

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KKPI BERBASIS
ADOBE CAPTIVATE 9 PADA SISWA KELAS X SMK FADLUN
NAFIS JEPARA**



Disusun Oleh

Cici Amelia

131240000036

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NAHDLATUL ULAMA
JEPARA**

2017

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KKPI BERBASIS
ADOBE CAPTIVATE 9 PADA SISWA KELAS X SMK FADLUN
NAFIS JEPARA**

Skripsi diajukan sebagai salah satu syarat
Untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer



Disusun Oleh

Cici Amelia

13124000036

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NAHDLATUL ULAMA
JEPARA**

2017

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KKPI
BERBASIS ADOBE CAPTIVATE PADA SISWA KELAS X
SMK FADLUN NAFIS JEPARA

NAMA : CICI AMELIA

NIM : 131240000036

Telah diperiksa dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 19 Juli 2017

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

R.H. Kusumadestoni, S.Kom, M.Kom

Nur Aeni Widiastuti, S.Pd, M.Kom

NIDN. 0622128601

NIDN. 0602078702

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Akhmad Khanif Zyen, M.Kom

NIDN. 0621048602

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KKPI
BERBASIS ADOBE CAPTIVATE PADA SISWA KELAS X
SMK FADLUN NAFIS JEPARA

NAMA : CICI AMELIA

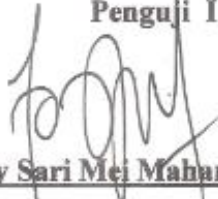
NIM : 131240000036

Skripsi ini telah diperiksa di depan Sidang Panitia Ujian
Skripsi Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam
Nahdlatul Ulama Jepara pada tanggal

Jepara, 28 Juli 2017

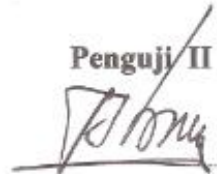
Penguji Skripsi

Penguji I



Rizky Sari Mei Maharani M.Kom
NIDN. 0620058501

Penguji II



Ir. Adi Sucipto, M.Kom
NIDN. 0625056505

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UNISNU JEPARA



Ir. Gun Sudiryanto, M.M

NIDN. 0624056501

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari 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.

Jepara, 28 Juli 2017



Cici Amelia

NIM. 13124000036

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada :

1. Orang tua saya tercinta Bapak Achmad Nasrun dan Ibu Khoiriyah yang telah memberikan kasih sayang, perhatian, dan Do'a yang tak pernah putus demi tugas akhir saya.
2. Suami tersayang Terima kasih atas kebersamaan dan dukungan untuk terus berjuang memberikan semangat dan dukungannya selalu.
3. Adik saya terima kasih atas dukungan dan doanya selama ini yang kalian berikan.
4. Keluarga besar SMK FADLUN NAFIS yang telah membantu dalam proses menyelesaikan tugas akhir saya.
5. Teman –teman TIF Angkatan 2012 yang senantiasa memberikan bantuan dan dukungannya selalu untuk keberhasilan tugas akhir saya.

MOTTO

“ Manusia tidak ada yang sempurna, karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT ”

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah serta karunia yang tak terhingga kepada kita semua. Sholawat serta salam senantiasa kita haturkan kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW sebagai uswatun *hasanah* yang telah membawa dunia dari jaman *jahiliyyah* menuju jaman *islamiyyah*. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi dengan judul “ Perancangan Media Pembelajaran KKPI Berbasis Adobe Captivate Pada Siswa Kelas X SMK FADLUN NAFIS Jepara “. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak REKTOR Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara.
2. Bapak Ir. Gun Sudiryanto, M.M. selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama.
3. Bapak Akhmad Khanif Zyen, M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika Universitas Islam Nahdlatul Ulama.
4. Bapak RH.Kusumodestoni,S.Kom, M.Kom selaku Dosen pembimbing I yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penulisan skripsi ini.
5. Ibu Nur Aeni Widiastuti, S.Pd, M.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang telah mencurahkan perhatian, bimbingan dan kepercayaan yang sangat berarti bagi penulis.
6. Bapak Akhmad Efendi, S.Pdi selaku Kepala Sekolah di SMK FADLUN NAFIS Jepara yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di dalam lingkungan sekolahnya.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Teknik Informatika dan Bapak dan Ibu Dosen di lingkungan Fakultas Sains dan Teknologi yang telah memberikan ilmu dan wawasan kepada penulis.
8. Bapak Ibnu Prastiyanto, S.Kom selaku Guru pengajar mata pelajaran KKPI di SMK FADLUN NAFIS yang membantu dalam mengerjakan bahan skripsi penulis.

