2019). Desain komunikasi visual adalah bidang dan praktik yang berfokus pada penggunaan elemen visual, seperti gambar, tipografi, warna, dan tata letak, untuk menyampaikan pesan dan menciptakan dampak visual pada audiens (Safitri dan Pradana 2023). Desain komunikasi visual melibatkan pemahaman tentang komunikasi, estetika, dan teknik desain untuk menciptakan karya visual yang efektif dan berdampak. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian desain komunikasi visual adalah cara berpikir manusia yang mengubah informasi yang disajikan dalam format visual sederhana menjadi format yang kompleks agar mudah dipahami, diingat, dan diberi makna.

Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual dalam Pendidikan sebagai mata pelajaran dasar membuka pintu kreativitas dan pemahaman konsep visual. Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual termasuk salah satu mata pelajaran baru oleh siswa Sekolah Menengah Kejuruan. Mata pelajaran tersebut memasuki pembelajaran Fase E. Fase atau tingkatan perkembangan merupakan capaian pembelajaran yang harus dicapai siswa, disesuaikan dengan karakteristik, potensi, serta kebutuhan siswa dalam pembelajaran (Danisa dan Masduki 2019). Aplikasi media pembelajaran interaktif dapat memberikan pendekatan praktis dan interaktif untuk memfasilitasi pemahaman konsep desain komunikasi visual.

Materi Pembelajaran yang di ambil befokus pada Bab III (tiga) Komputer Grafis (Ambarwati 2022; 87-124). Dengan tujuan pembelajaran sebagai berikut: pada akhir pembelajaran ini, siswa diharapkan memahami pengoperasian perangkat lunak, jenis perangkat lunak berbasis bitmap dan vektor, serta

menggunakannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

Komputer grafis sendiri merupakan bagian dari ilmu komputer yang mempelajari cara membuat desain dan memanipulasi gambar secara digital. Dalam komputer grafis ada beberapa perangkat lunak yang biasa digunakan disesuaikan dengan kebutuhannya. Misalnya untuk desain grafis menggunakan perangkat lunak berbasis vektor dan bitmap, untuk modeling menggunakan perangkat lunak berbasis 3D, perangkat lunak berbasis layout, perangkat lunak berbasis animasi, dan yang terakhir video editing.

Pada materi Komputer grafis materi dibagi menjadi tiga sub bab yaitu: a. Pengertian Bitmap dan Vektor, b. Jenis-jenis Perangkat Lunak Desain Grafis, dan c. Produk Rancangan Komputer Grafis. Penjelasan setiap sub bab sebagai berikut:

a. Pengertian Bitmap

1) Pengertian Bitmap

Gambar bitmap adalah kumpulan titik berupa piksel (elemen gambar) dalam suatu grid dan pada masing-masing piksel mempunyai lokasi serta warna tersendiri sehingga secara keseluruhan membentuk sebuah tampilan gambar. Gambar bitmap dapat disebut juga dengan gambar raster.

Kelebihan dari gambar bitmap adalah memiliki resolusi yang detail dan warna yang tinggi. Selain itu, gambar bitmap mampu menampilkan gambar secara nyata dan sempurna, misalnya saja foto-foto yang dihasilkan dari kamera digital. Oleh karena itu, perangkat lunak berbasis bitmap editor sangat cocok digunakan untuk pengolahan gambar digital seperti penyesuaian warna, manipulasi

gambar, atau untuk kegiatan digital imaging. Format-format yang umum digunakan pada gambar bitmap atau raster, antara lain sebagai berikut: JPEG, PNG, GIF, dan PDF.

2) Pengertian Vektor

Vektor adalah kumpulan dari sejumlah garis dan kurva. Gambar vektor berbeda dengan gambar bitmap. Pada gambar vektor, garis-garis akan membentuk suatu kurva atau bidang sehingga memiliki warna isian (fill) dan outline atau stroke yang dapat diubah-ubah. Gambar vektor tersusun dari kumpulan garis dan kurva, bukan titik. Apabila gambar tersebut diperbesar, detail gambarnya tidak akan hilang sehingga kualitas gambarnya terlihat baik. Format-format yang digunakan pada gambar vektor, antara lain AI (Adobe Illustrator), CDR (CorelDRAW), CMX (Corel Exchange), CGM (Computer Graphics Metafile), DRW (Micrografx Draw), DXF (AutoCAD), dan WMF (Windows Metafile).

b. Jenis-jenis Perangkat Lunak Desain Grafis

Perangkat lunak (software) desain grafis merupakan suatu perangkat yang digunakan untuk membuat desain grafis. Desain grafis merupakan representasi visual dari sebuah ide dengan perangkat lunaknya, yaitu berupa simbol, kata, dan gambar pada komputer. Jenis-jenis perangkat lunak pada komputer yang digunakan untuk membuat desain grafis, antara lain CorelDRAW, Adobe Illustrator, dan Adobe Photoshop.

c. Produk rancangan Komputer Grafis

Pada materi ini siswa melakukan desain menggunakan perangkat lunak desain grafis seperti mendesain logo, kartu nama, mug dan lain-lain.

4. *Ispring Suite*

Ispring Suite adalah sebuah aplikasi yang memiliki kemudahan dalam membuat media pembelajaran, karena hanya membutuhkan *drag and drop* sehingga pembuatannya tidak memakan waktu (Setiawan, Wijoyo, dan Wardhono 2021). *Software* ini merupakan salah satu tool yang mengubah file presentasi menjadi bentuk flash (Purnama Sari dan Ridwan 2020; 218). *Ispring Suite* merupakan salah satu tools yang terintegrasi dengan Microsoft Powerpoint yang dapat di-publish dalam bentuk HTML dan dapat dijalankan pada perangkat android dengan perangkat lunak Intel XDK (Dasmo, Lestari, dan Alamsyah 2020; 100). Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa *Ispring Suite* merupakan *Software* yang mudah digunakan dalam membuat media pembelajaran karena hanya memerlukan *drag and drop* dan juga memiliki fitur interaktif.

Aplikasi *iSpring Suite* dalam penggunaan untuk pembuatan media pembelajaran merupakan aplikasi multimedia berbasis teknologi yang sering digunakan dan mudah. Penggunaan *iSpring Suite* ini, dapat menciptakan suatu multimedia interaktif yang berisi tentang video, teks, media gambar, animasi maupun audio yang dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi siswa (Lestari Dian Fiti, Helmiyetti, Jarulis 2022; 932). Penggunaan multimedia interaktif dengan software *iSpring Suite* sebagai suatu metode pembelajaran dapat digunakan sebagai bentuk variasi sarana pembelajaran, serta dapat berguna untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa (Purnama Sari dan Ridwan 2020; 218).

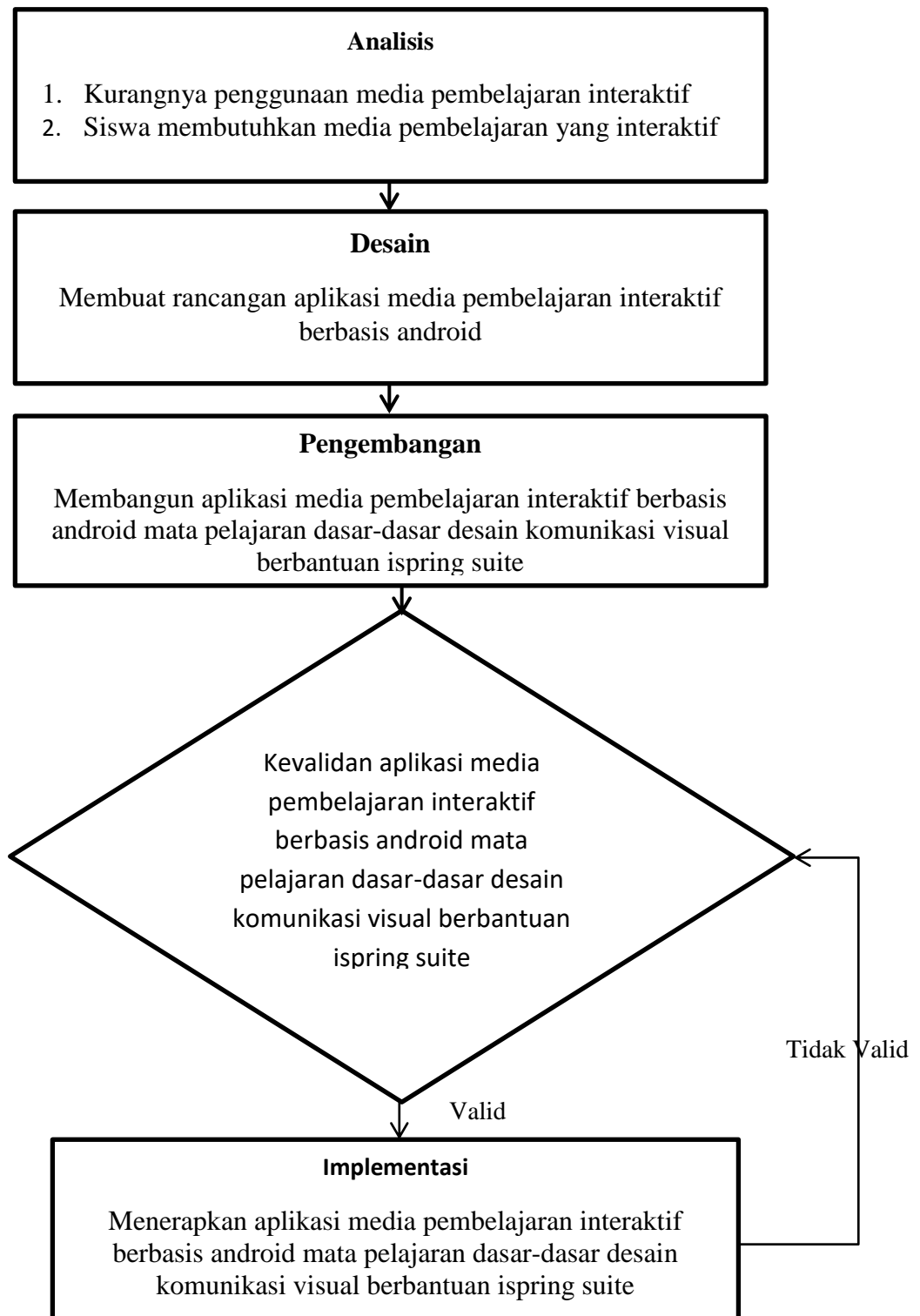
iSpring Suite sebagai alat bantu pembelajaran membuka peluang untuk membuat materi interaktif dengan cepat dan mudah. Penggunaan *iSpring Suite* dapat meningkatkan keberlanjutan dan efisiensi dalam pengembangan konten pembelajaran interaktif. Aplikasi *Ispring* salah satu sarana untuk pengajar agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan efisien,

dimana aplikasi tersebut dapat membuat sebuah media pembelajaran yang bisa diakses melalui smartphone android (Setiawan, Wijoyo, dan Wardhono 2021).

B. Kerangka Berfikir

Penelitian yang dilaksanakan dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran di SMK Palebon Semarang khususnya pada kelas X DKV. Berdasarkan hasil observasi dan angket di kelas X DKV, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran pada saat pemberian bahan ajar, Diantaranya adalah guru juga belum terbiasa memanfaatkan media secara maksimal (Media interaktif).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan solusi yang juga mencakup penggunaan media pembelajaran yaitu dengan adanya Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual berbantuan *Ispring Suite*. Adapun kerangka berpikir disusun sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Studi Pendahuluan

Pada awalnya peneliti melihat refrensi dari beberapa artikel yang telah melakukan penelitian untuk menjadi acuan bagi peneliti. Berikut merupakan beberapa artikel yang menjadi acuan peneliti:

Penelitian yang dilakukan oleh Bagus Setiawan, Satrio Hadi Wijoyo dan Wibsono Sukmo Wardhono dari Universitas Brawijaya dengan judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Ispring* pada materi Desain Grafis di Kelas X SMK Malang”. Jenis penelitian yang digunakan *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan (Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi). Hasil penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Ispring* layak digunakan dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Desain Grafis di Kelas X SMK Negeri 5 Malang.

Penelitian yang dilakukan oleh May Danisa dan Masduki Zakariyah dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual”. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa: (1) pengembangan media pembelajaran interaktif Fotografi Dasar melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, (2) media pembelajaran interaktif tersebut layak digunakan dengan penilaian tingkat kelayakan berdasarkan penilaian ahli media dengan rata-rata sebesar 90,89% dan penilaian ahli materi dengan rata-rata sebesar 97,92%. Uji coba kepada 34 siswa dengan rata-rata sebesar 91,68%. Dalam hal ini

dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 1 ROTA Bayat.

Penelitian yang dilakukan oleh Hananta Agustiar Zhelmico dan Setya Chendra Wibawa dengan judul penelitian “Pengembangan Media pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Di SMK Negeri 1 Mojokerto. Menggunakan jenis penelitian RnD (*research and development*) dengan model 4D (*Define, Design, Develop dan Disseminate*). Setelah menggunakan media multimedia interaktif diperoleh hasil yaitu adanya peningkatan terhadap nilai siswa. Dari nilai *post-test* memperoleh rata-rata nilai lebih tinggi yaitu 79,5% dibandingkan rata-rata hasil belajar sebelumnya sejumlah 72,5%. Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan.

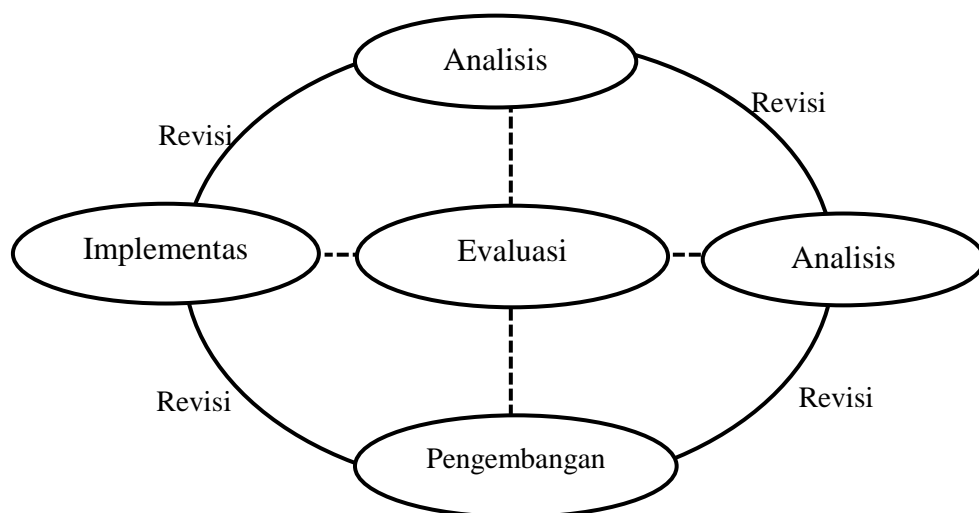
Selain itu pada tahap ini, peneliti melakukan studi pendahuluan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang dijadikan sebagai dasar bagi peneliti dalam melakukan kegiatan penelitian. Studi pendahuluan ini dilaksanakan melalui studi lapangan. Tahap ini dilakukan observasi dan angket kebutuhan siswa untuk mendapatkan data yang diinginkan. Observasi dan pengisian angket untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan siswa. Melihat dari permasalahan yang ada dan melihat dari referensi peneliti membuat pembaharuan atau mengembangkan menjadi Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Berbantuan *Ispring Suite*.

Pengembangan ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and development* (R&D) untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android. “Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasiskan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2015: 297). Perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan

tujuan memperoleh data yang empiris yang menjadi dasar pembuatan produk, alat dan model yang dapat digunakan baik untuk tujuan pembelajaran maupun non pembelajaran.

Pada penelitian ini mengadaptasi model ADDIE dari *Dick and Carry*. ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu, *Analysis, Design, Development or Productions, Implementation or Delivery and Evaluations* (Sugiyono 2017: 38-39). Penelitian ini menggunakan model ADDIE karena sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk mengembangkan instruksional.

Prosedur dalam model pengembangan ADDIE dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE

B. Rancangan Produk

1. Desain produk

Prosedur pengembangan yang digunakan adalah prosedur dari model ADDIE yang dimodifikasi oleh *Dick and Carry*. Model ini terdiri dari lima fase yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pada penelitian yang akan dilakukan, peneliti membatasi hanya sampai tahap implementasi saja. Langkah-langkahnya disusun sebagai berikut:

a. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis ini bertujuan untuk menemukan permasalahan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran yang dilakukan serta solusi yang tepat dan sistematis. Permasalahan tersebut berkaitan dengan materi pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan observasi dan angket kebutuhan siswa yang telah dilakukan pada siswa kelas X DKV SMK Palebon Semarang diperoleh hasil bahwa guru belum menggunakan media yang interaktif atau dapat diartikan media yang kurang menarik. Maka dari itu, proses pembelajaran kurang menarik bagi siswa sehingga siswa bosan dan masih ada yang kesulitan memahami materi yang diajarkan.

b. *Design* (Desain atau Rancangan)

Langkah desain ini untuk mendesain atau merancang media pembelajaran Interaktif Berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan *Ispring Suite* sesuai dengan analisis yang sudah dilakukan pada tahap sebelumnya. Peneliti mempersiapkan media yang menggunakan teknologi digital untuk dikembangkan. Melalui media ini diharapkan bisa membantu guru dalam mengajar, bisa menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu, peneliti telah menghasilkan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual dengan berbantuan *Ispring Suite* yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi dengan mudah dalam pembelajaran kelas X materi dasar-dasar desain komunikasi visual dengan menarik.

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi media pembelajaran yang dipilih. Langkah ini meliputi kegiatan membuat atau memodifikasi media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media yang dihasilkan dalam penelitian ini diberi nama aplikasi media pembelajaran Interaktif Berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan *Ispring Suite*. Media yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap validasi ini bertujuan untuk menilai kualitas dari media tersebut apakah layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas atau perlu adanya revisi. Apabila media sudah tervalidasi layak maka media tersebut dapat diimplementasikan di kelas.

d. *Implementation* (Implementasi atau Penerapan)

Tahap implementasi dilaksanakan setelah media sudah melalui tahapan validasi dari ahli media dan ahli materi, kemudian media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan *Ispring Suite* diujicobakan di kelas X SMK Palebon Semarang.

Media ini dibuat dengan harapan dapat membantu guru untuk mengkomunikasikan materi pada pembelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual yang dapat menarik perhatian siswa dengan menyajikan fitur-fitur interaktif serta catatan di dalam media tersebut sehingga siswa mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Setelah media dihasilkan, lalu mengimplementasikan media aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual dengan berbantuan *ispring Suite*. Setelah mengimplementasi produk pengembangan media di sekolah, maka peneliti memberikan lembar angket respon pada siswa untuk mengetahui kepraktisan media tersebut yang

diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas X DKV SMK Palebon Semarang.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE. Pada penelitian pengembangan ini tidak sampai pada tahap evaluasi, karena kegiatan penelitian yang dilakukan hanya sebatas membuat bahan pembelajaran dengan kriteria yang sesuai dan mengetahui reaksi siswa setelah menggunakan bahan pembelajaran yang telah dihasilkan.

2. Validasi Ahli

Desain produk yang telah dirancang dan diproduksi kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap validasi ini sangat penting karena dapat mengetahui kelayakan untuk digunakan dalam penelitian.

3. Revisi Produk

Pada tahap ini, revisi dilakukan apabila desain belum mencapai kriteria layak untuk dilakukan dalam penelitian. Validator akan menentukan apakah ada yang harus direvisi atau tidak dari media yang telah dibuat.

C. Uji Coba Produk

1. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian yang telah dilakukan yaitu siswa kelas X Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Palebon Semarang. Siswa kelas X DKV berjumlah 31 anak.

2. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan study literatur yaitu pustaka atau artikel dan study lapangan yaitu observasi dan angket dalam pengumpulan data. Observasi dan pengisian angket dilaksanakan pada siswa siswa kelas X desain komunikasi visual

(DKV) Smk Palebon Semarang. Observasi dan angket kebutuhan siswa tersebut dilaksanakan untuk menemukan permasalahan atau kebutuhan di SMK terkait yang ada dalam proses pembelajaran.

3. Instrumen Penelitian

a. Observasi

Observasi digunakan untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan fakta yang ada di lapangan. Pada penelitian ini, peneliti tidak menggunakan instrumen baku melainkan hanya menggunakan pengamatan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di sekolah dasar diperoleh permasalahan selama kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu dalam kegiatan pembelajaran guru belum menggunakan media yang menarik sehingga menyebabkan munculnya rasa bosan, proses pembelajaran yang cenderung pasif atau hanya mengarah dalam satu pihak serta keterbatasan media pembelajaran yang di miliki oleh sekolah.

b. Angket

Selain instrumen yang telah dijabarkan di atas peneliti juga menggunakan instrumen berupa angket responden yang diberikan pada siswa kelas X untuk memperoleh data mengenai respon siswa terhadap pengembangan media. Pemberian angket juga diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan/kevalidan media dan materi.

4. Analisis dan Interpretasi Data

Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari ahli materi dan media dimana dijabarkan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Data kuantitatif berupa skor yang diperoleh dari angket validasi media, angket validasi materi dan angket

respon siswa. Dalam penelitian ini peneliti memilih teknik kuisioner dengan menggunakan skala likert.

Data yang dikumpulkan dalam angket validasi dianalisis menggunakan metode kuantitatif. Petunjuk pemberian skor untuk model dijadikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. 1 Pemberian Skor Ahli Media dan Ahli Materi

Skor Positif	Keterangan	Skor Negatif	Keterangan
1	Kurang	4	Sangat Setuju
2	Cukup	3	Setuju
3	Baik	2	Kurang Setuju
4	Sangat Baik	1	Tidak Setuju

Skor yang sudah terkumpulkan dibuat dalam bentuk persentase untuk dianalisis secara kualitatif. Rumus yang digunakan untuk mendapatkan presentase yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil yang telah dinyatakan selanjutnya diubah dalam kuantitatif dengan ketentuan range presentase dan kriteria dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 2 Rentan Persentase

No	Interval	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	21% - 40%	Tidak layak
5	0% - 20%	Sangat tidak layak

Selanjutnya terdapat angket respon siswa, pada hasil angket respon siswa. Data yang dikumpulkan dalam kuisioner respon siswa menggunakan metode kuantitatif. Petunjuk pemberian skor untuk model dijelaskan dalam tabel berikut :

Tabel 3. 3 Pemberian Skor Angket Respon Siswa

Skor Positif	Keterangan	Skor Negatif	Keterangan
1	Kurang	4	Sangat Setuju
2	Cukup	3	Setuju
3	Baik	2	Kurang Setuju
4	Sangat Baik	1	Tidak Setuju

Skor yang sudah terkumpulkan dibuat dalam bentuk persentase untuk dapat dianalisis secara kualitatif. Rumus yang digunakan untuk mendapatkan persentase yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil yang telah dinyatakan selanjutnya diubah dalam bentuk kuantitatif dengan ketentuan range persentase dan kriteria dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 4 Rentan Persentase Hasil