9. Bapak Achmad Nasrun, Ibu Khoiriyahyang selalu memberikan kasih sayang, do'a yang tak pernah putus, dan dukungan yang tiada henti kepada penulis.
10. Andi Kuswantoro, Suami saya yang selalu membantu dan mendukung selalu demi kelancaran tugas akhir saya.
11. Teman seperjuangan saya TIF angkatan 2012, Terima kasih
12. Semua Pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga segala amal baik yang telah dilakukan mendapat ridho dan balasan pahala dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Jepara,.....2017

Penulis

Cici Amelia

NIM. 13124000036

ABSTRAK

Pada mata pelajaran KKPI (Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi) di SMK FADLUN NAFIS masih banyak siswa yang mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru pengajar dikarenakan belum tersediannya media interaktif di dalam proses pembelajaran. Guru hanya menerangkan materi saja dengan bahan pendukung buku mata pelajaran, hal ini mengakibatkan sebagian dari siswa kurang memperhatikan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran KKPI agar lebih menarik dan meningkatkan mutu belajar siswa untuk kelas X di SMK FADLUN NAFIS. Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)*. Instrumen penilaian validitas menggunakan penilaian dari 3 validator dengan sesuai ahli bidang masing – masing. Hasil akhir penelitian ini menunjukkan bahwa, validitas media pembelajaran berbantuan software adobe captivate yang diterapkan pada mata pelajaran KKPI mendapatkan skor dari validator sebesar 85, 714% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Artinya media pembelajaran dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran dikelas. Respon dari siswa terhadap media pembelajaran berbantuan software adobe captivate pada mata pelajaran KKPI mendapatkan skor 90, 735% yang termasuk dalam kategori sangat baik. sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan software adobe captivate yang dikembangkan valid dan mendapatkan respon positif dari siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Adobe Captivate, Hasil Belajar.

ABSTRACT

In the subjects KKPI (Computer Skills and Information Management) in SMK FADLUN NAFIS there are still many students who have difficulty understanding the material presented by the teacher because the lack of availability of interactive media in the learning process. Teachers only explain the material only with the material support of textbooks, this resulted in some of the students pay less attention. The purpose of this research is to produce KKPI learning media to be more interesting and improve the quality of student learning for class X in SMK FADLUN NAFIS. This research method uses research and development or research and development (R & D). The validity assessment instrument uses an assessment of 3 validators with corresponding expert fields respectively. The final results of this study indicate that, the validity of instructional media supported adobe captivate software applied to subjects KKPI get the score of the validator of 85,714% included in the category is very valid. This means that learning media can be used in classroom learning activities. Student response to instructional media with adobe captivate software on KKPI subjects get score 90, 375% which included in very good category. So it can be concluded that the instructional media supported adobe captivate software developed valid and get positive response from students.