No	Interval	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat praktis
2	61% - 80%	Praktis
3	41% - 60%	Cukup praktis
4	21% - 40%	Kurang praktis
5	0% - 20%	Tidak praktis

5. Revisi Produk

Revisi dilakukan apabila terdapat saran atau kekurangan pada media atau materi karena kurang sesuai. Dengan adanya revisi produk dapat meminimalisir adanya kekurangan atau kelemahan, sehingga dapat mengetahui apakah produk layak atau tidak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Studi Pendahuluan

Studi lapangan dilakukan di SMK Palebon Semarang dimana bertujuan untuk memperoleh dan mengumpulkan informasi awal mengenai kondisi sekolah terkait kebutuhan media yang digunakan dalam pembelajaran. Informasi ini diperoleh dari hasil observasi dan angket kebutuhan siswa yang dilakukan dengan guru kelas X DKV SMK Palebon Semarang. Penentuan materi dan analisis kebutuhan digunakan sebagai dasar dalam produk yang dikembangkan.

a. Hasil pengamatan (observasi)

Observasi dilakukan dengan cara mengamati kegiatan pembelajaran dikelas X DKV SMK Palebon Semarang secara langsung untuk mengetahui permasalahan yang muncul. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, siswa pada kelas X DKV SMK Palebon Semarang sebanyak 31 anak. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru menggunakan metode ceramah dan praktik. situasi dalam kelas kondusif namun sebagian besar siswa menunjukkan ekspresi bosan atau kurang tertarik. Ruang kelas atau lab yang dipakai terdapat sarana dan prasarana berupa meja, kursi, papan tulis, komputer, CCTV, Wifi, dan printer. Guru hanya menggunakan media cetak berupa modul atau diklat. Kendala guru dalam pembelajaran dasar-dasar desain grafis yaitu dikarenakan guru kekurangan media dalam memberikan materi yang mudah dipahami siswa. Pada modul atau diklat yang digunakan guru sudah baik , namun modul tersebut kurang praktis.

b. Hasil angket kebutuhan siswa

Angket kebutuhan siswa dilakukan agar mengetahui kebutuhan siswa dalam penggunaan media dalam pembelajaran yang ada di kelas X DKV Palebon Semarang. Setelah menyebarkan angket kebutuhan siswa hasil yang diperoleh yaitu bahwa siswa masih ada yang kurang paham dengan materi yang disampaikan guru, siswa merasa dalam proses pembelajaran guru masih kurang dalam penggunaan media, siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran apabila guru menggunakan media pembelajaran dan siswa membutuhkan media yang interaktif. Sehingga peneliti memutuskan untuk membuat aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan *Ispring Suite*.

2. Desain Produk

Produk yang dihasilkan peneliti yaitu aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan *Ispring Suite* guna membantu dalam proses pembelajaran. Dalam membuat atau menghasilkan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Berbantuan *Ispring Suite*, Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapannya sebagai berikut :

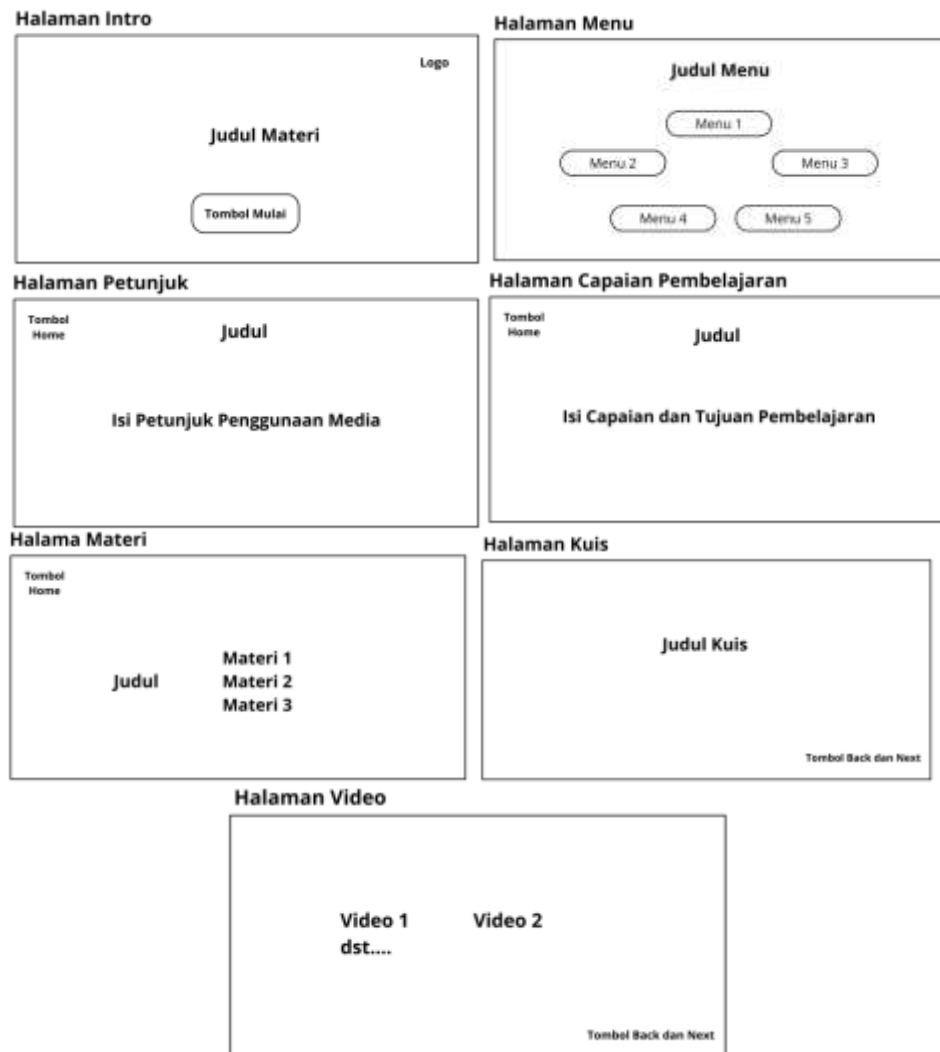
a. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap awal penelitian menganalisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan angket kebutuhan siswa di kelas X DKV SMK Palebon Semarang. Setelah melakukan observasi dan menyebar angket kebutuhan siswa, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa peserta didik memiliki berbagai karakteristik termasuk dengan menunjukkan tidak tertarik mengikuti pembelajaran dan masih ada yang kurang paham dengan materi yang diajarkan. Kondisi seperti ini dapat terlihat dari peserta didik

yang menunjukkan ekspresi bosan saat guru masih menjelaskan materi yang diajarkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal saat proses pembelajaran pada kurikulum merdeka yang telah diterapkan pada kelas X DKV. Oleh karena itu, peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif pada proses pembelajaran khususnya pada materi dasar-dasar desain komunikasi visual. Saat penerapan kurikulum merdeka belajar dengan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan peserta didik harus mampu menggali informasi dari berbagai sumber.

b. Tahap *Design* (Desain)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau kegiatan serangkaian penyusunan produk dan perangkat pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan perancangan materi dan kerangka Aplikasi media pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan *Ispring Suite* dan disesuaikan dengan materi dasar-dasar desain visual. Peneliti merancang materi didasarkan pada buku dasar-dasar desain komunikasi visual kelas X kurikulum merdeka. Peneliti merancang gambaran awal Aplikasi media pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan *Ispring Suite* dalam bentuk story board. Story board dibuat dalam bentuk sketsa atau kerangka sebelum dibuat dalam bentuk aplikasi. Berikut desain pada storyboard Aplikasi Media pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan *Ispring Suite*:



Gambar 4. 1 Story Board Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android

Selain perancangan materi dan kerangka media diperlukan juga perangkat pembelajaran sebelum penelitian berlangsung. Perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu modul ajar, buku paket dasar-dasar desain komunikasi visual.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

1) Pembuatan produk

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan produk berupa Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual. Dalam tahap pengembangan peneliti menyusun atau mengumpulkan bahan-bahan dari tahap desain atau perancangan untuk melakukan pengembangan. Setelah itu peneliti memproduksi Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual. Pembuatan aplikasi dengan bantuan beberapa aplikasi lain yaitu Canva, Power point, *iSpring suite* 10 dan Website apk 2 builder. Berikut tampilan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual berbantuan *Ispring suite*.



Gambar 4. 2 Halaman Intro/Judul

Pada halaman intro terdapat judul mata pelajaran, logo dan tombol mulai untuk menuju ke halaman berikutnya. Halaman intro berfungsi untuk menarik pengguna agar tertarik dalam menggunakan aplikasi ini.



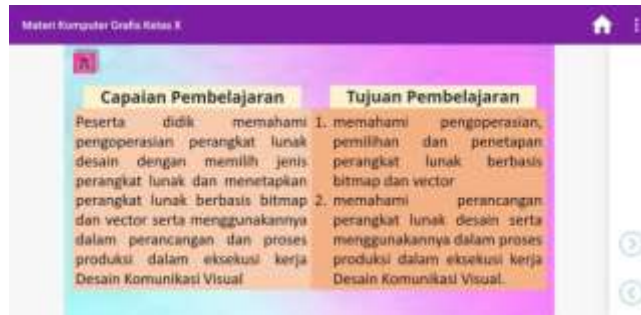
Gambar 4. 3 Halaman Menu

Halaman menu merupakan halaman yang berisi daftar isi dari aplikasi ini berupa tombol menu yang terdiri dari petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, kuis dan video. Fungsi dari tombol menu tersebut adalah untuk menuju ke halaman sesuai pilihan pengguna.



Gambar 4. 4 Halaman Petunjuk

Pada halaman petunjuk penggunaan berisi tombol-tombol yang ada dalam aplikasi ini dan keterangan fungsi dari tombol-tombol tersebut.



Gambar 4. 5 Halaman CP/ATP

Pada halaman ini berisi capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran pada bab materi komputer grafis.



Gambar 4. 6 Halaman Submateri

Pada halaman ini terdapat tombol sub materi pengertian bitmap dan vektor, jenis-jenis perangkat lunak desain grafis dan produk rancangan komputer grafis. Pengguna mengklik tombol yang akan menuju pada halaman isi materi sesuai pilihan pengguna.



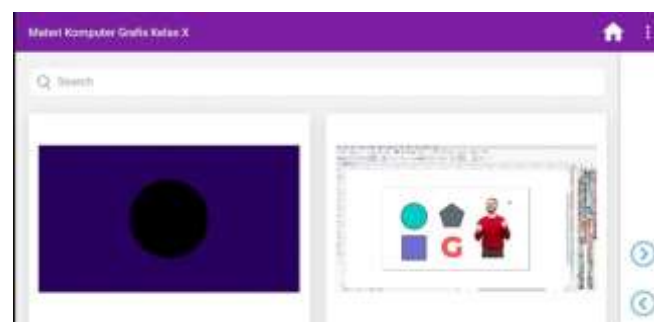
Gambar 4. 7 halaman Isi Materi

Pada halaman ini adalah tampilan isi materi sesuai pilihan pengguna pada halaman sub materi.



Gambar 4. 8 Halaman Kuis

Pada halaman kuis berisi soal-soal bab materi komputer grafis.



Gambar 4. 9 Halaman Vidio

Pada halaman video terdapat beberapa video pembelajaran dan tutorial mengenai materi komputer grafis yang dapat diakses secara offline maupun online.



Gambar 4. 10 Proses Produksi Menjadi Aplikasi Android

Tampilan aplikasi media pembelajaran yang telah dipublikasi menjadi HTML 5 kemudian diubah menjadi aplikasi yang siap diinstal di android.



Gambar 4. 11 Aplikasi setelah Terinstal di Hp Android

Setelah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan ispring suite telah diinstal, kemudian divalidasi kepada ahli sebelum ke tahap implementasi.

2) Validasi produk

Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android yang sudah selesai diproduksi kemudian divalidasi oleh para ahli. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui penilaian berupa masukan, saran, dan kritikan dari ahli materi dan ahli media terhadap aplikasi media pembelajaran interaktif berbasisi

android yang telah dibuat oleh peneliti. Berikut merupakan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi:

a) Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh Laboran Prodi PTI Univeritas PGRI Semarang dan guru kelas X DKV SMK Palebon Semarang sebanyak satu kali. Pada tahap ini peneliti menunjukkan hasil jadi produk yang telah dibuat kepada validator media untuk diberi penilaian. Validasi dilakukan dengan mengisi anget validasi yang diberikan kepada ahli media, terdapat beberapa aspek yang dinilai yaitu desain media, indikator penggunaan, indikato penyajian, dan indikator kelayakan media. Aplikasi media pembelajaran berbasis android telah mendapatkan persetujuan dan layak digunakan. Berikut adalah validasi ahli media terhadap aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan *Ispring Suite*.

Tabel 4. 1 Perhitungan Hasil Validasi Media Oleh Ahli Media 1

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
A	Desain produk	11	16	68,7%	Layak
B	Penggunaan Media	17	24	70,8%	Layak
C	Penyajian	10	12	83,3%	Sangat layak
D	Kelayakan Media	14	20	70%	Layak

Dari hasil tabel perhitungan hasil validasi materi oleh ahli materi 1 mendapat persentase sebesar 68,7% aspek desain produk, 70,8% aspek penggunaan media, 83,3% aspek penyajian, dan 70% aspek kelayakan media. Kriteria

“Layak” digunakan untuk aspek desain produk, penggunaan media dan kelayakan media. Dengan sedikit saran yaitu menambahkan profil penulis.

Tabel 4. 2 Perhitungan Hasil Validas Oleh Ahli Media 2

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
A	Desain produk	15	16	93,7%	Sangat layak
B	Penggunaan Media	24	24	100%	Sangat layak
C	Penyajian	9	12	75%	Layak
D	Kelayakan Media	15	20	75%	Layak

Dari hasil tabel perhitungan hasil validasi media oleh ahli media 2 mendapat persentase sebesar 93,7% untuk aspek desain produk, 100% untuk aspek penggunaan media, 75% untuk aspek penyajian dan kelayakan media. Kriteria “Layak” digunakan untuk aspek penyajian dan kelayakan media, sedangkan kriteria “Sangat layak” digunakan untuk aspek desain produk dan penggunaan media.

b) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen PTI Universitas PGRI Semarang dan guru kelas X DKV SMK Palebon Semarang sebanyak satu kali. Validasi ahli materi aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android dilakukan dengan mengisi angket validasi yang diberikan kepada ahli materi, terdapat beberapa aspek dinilai yaitu aspek kesesuaian materi, kebahasaan, kelayakan materi, dan penyajian materi. Dalam validasi materi telah mendapatkan persetujuan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah hasil validasi ahli materi

terhadap aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan *Ispring Suite*.

Tabel 4. 3 Perhitungan Hasil Validasi Materi Oleh Ahli Materi 1

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
A	Kesesuaian materi	16	16	100%	Sangat layak
B	Kebahasaan	14	16	87,5%	Sangat layak
C	Kelayakan materi	16	16	100%	Sangat layak
D	Penyajian materi	12	16	75%	Layak

Dari hasil tabel perhitungan hasil validasi materi oleh ahli materi 1 mendapatkan persentase sebesar 100% untuk aspek kesesuaian materi dan kelayakan materi, 87,5% untuk aspek kebahasaan, dan 75% untuk aspek penyajian materi. Kriteria “Layak” digunakan untuk aspek penyajian materi, sedangkan kriteria “Sangat layak” digunakan untuk aspek kesesuaian materi, kebahasaan dan kelayakan materi.

Tabel 4. 4 Penghitungan Hasil Validasi Materi Oleh Ahli materi2

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
A	Kesesuaian materi	12	16	75%	Layak
B	Kebahasaan	16	16	100%	Sangat layak
C	Kelayakan	12	16	75%	Layak

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
	materi				
D	Penyajian materi	14	16	87,5%	Layak

Dari hasil tabel perhitungan hasil validasi ahli materi oleh ahli materi 2 mendapat persentase sebesar 75% untuk aspek kesesuaian materi, 100% untuk aspek kebahasaan, 75% untuk aspek kelayakan materi, dan 87,5% untuk aspek penyajian materi. Kriteria “Layak” digunakan untuk aspek kesesuaian materi, kelayakan materi dan penyajian materi. Sedangkan kriteria “Sangat Layak” digunakan untuk aspek kesesuaian materi.

c) Berdasarkan saran Ahli

Setelah dilakukan proses validasi, produk direvisi berdasarkan saran dari ahli media supaya aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan *Ispring Suite* agar lebih lengkap lagi dengan ditambahkan aikon profil dan profil peneliti di bagian akhir media. Berikut hasil dari penambahan dari saran yang telah di revisi:

Tabel 4. 5 Saran Ahli Media dan Materi

Saran Media		
Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
	 	Pada aplikasi ini, sebelumnya belum ada halaman yang berisi profil peneliti. Saran

		dari ahli media 1 yaitu menambahkan profil dengan keterangan nama, npm, prodi, judul dan pembimbing.
Saran Materi		
Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
		Masukan ahli materi 1 yaitu pada kuis objektif A,B,C,D,E jangan acak/tetap urut.

3) Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi ini produk diujicobakan kepada 31 peserta didik di kelas X DKV SMK Palebon Semarang. Hal itu dilakukan untuk mendapatkan respon peserta didik terhadap penggunaan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan *Ispring Suite* dalam proses pembelajaran di kelas.

4) Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada penelitian pengembangan ini tidak sampai pada tahap evaluasi, karena aktivitas penelitian yang dilakukan hanya sebatas menghasilkan media pembelajaran dengan kriteria layak dan praktis, dan untuk mengetahui respon peserta didik serta penggunaan media yang dihasilkan.

3. Hasil Validasi Ahli

a) Validasi ahli media

Validasi media media dilakukan oleh Laboran Prodi PTI Univeritas PGRI Semarang dan guru kelas X DKV SMK Palebon Semarang. Hasil dari tahap validasi ini dapat dilihat pada tabel 4.6

Tabel 4. 6 Hasil Analisis Walidasi Media

No	Validator	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Laboran Prodi PTI Univeritas PGRI Semarang	52	72	$\frac{52}{72} \times 100\%$ = 72,2%	Layak
2	Guru kelas X DKV SMK Palebon Semarang	63	72	$\frac{63}{72} \times 100\%$ = 87,5%	Sangat layak
Rata-rata = $\frac{115}{144} \times 100\% = 79,8\%$					Layak

Berdasarkan hasil rata-rata yang didapat dari penilaian ahli media, maka diketahui skor yang didapat sebesar 79,8% dari persentase tersebut berada diinterval 61% - 80% dimana termasuk dalam kriteria layak digunakan dengan adanya sedikit masukan dari ahli media 1.

b) Validasi ahli materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen PTI Universitas PGRI Semarang dan guru kelas X DKV SMK Palebon Semarang. Hasil dari tahap validasi ini dapat dilihat pada tabel 4.7

Tabel 4. 7 Hasil Analisis Validasi Materi

No	Validator	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Dosen PTI Univeritas PGRI Semarang	58	64	$\frac{58}{64} \times 100\%$ = 90,6%	Sangat layak
2	Guru kelas X DKV SMK Palebon Semarang	54	64	$\frac{54}{64} \times 100\%$ = 84,3%	Sangat layak
Rata-rata = $\frac{112}{128} \times 100\% = 87,5\%$					Sangat layak

Berdasarkan hasil rata-rata yang didapat dari penilaian ahli materi, maka diketahui skor yang didapat 87,5% dari persentase tersebut berada diinterval 81% - 100% dimana termasuk dalam kriteria sangat layak untuk digunakan dengan terdapat sedikit sara dari ahli matei 1.

4. Hasil Uji Coba Terbatas

Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual dengan berbantuan *Ispring Suite* telah jadi dan sudah tervalidasi oleh para ahli, maka dilakukan uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan di kelas X DKV SMK Palebon Semarang sebanyak 31 siswa. Berikut dapat dilihat respon siswa terhadap aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual dengan berbantuan *Ispring Suite* setelah digunakan:

Tabel 4. 8 Respon Siswa

N0	Pertanyaan															Jum
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
R1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
R2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	4	2	2	2	44
R3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	4	2	3	2	45
R4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	2	3	2	46
R5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
R6	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
R7	3	4	2	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	3	44
R8	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	46
R9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	2	4	2	45
R10	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	2	1	3	1	1	43
R11	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	33
R12	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32
R13	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	4	3	3	4	3	48
R14	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	51
R15	2	3	2	3	3	2	3	3	2	1	2	2	3	4	4	39
R16	4	2	4	2	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	51
R17	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32
R18	4	2	4	2	4	3	3	4	3	4	3	4	2	4	4	50
R19	4	2	4	1	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	51
R20	3	2	3	2	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	44
R21	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	2	48
R22	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	41
R23	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	50
R24	3	3	2	4	4	2	3	4	3	3	2	2	3	3	3	44
R25	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49
R26	4	3	3	3	2	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	45
R27	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	50

N0	Pertanyaan															Jum
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
R28	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	48
R29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	44
R30	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	45
R31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	43

Tabel 4. 9 Hasil Keseluruhan Respon Siswa

Responden	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
R1	60	60
R2	44	60
R3	45	60
R4	46	60
R5	59	60
R6	46	60
R7	44	60
R8	46	60
R9	45	60
R10	43	60
R11	33	60
R12	32	60
R13	48	60
R14	51	60
R15	39	60
R16	51	60
R17	32	60
R18	50	60
R19	51	60
R20	44	60

Responden	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
R21	48	60
R22	41	60
R23	50	60
R24	44	60
R25	49	60
R26	45	60
R27	50	60
R28	48	60
R29	44	60
R30	45	60
R31	43	60
Jumlah	1.416	1.860

Berdasarkan tabel hasil keseluruhan respon siswa terhadap penggunaan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan *Ispring Suite* untuk mengetahui persentase jawaban “Setuju” secara keseluruhan, maka dapat dihitung rata-rata sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai Kepraktisan} &= \frac{\text{jumlah Skor Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{1.416}{1.860} \times 100\% \\
 &= 76,1\%
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa respon siswa sesuai dengan kriteria persentase skor rata-rata, maka aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual dengan berbantuan *Ispring Suite* ini termasuk kriteria “Praktis” untuk digunakan dengan hasil persentase kepraksisan sebesar 76,1%.

B. Pembahasan

1. Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual berbantuan *iSpring suite*.

Pembuatan aplikasi ini untuk mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual di kelas X DKV SMK Palebon Semarang. Pembuatan aplikasi ini peneliti menggunakan tahapan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*), tetapi pada penelitian ini peneliti hanya sampai pada tahap evaluasi karena penelitian yang dilakukan yaitu menghasilkan aplikasi media pembelajaran interaktif, untuk mengetahui prosedur pembuatan, kelayakan dan kepraktisan aplikasi yang dihasilkan.

Tahap pertama yaitu *Analysis*, analisis dilakukan untuk menemukan permasalahan atau kebutuhan dalam pembelajaran di kelas X DKV SMK Palebon Semarang. Hasil yang diperoleh peneliti adalah siswa kurang memahami materi yang diberikan karena kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan praktis.

Tahap *Design*, Pada tahap yang kedua ini peneliti melakukan rancangan media pembelajaran untuk memenuhi permasalahan di tahap *analysis*. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan berupa *story board* atau sketsa desain yang berurutan.

Tahap *Development*, Pada tahap ini untuk menghasilkan Aplikasi yang telah dirancang ditahap desain dan melakukan validasi kepada ahli/ahliidator. Software yang dipakai peneliti dalam membuat aplikasi ini adalah 1. Canva, untuk mendesain tombol dan *background* aplikasi. 2. Power Point, untuk mengatur tampilan layar aplikasi dan menyusun *storyboard*. 3. iSpring suite 10, untuk mengatur model tampilan isi materi, video, kuis, *background* dan membuat tampilan aplikasi menjadi interaktif serta mempublikasi menjadi HTML5. 4. Website apk 2 Builder pro, untuk membuat tampilan aplikasi interaktif berupa html5

menjadi android yang siap diinstal di *Smart phone* android. Software yang dipakai peneliti sangat membantu dalam menghasilkan aplikasi pembelajaran karena hanya melakukan drag and drop dan sangat meminimalisir terjadi *human eror* serta tidak memakan waktu yang lama dalam menghasilkan media pembelajaran.

Tahap *Implementation*, pada tahap ini peneliti menerapkan produk yang telah dihasilkan berupa Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Berbantuan Ispring Suite, di kelas X DKV SMK Palebon Semarang.

2. Kevalidan dan Kepraktisan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual berbantuan *iSpring suite*.

Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan *Ispring Suite* yang telah dibuat kemudian melalui tahap validasi media dan validasi materi. Uji validasi media dilakukan oleh ahli media yaitu Laboran Prodi PTI Univeritas PGRI Semarang dan guru kelas X DKV SMK Palebon Semarang. Serta validasi materi dilakukan oleh ahli materi Dosen PTI Univeritas PGRI Semarang dan guru kelas X DKV SMK Palebon Semarang. Validasi ahli media menilai dari segi aspek desain produk, penggunaan media, penyajian, dan kelayakan media. Validasi ahli materi menilai dari segi aspek kesesuaian materi, kebahasaan, kelayakan materi, dan penyajian materi. Selain itu, peneliti juga menguji kepraktisan dengan menyebar angket pada siswa kelas X DKV SMK Palebon Semarang.

Hasil dari validasi media ahli media didapat persentase 72,2% dengan kriteria “Layak” dan 87,5% dengan kriteria “Sangat layak”. Selain itu, dari hasil rata-rata validasi media yaitu 79,8% termasuk dalam interval 61% - 80% dengan kriteria “Layak” untuk digunakan. Hasil validasi materi oleh ahli materi didapat persentase 90,6% dan

87,5% dengan kriteria “Sangat layak” untuk digunakan. Untuk hasil rata-rata validasi materi yaitu 87,5% termasuk dalam interval 81% - 100% dengan kriteria “sangat layak” untuk digunakan. Maka dapat diartikan bahwa aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual dengan berbantuan *Ispring Suite* memenuhi kriteria valid dan sangat valid untuk digunakan.

Peneliti juga melakukan uji kepraktisan dengan melalui angket respon siswa. Peneliti melakukan uji coba di kelas X DKV SMK Palebon Semarang dengan jumlah responden sebanyak 31 siswa. Hasil angket respon keseluruhan siswa di peroleh persentase 76,1%. Sehingga aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual dengan berbantuan *Ispring Suite* memenuhi kriteria praktis untuk digunakan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, melalui penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan Sebagai berikut :

1. Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi visual Berbantu *Ispring Suite* peneliti menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Software yang dipakai peneliti dalam membangun Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi visual Berbantu *Ispring Suite* yaitu Canva, Power Point, Ispring suite 10 dan Website apk 2 Builder. Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi visual Berbantu *Ispring Suite* yang telah dibuat sesuai dengan karakteristik untuk memberikan solusi kepada guru sebagai media interaktif, dimana dalam Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi visual Berbantu *Ispring Suite* termuat materi pembelajaran yang dikemas secara menarik dan interaktif dalam bentuk visual berbentuk aplikasi sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.
2. Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi visual Berbantuan *Ispring Suite* pada materi komputer grafis kelas X DKV di SMK Palebon Semarang, telah memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan materi dengan memperoleh kelayakan media 79,8% dengan kategori “Valid” sehingga layak untuk dapat digunakan dalam pembelajaran. Dan kelayakan materi 87,5% dengan kategori “Sangat valid” sehingga sangat layak untuk dapat digunakan dalam pembelajaran

3. Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi visual Berbantuan *Ispring Suite* di SMK yang telah dibuat memenuhi kriteria praktis berdasarkan angket respon siswa. Hasil angket respon keseluruhan siswa di peroleh persentase 76,1%. Sehingga aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan *Ispring Suite* memenuhi kriteria praktis untuk digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual dengan berbantuan *Ispring Suite*, maka saran yang didapat sebagai beriku:

1. Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan *Ispring Suite* dapat dijadikan guru dan siswa kelas X DKV untuk belajar lebih mendalam materi komputer grafis.
2. Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan *Ispring Suite* bisa dimanfaatkan guru sebagai media bantu dalam menjelaskan materi komputer grafis dan bisa dijadikan referensi untuk dapat mengembangkan media berbasis permainan.
3. Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan *Ispring Suite* dapat menambah pengetahuan dan ketrampilan mengajar yang bervariasi dan menarik dalam pelaksanaan pembelajaran serta memotivasi guru untuk memilih metode pembelajaran berbantu media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan dapat menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan *Ispring Suite* dengan berkolaborasi dengan media pembelajaran lainnya. Sehingga dapat

terciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik sesuai dengan karakteristik materi dan kemampuan siswa di SMK.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, Maylinda. 2022. *SMK/MAK Kelas X Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual*.
- Danisa, May, dan Zakarizah Masduki. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 2.
- Dasmo, Ade Puji Lestari, dan Mashudi Alamsyah. 2020. “Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 9.” *Prosiding Seminar Nasional Sains* 1(1): 99–102. <http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/3979/0>.
- Estiani Lestari, Kartika, Nur Khoiri, dan Wijayanto. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Komputer Dan Jaringan Dasar Berbasis Augmented Reality di SMK LPI Semarang.” 1(2): 1–7.
- Faqih, Muhamad. 2021. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi.” *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia* 7(2): 27–34.
- Heydemans, Jhon Marcel Rudi; Verry Ronny Palilingan; Kebri Kein Mopudy Paajung. 2023. “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X Dkv Smk Citra Bangsa Jakarta.” 3(April): 300–307.
- Kahfi, Ashabul, Stai Binamadani, Pendidikan Guru, dan Madrasah Ibtidaiyah. 2021. “Implementasi Profil Pelajar Pancasila Dan Implikasinya Terhadap Karakter Siswa Di Sekolah Implementation of Pancasila Student Profile and Implications for Student Character At School.” : 138–51.
- Lestari Dian Fiti, Helmiyetti, Jarulis, Fatimatuzzahra. 2022. “Sosialisasi

- Media Pembelajaran Interaktif Ispring Di Pondok Pesantren Modern Darussalam Kepahiang Bengkulu.” *Abdimas Galuh* 4(2): 779–88.
- Ngongo, Verdinandus Lelu, Taufiq Hidayat, dan Wijayanto. 2019. “Pendidikan di Era Digital.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pasca Sarjana Universitas PGRI Palembang* 2: 628–38. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3093>.
- Nurhasanah Ana, Reksa Adya Pribadi, M.Dapid Nur. 2021. “Analisis Kurikulum 2013.” 2(6): 1737–46.
- Pratycia, Angel et al. 2023. “Analisis Perbedaan Kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka.” *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer* 3(01): 58–64.
- Purnama Sari, Maisyarah, dan Ridwan Ridwan. 2020. “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran IPA Kelas IX Di SMP Negeri 5 Panyabungan.” *Jurnal Penelitian IPTEKS* 5(2): 216–23.
- Putri, Dian Puspita Eka. 2019. “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa.” *Eduagama: Jurnal Kependidikan dan Sosial Keagamaan* 5(2): 104–11.
- Ramdani, Agus, A. Wahab Jufri, dan Jamaluddin Jamaluddin. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik.” *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6(3): 433.
- Safitri, S F I, dan H D Pradana. 2023. “Pengembangan Web-Based Modul Untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Poster Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain” *Ejournal.Unesa.Ac.Id*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/53476>.
- Setiawan, Bagus, Satrio Hadi Wijoyo, dan Wibisono Sukmo Wardhono. 2021.

“Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi ispring pada materi desain grafis di Kelas X Smk Negeri 5 Malang.” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 5(10): 4328–38. <http://repository.ub.ac.id/184204/>.

Siregar, Ferdina; Singgih Adhi Prasetyo, Kartinah. 2023. “Validasi Media Pop Up Book Materi Bangun Ruang Kelas V Sdn Kalicari 02 Semarang.” *International Journal of Research in Science, Commerce, Arts, Management and Technology* 09: 410–21.

Sugiyono. 2015. *Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

———. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.


Walisyah, Tengku. 2019. “Bentuk-Bentuk Komunikasi Visual Dalam Periklanan.” *Jurnal Komunika Islamika : Jurnal Ilmu Komunikasi dan Kajian Islam* 6(1): 33.

Yunus, Yuliawati, dan Monica Fransisca. 2020. “Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 7(2): 118–27.

Zhelmico Hananta Agustiar, Setya Chendra Wibawa. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Di Smk Negeri 1 Mojokerto.” *Jurnal IT-EDU* 5(1): 23–29.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul



YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI PGRI SEMARANG
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
 Jl. Sidodadi Timur Nomor 24 - Dr. Cipto Semarang - Indonesia
 Telp. (024) 8316377 Faks. 8448217 Email : upgris@gmail.com Homepage : www.upgris.ac.id

USULAN TEMA SKRIPSI

Yth. Ketua Program Studi :

1. Pendidikan Matematika
2. Pendidikan Biologi
3. Pendidikan Fisika
4. Pendidikan Teknologi Informasi

Dengan hormat,

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Benyamin Panemas Malelak YU

NIM : 20340008

Program Studi / Smt : Pendidikan Teknologi Informasi

bermaksud mengajukan tema Skripsi dengan Judul :

Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif berbasis android mata pelajaran
Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual berbantuan Isping Suite.

.....

.....

Semarang, 10 Januari 2024

Yang mengajukan

Benyamin P. M. Yu

Benyamin P. M. Yu

Menyetujui,

Pembimbing I

Dr. Nur Khoiriyah, M.Pd., M.Pd.

Pembimbing II

Wijayanto, T. M. K.

Lampiran 2. Surat Observasi atau Penelitian



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
FAKULTAS PENDIDIKAN MIPA DAN TEKNOLOGI INFORMASI
 Kampus : Jl. Dr. Cipto - Sidodadi Timur No. 24 Semarang Indonesia
 Telp. (024) 8316377 Faks. (024) 8400217 Email: upgrisng@gmail.com Homepage: www.upgrisng.ac.id

Nomor : 018/3.2/FPMIPATI/UPGRIS/I/2024
 Lamp : -
 Hal : Permohonan Ijin Observasi

Semarang, 24 Januari 2024

Kepada,
 Yth. Kepala SMK Palebon Semarang
 di Tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka penyusunan proposal penelitian mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi perlu dilakukan observasi awal ke sekolah. Berkaitan dengan hal tersebut, kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin pada mahasiswa kami untuk dapat melakukan observasi awal disekolah Bapak/Ibu.

Adapun mahasiswa yang akan melaksanakan kegiatan tersebut :

Nama : Benyamin Panehas Mulelak Iyu
 NPM : 20340008
 Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
 Judul : *Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual Berbantuan Spring Suite*

Demikian permohonan kami, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terimakasih.

Mengetahui,
 n. Dekan,
 Wakil Dekan I,



Retno Mulyaningrum, S.Pd., M.Pd
 NPI 088401210

Lampiran 3. Angket Kebutuhan Siswa

ANGKET KEBUTUHAN SISWA

Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual

A. Identitas Responden

Nama : R. N. S. D. Kurniawan
Kelas : XDKV
Sekolah : SMK PALERONG

B. Petunjuk Pengisian

Isilah pada kolom jawaban dengan memberi tanda ceklis (✓) sesuai kondisi yang dialami.

C. Pertanyaan

No	Aspek Yang Dinilai	Jawaban	
		Setuju	Tidak Setuju
1	Saya merasa kurang paham dengan penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan oleh Bapak/Ibu guru.	✓	
2	Pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual, saya merasa pembelajaran yang dilakukan oleh Bapak/Ibu guru belum menggunakan media yang menarik.	✓	
3	Saya lebih suka berbicara pada teman saya dari pada mendengarkan penjelasan Bapak/Ibu guru.		✓
4	Saya lebih suka bermain dengan teman dari pada mendengarkan penjelasan Bapak/Ibu guru.		✓
5	Saya lebih suka belajar sambil praktik dari pada hanya mendengarkan.	✓	
6	Bapak/Ibu guru saya jarang menggunakan media dalam pembelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual.		✓
7	Saya senang jika Bapak/Ibu guru menggunakan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.	✓	
8	Saya lebih mudah menyerap materi jika ada media pembelajaran.	✓	
9	Saya lebih mudah menghafal materi jika ada media pembelajaran.	✓	
10	Saya lebih tertarik belajar jika ada media pembelajaran interaktif berbasis android.	✓	
11	Saya suka media pembelajarn yang interaktif.	✓	
12	Saya suka media pembelajarn yang berisi gambar dan video.	✓	

13	Saya suka media pembelajarn yang mudah digunakan dan mudah dibawa kemana-mana.	✓	
14	Saya ingin media pembelajarn berbentuk aplikasi android.	✓	.

ANGKET KEBUTUHAN SISWA

Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual

A. Identitas Responden

Nama : Dimas M.R.
Kelas : X DKV
Sekolah : SMA DSI 1

B. Petunjuk Pengisian

Isilah pada kolom jawaban dengan memberi tanda ceklis (✓) sesuai kondisi yang dialami.

C. Pertanyaan

No	Aspek Yang Dinilai	Jawaban	
		Setuju	Tidak Setuju
1	Saya merasa kurang paham dengan penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan oleh Bapak/Ibu guru.	✓	
2	Pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual, saya merasa pembelajaran yang dilakukan oleh Bapak/Ibu guru belum menggunakan media yang menarik.	✓	
3	Saya lebih suka berbicara pada teman saya dari pada mendengarkan penjelasan Bapak/Ibu guru.		✓
4	Saya lebih suka bermain dengan teman dari pada mendengarkan penjelasan Bapak/Ibu guru.		✓
5	Saya lebih suka belajar sambil praktik dari pada hanya mendengarkan.		✓
6	Bapak/Ibu guru saya jarang menggunakan media dalam pembelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual.		✓
7	Saya senang jika Bapak/Ibu guru menggunakan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.	✓	
8	Saya lebih mudah menyerap materi jika ada media pembelajaran.	✓	
9	Saya lebih mudah menghafal materi jika ada media pembelajaran.	✓	
10	Saya lebih tertarik belajar jika ada media pembelajaran interaktif berbasis android.	✓	
11	Saya suka media pembelajarn yang interaktif.	✓	
12	Saya suka media pembelajarn yang berisi gambar dan video.	✓	

13	Saya suka media pembelajarn yang mudah digunakan dan mudah dibawa kemana-mana.		✓
14	Saya ingin media pembelajarn berbentuk aplikasi android.	✓	

ANGKET KEBUTUHAN SISWA

Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual

A. Identitas Responden

Nama : Fareel Carura Setiawan
 Kelas : XDKV
 Sekolah : SMK Parebon

B. Petunjuk Pengisian

Isilah pada kolom jawaban dengan memberi tanda ceklis (✓) sesuai kondisi yang dialami.

C. Pertanyaan

No	Aspek Yang Dinilai	Jawaban	
		Setuju	Tidak Setuju
1	Saya merasa kurang paham dengan penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan oleh Bapak/Ibu guru.		✓
2	Pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual, saya merasa pembelajaran yang dilakukan oleh Bapak/Ibu guru belum menggunakan media yang menarik.	✓	
3	Saya lebih suka berbicara pada teman saya dari pada mendengarkan penjelasan Bapak/Ibu guru.		✓
4	Saya lebih suka bermain dengan teman dari pada mendengarkan penjelasan Bapak/Ibu guru.		✓
5	Saya lebih suka belajar sambil praktik dari pada hanya mendengarkan.	✓	
6	Bapak/Ibu guru saya jarang menggunakan media dalam pembelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual.		✓
7	Saya senang jika Bapak/Ibu guru menggunakan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.	✓	
8	Saya lebih mudah menyerap materi jika ada media pembelajaran.	✓	
9	Saya lebih mudah menghafal materi jika ada media pembelajaran.		✓
10	Saya lebih tertarik belajar jika ada media pembelajaran interaktif berbasis android.	✓	
11	Saya suka media pembelajar yang interaktif.	✓	
12	Saya suka media pembelajar yang berisi gambar dan video.	✓	

13	Saya suka media pembelajarn yang mudah digunakan dan mudah dibawa kemana-mana.	✓	
14	Saya ingin media pembelajarn berbentuk aplikasi android.	✓	

ANGKET KEBUTUHAN SISWA

Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual

A. Identitas Responden

Nama : Savira Ichairun Alim
 Kelas : X - DKV
 Sekolah : SMK PALEBON SMRG.

B. Petunjuk Pengisian

Isilah pada kolom jawaban dengan memberi tanda ceklis (✓) sesuai kondisi yang dialami.

C. Pertanyaan

No	Aspek Yang Dinilai	Jawaban	
		Setuju	Tidak Setuju
1	Saya merasa kurang paham dengan penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan oleh Bapak/Ibu guru.	✓	
2	Pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual, saya merasa pembelajaran yang dilakukan oleh Bapak/Ibu guru belum menggunakan media yang menarik.		✓
3	Saya lebih suka berbicara pada teman saya dari pada mendengarkan penjelasan Bapak/Ibu guru.		✓
4	Saya lebih suka bermain dengan teman dari pada mendengarkan penjelasan Bapak/Ibu guru.		✓
5	Saya lebih suka belajar sambil praktik dari pada hanya mendengarkan.	✓	
6	Bapak/Ibu guru saya jarang menggunakan media dalam pembelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual.		✓
7	Saya senang jika Bapak/Ibu guru menggunakan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.	✓	
8	Saya lebih mudah menyerap materi jika ada media pembelajaran.	✓	
9	Saya lebih mudah menghafal materi jika ada media pembelajaran.	✓	
10	Saya lebih tertarik belajar jika ada media pembelajaran interaktif berbasis android.	✓	
11	Saya suka media pembelajarn yang interaktif.	✓	
12	Saya suka media pembelajarn yang berisi gambar dan video.	✓	

13	Saya suka media pembelajarn yang mudah digunakan dan mudah dibawa kemana-mana.	✓	
14	Saya ingin media pembelajarn berbentuk aplikasi android.	✓	

ANGKET KEBUTUHAN SISWA

Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual

A. Identitas Responden

Nama : M. Faris Luvian Maulana

Kelas :

Sekolah :

B. Petunjuk Pengisian

Isilah pada kolom jawaban dengan memberi tanda ceklis (✓) sesuai kondisi yang dialami.

C. Pertanyaan

No	Aspek Yang Dinilai	Jawaban	
		Setuju	Tidak Setuju
1	Saya merasa kurang paham dengan penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan oleh Bapak/Ibu guru.	✓	
2	Pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual, saya merasa pembelajaran yang dilakukan oleh Bapak/Ibu guru belum menggunakan media yang menarik.	✓	
3	Saya lebih suka berbicara pada teman saya dari pada mendengarkan penjelasan Bapak/Ibu guru.		✓
4	Saya lebih suka bermain dengan teman dari pada mendengarkan penjelasan Bapak/Ibu guru.		✓
5	Saya lebih suka belajar sambil praktik dari pada hanya mendengarkan.	✓	
6	Bapak/Ibu guru saya jarang menggunakan media dalam pembelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual.		✓
7	Saya senang jika Bapak/Ibu guru menggunakan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.	✓	
8	Saya lebih mudah menyerap materi jika ada media pembelajaran.	✓	
9	Saya lebih mudah menghafal materi jika ada media pembelajaran.		✓
10	Saya lebih tertarik belajar jika ada media pembelajaran interaktif berbasis android.	✓	
11	Saya suka media pembelajarn yang interaktif.	✓	
12	Saya suka media pembelajarn yang berisi gambar dan video.	✓	

13	Saya suka media pembelajarn yang mudah digunakan dan mudah dibawa kemana-mana.	✓	
14	Saya ingin media pembelajarn berbentuk aplikasi android.	✓	

Lampiran 4. Halaman Persetujuan Usulan Penelitian Skripsi

HALAMAN PERSETUJUAN

Usulan Penelitian Skripsi Berjudul

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MATA
PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL BERBANTUAN
ISPRING SUITE

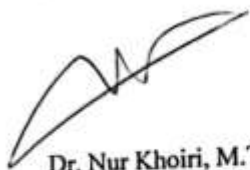
Yang diajukan oleh: Benyamin Panchas Malelak Iyu

NPM 20340008

Telah disetujui untuk dilaksanakan.


Semarang, 12 Februari 2024

Pembimbing I




Dr. Nur Khoiri, M.T., M.Pd
NPP/NIDN. 047801165

Pembimbing II



Wijayanto, S.T., M.Kom
NPP/NIDN. 108101319

Mengetahui
Dekan FPMIPATI



Dr. Supandi, S.Si., M.Si
NPP/NIDN. 0621067401

Lampiran 5. lembar Validasi Media oleh Ahli Media 1

PENILAIAN VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Berbantuan *Ispring Suite*
 BAB : Komputer Grafis
 Kelas : X (Sepuluh) DKV

A. Petunjuk pengisian angket :

1. Isilah nama dan asal anda pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah pendapat anda dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Bentuk tanda ceklis (✓) pada salah satu jawaban pilihan anda sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan.
4. Keterangan skor dibawah ini :

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

B. Identitas Validator

Nama : *Fajar Suciawan, S.Pd.*
 Instansi : *Lah. PT. UPERUS*

Angket Penilaian Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		4	3	2	1
A	Indikator Desain				
	1 Ketepatan dalam pemilihan warna dalam Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> .	✓			
	2 Ketepatan ukuran dan jenis huruf aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> .	✓			
	3 Bentuk dan ukuran gambar aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> .		✓		
	4 Tata letak desain aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i>	✓			
B	Indikator Penggunaan				
	5 Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> aman digunakan untuk siswa kelas X SMK	✓			
	6 Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring</i>	✓			

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		4	3	2	1
	<i>suite</i> dapat digunakan oleh guru maupun siswa.				
7	Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> mudah dioperasikan.		✓		
8	Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sesuai dengan karakteristik siswa kelas X SMK.			✓	
9	Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> dapat menambah pengetahuan dan keterampilan siswa mengenai materi komputer grafis.			✓	
10	Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> dapat digunakan kapan dan di mana saja.	✓			
C	Indikator Penyajian				
11	Penyajian aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> tidak dapat menarik perhatian siswa.				✓
12	Bahasa penyampaian yang digunakan dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> dapat dipahami siswa.		✓		
13	Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sangat praktis (mudah disimpan/dibagikan).	✓			
D	Indikator Kelayakan Media				
14	Fitur-fitur aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> lengkap dan bisa menunjang pembelajaran.		✓		
15	Kejelasan gambar, teks dan video dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> .		✓		
16	Keserasian paduan warna dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> .			✓	
17	Ilustrasi yang digunakan dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sesuai dengan karakteristik siswa SMK kls X.		✓		
18	Font atau jenis tulisan yang digunakan dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> tidak terlihat dengan jelas.				✓
Skor Total					

Berikan tanggapan atau saran pada kolom dibawah ini!

- tambahkan halaman profil yang berisi team katering, nama, npn, media, produk, dan deskripsi.
- Secara konsep sudah dapat. Kembonglom lagi!

C. Keterangan Penilaian

Rumus untuk menghitung persentase kevalidan materi sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Untuk pengkategorian kualifikasi kevalidan Aplikasi Media Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual berbantuan *Ispring Suite* pada tabel 1 dibawah ini.

Rentang Skor	Kualifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

D. Rekomendasi

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pertanyaan yang telah disediakan!

- (.....) Sangat Valid/Sangat layak digunakan
- (✓) Valid / Layak digunakan dengan revisi
- (.....) Cukup Valid / Cukup layak digunakan
- (.....) Tidak Valid / Tidak layak digunakan
- (.....) Sangat Tidak valid / Sangat tidak layak digunakan

Mengetahui,
Validator

Fajar
Fajar Liliawan, S.Pd.
NPP/NIP 225 501586

Lampiran 6. Lembar Validasi Media oleh Ahli Media 2

PENILAIAN VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Berbantuan *Ispring Suite*
 BAB : Komputer Grafis
 Kelas : X (Sepuluh) DKV

A. Petunjuk pengisian angket :

1. Isilah nama dan asal anda pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah pendapat anda dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Bentuk tanda ceklis (✓) pada salah satu jawaban pilihan anda sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan.
4. Keterangan skor dibawah ini :

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

B. Identitas Validator

Nama : Nungpy Maskury, S.Pom
 Instansi : SMK Palebon Semarang

Angket Penilaian Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		4	3	2	1
A Indikator Desain					
1	Ketepatan dalam pemilihan warna dalam Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> .	✓			
2	Ketepatan ukuran dan jenis huruf aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> .	✓			
3	Bentuk dan ukuran gambar aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> .	✓			
4	Tata letak desain aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> .		✓		
B Indikator Penggunaan					
5	Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> aman digunakan untuk siswa kelas X SMK	✓			
6	Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring</i>	✓			

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		4	3	2	1
	<i>suite</i> dapat digunakan oleh guru maupun siswa.				
7	Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> mudah dioperasikan.	✓			
8	Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sesuai dengan karakteristik siswa kelas X SMK.	✓			
9	Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> dapat menambah pengetahuan dan keterampilan siswa mengenai materi komputer grafis.	✓			
10	Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> dapat digunakan kapan dan di mana saja.	✓			
C	Indikator Penyajian				
11	Penyajian aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> tidak dapat menarik perhatian siswa.			✓	
12	Bahasa penyampaian yang digunakan dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> dapat dipahami siswa.		✓		
13	Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sangat praktis (mudah disimpan/dibagikan).		✓		
D	Indikator Kelayakan Media				
14	Fitur-fitur aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> lengkap dan bisa menunjang pembelajaran.		✓		
15	Kejelasan gambar, teks dan video dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> .		✓		
16	Keserasian paduan warna dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> .		✓		
17	Ilustrasi yang digunakan dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sesuai dengan karakteristik siswa SMK kls X.		✓		
18	Font atau jenis tulisan yang digunakan dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> tidak terlihat dengan jelas.			✓	
Skor Total					

Berikan tanggapan atau saran pada kolom dibawah ini!

Secara Visual bagus. Menu² yg ada mudah & dipahami dalam penggunaan nya.

C. Keterangan Penilaian

Rumus untuk menghitung persentase kevalidan materi sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Ideal}} 100\%$$

Untuk pengkategorian kualifikasi kevalidan Aplikasi Media Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual berbantuan *Ispring Suite* pada tabel 1 dibawah ini.

Rentang Skor	Kualifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

D. Rekomendasi

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pertanyaan yang telah disediakan!

(✓) Sangat Valid/Sangat layak digunakan

(.....) Valid / Layak digunakan

(.....) Cukup Valid / Cukup layak digunakan

(.....) Tidak Valid / Tidak layak digunakan

(.....) Sangat Tidak valid / Sangat tidak layak digunakan

Mengetahui,
Validator



NURHIKMAH MAKHURYSKOM
NPP/NIP.

Lampiran 7. Lembar Validasi Materi oleh Ahli Materi 1

PENILAIAN VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Berbantuan *Ispring suite*
 BAB : Komputer Grafis
 Kelas : X (Sepuluh) DKV

A. Petunjuk pengisian angket :

1. Isilah nama dan asal anda pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah pendapat anda dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Bentuk tanda ceklis (✓) pada salah satu jawaban pilihan anda sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan.
4. Keterangan skor dibawah ini :

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

B. Identitas Validator

Nama : T. Indira Wardani, S.Kom, M.Ed, M.Kom
 Instansi : UPGAS

Angket Penilaian Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		4	3	2	1
A	Indikator Kesesuaian				
	1 Materi dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sesuai dengan "BAB Komputer Grafis".	✓			
	2 Materi dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sesuai dengan Capaian pembelajaran.	✓			
	3 Materi dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
4 Isi materi aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sesuai dengan karakteristik siswa SMK kelas X.	✓				
B	Indikator Kebahasaan				
	5 Penggunaan bahasa dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain				

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		4	3	2	1
	komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sulit dipahami.			✓	
6	Penggunaan bahasa dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa SMK kelas X.		✓		
7	Penggunaan bahasa dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan (EYD).	✓			
8	Penggunaan bahasa dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> jelas dan efektif.	✓			
C	Indikator Kelayakan				
9	Materi yang tersaji dalam pembelajaran dengan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> dapat merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran.	✓			
10	Materi yang tersaji dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> mempermudah siswa memahami materi pembelajaran.	✓			
11	Materi yang tersaji dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> tidak menambah wawasan atau pengetahuan siswa.				✓
12	Materi yang tersaji dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pada "Komputer Grafis".	✓			
C	Indikator Penyajian				
13	Informasi yang tersaji dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> mudah dimengerti.		✓		
14	Informasi yang tersaji dalam pembelajaran dengan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa.	✓			
15	Informasi yang tersaji dalam pembelajaran dengan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> dapat menambah motivasi siswa dalam belajar.		✓		
16	Penyajian materi dari aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sudah runtut.	✓			
Skor Total					

Berikan tanggapan atau saran pada kolom dibawah ini!

Ujicobanya A, B, C, D harus untuk tidak asal.

C. Keterangan Penilaian

Rumus untuk menghitung persentase kevalidan materi sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Ideal}} 100\%$$

Untuk pengkategorian kualifikasi kevalidan Aplikasi Media Interaktif Berbasis Android pada tabel 1 dibawah ini.

Rentang Skor	Kualifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

D. Rekomendasi

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pertanyaan yang telah disediakan!

- (.....) Sangat Valid/Sangat layak digunakan
- (.....) Valid / Layak digunakan
- (.....) Cukup Valid / Cukup layak digunakan
- (.....) Tidak Valid / Tidak layak digunakan
- (.....) Sangat Tidak valid / Sangat tidak layak digunakan

Mengetahui,
Validator



T. Hafnani Wardani, M.Pd, M.Kom
NPP/NIP. 137201411

Lampiran 8. Lembar Validasi Materi oleh Ahli Materi 2

PENILAIAN VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Berbantuan *Ispring suite*
 BAB : :Komputer Grafis
 Kelas : :X (Sepuluh) DKV

A. Petunjuk pengisian angket :

1. Isilah nama dan asal anda pada kolom yang telah disediakan.
2. Berilah pendapat anda dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Bentuk tanda ceklis (✓) pada salah satu jawaban pilihan anda sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan.
4. Keterangan skor dibawah ini :

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

B. Identitas Validator

Nama : Nungky Masrury, S.Kom
 Instansi : SMK Palebon Semarang

Angket Penilaian Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		4	3	2	1
A	Indikator Kesesuaian				
1	Materi dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sesuai dengan "BAB Komputer Grafis".		✓		
2	Materi dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sesuai dengan Capaian pembelajaran.		✓		
3	Materi dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓		
4	Isi materi aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sesuai dengan karakteristik siswa SMK kelas X.		✓		
B	Indikator Kebahasaan				
5	Penggunaan bahasa dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain	✓			

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		4	3	2	1
	komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sulit dipahami.				✓
6	Penggunaan bahasa dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa SMK kelas X.	✓			
7	Penggunaan bahasa dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan (EYD).	✓			
8	Penggunaan bahasa dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> jelas dan efektif.	✓			
C	Indikator Kelayakan				
9	Materi yang tersaji dalam pembelajaran dengan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> dapat merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran.		✓		
10	Materi yang tersaji dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> mempermudah siswa memahami materi pembelajaran.		✓		
11	Materi yang tersaji dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> tidak menambah wawasan atau pengetahuan siswa.			✓	
12	Materi yang tersaji dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pada "Komputer Grafis".		✓		
C	Indikator Penyajian				
13	Informasi yang tersaji dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> mudah dimengerti.		✓		
14	Informasi yang tersaji dalam pembelajaran dengan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa.	✓			
15	Informasi yang tersaji dalam pembelajaran dengan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> dapat menambah motivasi siswa dalam belajar.	✓			
16	Penyajian materi dari aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sudah runtut.		✓		
Skor Total					

Berikan tanggapan atau saran pada kolom dibawah ini!

Materi yg disajikan sudah sesuai dg ATP & CP
Semoga bisa dikembangkan lagi

C. Keterangan Penilaian

Rumus untuk menghitung persentase kevalidan materi sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Untuk pengkategorian kualifikasi kevalidan Aplikasi Media Interaktif Berbasis Android pada tabel 1 dibawah ini.


Rentang Skor	Kualifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

D. Rekomendasi

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pertanyaan yang telah disediakan!

- (..✓) Sangat Valid/Sangat layak digunakan
- (....) Valid / Layak digunakan
- (.....) Cukup Valid / Cukup layak digunakan
- (.....) Tidak Valid / Tidak layak digunakan
- (.....) Sangat Tidak valid / Sangat tidak layak digunakan

Mengetahui,
Validator


HURLEY M. KURNIAWAN
NPP/NIP.

Lampiran 9. Lembar Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Berbantuan *Ispring Suite*
 BAB : Komputer Grafis
 Kelas : X (Sepuluh) DKV

Petunjuk Pengisian

Isilah identitas diri dan kolom pilihan yang sesuai dengan kondisi yang kamu alami dengan memberi tanda (√).

- 4 : Sangat Setuju
 3 : Setuju
 2 : Kurang Setuju
 1 : Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama : Annisa Layunatus Syifa.
 Kelas : X DEK
 Sekolah : SMK Palitbon

No	Pertanyaan	Jawaban			
		4	3	2	1
1	Apakah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> membantu kamu dalam belajar materi Komputer Grafis?	✓			
2	Apakah kamu tidak memahami bahasa yang digunakan dalam media aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> ?				✓
3	Apakah isi materi dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> mudah dipahami?	✓			
4	Apakah kamu tidak suka dengan tampilan media pembelajaran aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> ?				✓

No	Pertanyaan	Jawaban			
		4	3	2	1
5	Apakah media aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> menarik untuk digunakan ?	✓			
6	Apakah tulisan dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> terlihat jelas?	✓			
7	Apakah gambar, konten atau video dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> terlihat dan terdengar jelas?	✓			
8	Apakah belajar menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> menyenangkan?	✓			
9	Apakah kamu lebih memahami materi Komputer Grafis setelah menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> ?	✓			
10	Apakah kamu lebih semangat belajar saat menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> ?	✓			
11	Apakah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> dapat digunakan dengan mudah ?	✓			
12	Apakah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> menambah konsentrasi kamu saat belajar?	✓			
13	Apakah dengan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> menambah minat belajar kamu pada materi Komputer Grafis?	✓			
14	Apakah isi materi dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sesuai dengan materi Komputer Grafis?	✓			
15	Apakah media aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar komunikasi visual membuat kamu lebih aktif dalam pembelajaran?	✓			

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Berbantuan *Ispring Suite*
 BAB : Komputer Grafis
 Kelas : X (Sepuluh) DKV

Petunjuk Pengisian

Isilah identitas diri dan kolom pilihan yang sesuai dengan kondisi yang kamu alami dengan memberi tanda (✓).

- 4 : Sangat Setuju
 3 : Setuju
 2 : Kurang Setuju
 1 : Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama : Clavica Putri H2-2
 Kelas : X DKV
 Sekolah : SMK Palaran Semarang

No	Pertanyaan	Jawaban			
		4	3	2	1
1	Apakah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> membantu kamu dalam belajar materi Komputer Grafis?		✓		
2	Apakah kamu tidak memahami bahasa yang digunakan dalam media aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> ?			✓	
3	Apakah isi materi dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> mudah dipahami?		✓		
4	Apakah kamu tidak suka dengan tampilan media pembelajaran aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> ?			✓	

No	Pertanyaan	Jawaban			
		4	3	2	1
5	Apakah media aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> menarik untuk digunakan ?		✓		
6	Apakah tulisan dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> terlihat jelas?		✓		
7	Apakah gambar, konten atau video dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> terlihat dan terdengar jelas?	✓			
8	Apakah belajar menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> menyenangkan?		✓		
9	Apakah kamu lebih memahami materi Komputer Grafis setelah menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> ?		✓		
10	Apakah kamu lebih semangat belajar saat menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> ?		✓		
11	Apakah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> dapat digunakan dengan mudah ?	✓			
12	Apakah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> menambah konsentrasi kamu saat belajar?	✓			
13	Apakah dengan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> menambah minat belajar kamu pada materi Komputer Grafis?			✓	
14	Apakah isi materi dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sesuai dengan materi Komputer Grafis?		✓		
15	Apakah media aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar komunikasi visual membuat kamu lebih aktif dalam pembelajaran?			✓	

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Berbantuan *Ispring Suite*
 BAB : Komputer Grafis
 Kelas : X (Sepuluh) DKV

Petunjuk Pengisian

Isilah identitas diri dan kolom pilihan yang sesuai dengan kondisi yang kamu alami dengan memberi tanda (✓).

- 4 : Sangat Setuju
 3 : Setuju
 2 : Kurang Setuju
 1 : Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama : Cinta Widara - R.
 Kelas : X DKV
 Sekolah : SMK Palbon

No	Pertanyaan	Jawaban			
		4	3	2	1
1	Apakah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> membantu kamu dalam belajar materi Komputer Grafis?		✓		
2	Apakah kamu tidak memahami bahasa yang digunakan dalam media aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> ?			✓	
3	Apakah isi materi dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> mudah dipahami?		✓		
4	Apakah kamu tidak suka dengan tampilan media pembelajaran aplikasi			✓	

No	Pertanyaan	Jawaban			
		4	3	2	1
	media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> ?				
5	Apakah media aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> menarik untuk digunakan ?		✓		
6	Apakah tulisan dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> terlihat jelas?		✓		
7	Apakah gambar, konten atau video dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> terlihat dan terdengar jelas?	✓			
8	Apakah belajar menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> menyenangkan?		✓		
9	Apakah kamu lebih memahami materi Komputer Grafis setelah menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> ?			✓	
10	Apakah kamu lebih semangat belajar saat menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> ?		✓		
11	Apakah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> dapat digunakan dengan mudah ?	✓			
12	Apakah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> menambah konsentrasi kamu saat belajar?	✓			
13	Apakah dengan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> menambah minat belajar kamu pada materi Komputer Grafis?			✓	
14	Apakah isi materi dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sesuai dengan materi Komputer Grafis?			✓	
15	Apakah media aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual membuat kamu lebih aktif dalam pembelajaran?			✓	

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Berbantuan *Ispring Suite*
 BAB : Komputer Grafis
 Kelas : X (Sepuluh) DKV

Petunjuk Pengisian

Isilah identitas diri dan kolom pilihan yang sesuai dengan kondisi yang kamu alami dengan memberi tanda (√).

- 4 : Sangat Setuju
 3 : Setuju
 2 : Kurang Setuju
 1 : Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama : Khitanita
 Kelas : 10DKV
 Sekolah : SMK Palembang

No	Pertanyaan	Jawaban			
		4	3	2	1
1	Apakah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> membantu kamu dalam belajar materi Komputer Grafis?		✓		
2	Apakah kamu tidak memahami bahasa yang digunakan dalam media aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> ?			✓	
3	Apakah isi materi dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> mudah dipahami?		✓		
4	Apakah kamu tidak suka dengan tampilan media pembelajaran aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> ?			✓	

No	Pertanyaan	Jawaban			
		4	3	2	1
5	Apakah media aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> menarik untuk digunakan ?		✓		
6	Apakah tulisan dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> terlihat jelas?		✓		
7	Apakah gambar, konten atau video dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> terlihat dan terdengar jelas?	✓			
8	Apakah belajar menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> menyenangkan?		✓		
9	Apakah kamu lebih memahami materi Komputer Grafis setelah menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> ?			✓	
10	Apakah kamu lebih semangat belajar saat menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> ?		✓		
11	Apakah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> dapat digunakan dengan mudah ?	✓			
12	Apakah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> menambah konsentrasi kamu saat belajar?	✓			
13	Apakah dengan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> menambah minat belajar kamu pada materi Komputer Grafis?			✓	
14	Apakah isi materi dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sesuai dengan materi Komputer Grafis?		✓		
15	Apakah media aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar komunikasi visual membuat kamu lebih aktif dalam pembelajaran?			✓	

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran : Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Berbantuan *Ispring Suite*
 BAB : Komputer Grafis
 Kelas : X (Sepuluh) DKV

Petunjuk Pengisian

Isilah identitas diri dan kolom pilihan yang sesuai dengan kondisi yang kamu alami dengan memberi tanda (✓).

- 4 : Sangat Setuju
 3 : Setuju
 2 : Kurang Setuju
 1 : Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama : FRIZA NAYAKA P
 Kelas : DKV
 Sekolah : SMK Palembang

No	Pertanyaan	Jawaban			
		4	3	2	1
1	Apakah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> membantu kamu dalam belajar materi Komputer Grafis?	✓			
2	Apakah kamu tidak memahami bahasa yang digunakan dalam media aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> ?			✓	
3	Apakah isi materi dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> mudah dipahami?	✓			
4	Apakah kamu tidak suka dengan tampilan media pembelajaran aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> ?				✓

No	Pertanyaan	Jawaban			
		4	3	2	1
5	Apakah media aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> menarik untuk digunakan ?	✓			
6	Apakah tulisan dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> terlihat jelas?	✓			
7	Apakah gambar, konten atau video dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> terlihat dan terdengar jelas?	✓			
8	Apakah belajar menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> menyenangkan?	✓			
9	Apakah kamu lebih memahami materi Komputer Grafis setelah menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> ?	✓			
10	Apakah kamu lebih semangat belajar saat menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> ?	✓			
11	Apakah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> dapat digunakan dengan mudah ?	✓			
12	Apakah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> menambah konsentrasi kamu saat belajar?	✓			
13	Apakah dengan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> menambah minat belajar kamu pada materi Komputer Grafis?	✓			
14	Apakah isi materi dalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan <i>ispring suite</i> sesuai dengan materi Komputer Grafis?	✓			
15	Apakah media aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar komunikasi visual membuat kamu lebih aktif dalam pembelajaran?	✓			

Lampiran 10. Dokumentasi Penyebaran Angket Kebutuhan Siswa



Lampiran 11. Dokumentasi Penggunaan Aplikasi



Lampiran 12. Dokumentasi Penyebaran Angket Respon Siswa



Lampiran 13. Lembar Bimbingan Skripsi oleh Dosen Pembimbing 1



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
 FAKULTAS PENDIDIKAN MIPA DAN TEKNOLOGI INFORMASI
 Kampus: Jl. Dr. Cipto -- Sidodadi Timur No. 24 Semarang Indonesia
 Telp.(024)8316377 Faks.(024)8448217 Email:upgrisng@gmail.com Homepage: www.upgris.ac.id

LEMBAR PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Benyamin P. M. Iyu
 NPM : 20340008
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
 Judul Skripsi : Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android
 Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
 Berbantuan *Ispring Suite*
 Dosen Pembimbing I : Dr. Nur Khoiri, M.T.,M.Pd
 Dosen Pembimbing II : Wijayanto, S.T.,M.Kom

No	Hari, tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf
1	Rabu, 10 Januari 2024	ACC Judul	
2	Kamis, 1 Februari 2024	ACC BAB 1, 2	
3.	Kamis, 1 Februari 2024	Revisi BAB 3	
4.	Senin, 12 Februari 2024	ACC BAB 3	
5.	Senin, 13 Mei 2024	Revisi BAB 4	
6.	Selasa, 28 Mei 2024	ACC BAB 4, 5	


Dosen Pembimbing I

Dr. Nur Khoiri, M.T.,M.Pd
 NIDN 047801165

Mahasiswa

Benyamin P. M. Iyu
 NPM 20340008

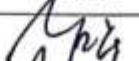

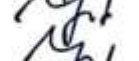





Lampiran 14. Lembar Bimbingan Skripsi oleh Dosen Pembimbing 2



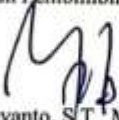
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
FAKULTAS PENDIDIKAN MIPA DAN TEKNOLOGI INFORMASI
 Kampus: Jl. Dr. Cipto – Sidodadi Timur No. 24 Semarang Indonesia
 Telp.(024)8316377 Faks.(024)8448217 Email:upgrismg@gmail.com Homepage: www.upgris.ac.id

LEMBAR PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Benyamin P. M. Iyu
 NPM : 20340008
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
 Judul Skripsi : Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android
 Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
 Berbantuan *Ispring Suite*
 Dosen Pembimbing I : Dr. Nur Khoiri, M.T.,M.Pd
 Dosen Pembimbing II : Wijayanto, S.T.,M.Kom

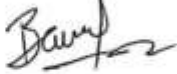
No	Hari, tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf
1	Selasa, 31 oktober 2023	konsultasi judul	
2	Rabu, 10 Januari 2024	Acc judul	
3	Selasa, 30 Januari 2024	Revisi bab 1,2	
4	Jum'at, 2 Februari 2024	Acc bab 1,2	
5	Jum'at, 2 Februari 2024	Revisi Bab 3	
6	Senin, 12 Februari 2024	Acc bab 3	
7	Selasa, 14 Mei 2024	Revisi bab 4,5	
8	Senin, 27 Mei 2024	Acc bab 4,5	

Dosen Pembimbing II



Wijayanto, S.T., M.Kom
 NIDN 108101319

Mahasiswa



Benyamin P. M. Iyu
 NPM 20340008