Keywords: Learning Media, Adobe Captivate, Learning Outcomes.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.2. Tinjauan Pustaka	10
2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.2.2. Pengertian Multimedia	11
2.2.3. Pengertian Multimedia Interaktif	12
2.2.4. Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar	13
2.2.5. Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)	14
2.2.6. Adobe Captivate.....	15
BAB III METODE PENELITIAN	18

3.2 Pengumpulan Data.....	20
3.3 Pengolahan awal Data	21
3.4 Metode yang diusulkan.....	21
3.5 Pengujian Metode.....	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1 Hasil Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran.....	27
4.1.1. Konsep	27
4.1.2 Desain	29
4.1.3. Pengumpulan Data.....	34
4.1.4. Perancangan	35
4.1.5. Pembuatan.....	38
4.1.6. Pengujian.....	55
4.2. Deskripsi Data.....	56
4.3. Validasi dari Ahli Materi dan Ahli media	57
4.3.1 Hasil validasi dari Ahli Materi	57
4.3.2 Hasil validasi dari Ahli Media.....	59
4.3.3 Hasil validasi oleh siswa.....	61
4.4 kelayakan Aplikasi Media Pembelajaran.....	62
4.5 Kajian akhir aplikasi Media Pembelajaran	70
BAB V PENUTUP	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN 1	77
LAMPIRAN 2	89
LAMPIRAN 3	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Pemikiran	17
Gambar 3.1. Langkah-langkah Penggunaan Metode R&D. (Sugiyono, 2014:298).	18
Gambar 3.2. Metode yang diusulkan	21
Gambar 4.1. Diagram dalam Penggunaan Media Pembelajaran	28
Gambar 4.2. Kumpulan contoh gambar Background	29
Gambar 4.3. Gambar Bahan	30
Gambar 4.4. Kumpulan bahan simbol tombol dan icon	30
Gambar 4. 5. Keadaan kantor di SMK FADLUN NAFIS	31
Gambar 4.6. Suasana belajar siswa saat pembelajaran didalam laboratorium.....	32
Gambar 4. 7. Suasana belajar siswa berinteraksi dengan guru.	32
Gambar 4. 8. Suasana lingkungan sekolah SMK FADLUN NAFIS JEPARA.....	33
Gambar 4.9. Suasana wawancara dengan salah satu siswa.....	33
Gambar 4.10. Suasana di dalam kelas praktik laboratotium.	34
Gambar 4. 11. Suasana lingkungan sekolah.....	34
Gambar 4.12. Flowchart pembuatan media pembelajaran.....	37
Gambar 4. 13. 12 tampilan pembuatan slide baru	38
Gambar 4. 14. Tampilan preview design	39
Gambar 4. 15. tambah image.....	39
Gambar 4. 16. tampilan dalam menambah shape	40
Gambar 4. 17. menambah button mulai pada halaman utama	40
Gambar 4. 18. Menambahkan tulisan dengan efek gerak	41
Gambar 4. 19. menambahkan image logo UNISNU dengan efek gerak	41
Gambar 4. 20. Menambahkan suara	42
Gambar 4. 21. Tambah judul slide menu utama.....	43
Gambar 4. 22. menambah icon pada menu utama	44
Gambar 4. 23. Menambah Label pada menu utama	44
Gambar 4. 24. menambah tombol aksi pada menu utama	45

Gambar 4. 25. menambah tombol navigasi dengan shapes as button dengan teks hover.....	45
Gambar 4. 26. menambah tombol icon navigasi	46
Gambar 4. 27. menambah suara pada media pembelajaran	46
Gambar 4. 28. menambah judul slide kompetensi pada media pembelajaran	47
Gambar 4. 29. membuat tulisan pada kotak tabel kompetensi	47
Gambar 4. 30. membuat teks pada tabel	48
Gambar 4. 31. Judul slide baru pada menu materi	48
Gambar 4. 32. kolom baru sub bab materi	49
Gambar 4. 33. Memberi teks bab utama	49
Gambar 4. 34. Memberikan aksi pada teks saat di klik.	50
Gambar 4. 35. jenis aksi advanced dengan dua aksi.....	50
Gambar 4. 36. memberi teks dan aksi untuk melanjutkan materi berikutnya	51
Gambar 4. 37. menambah judul slide evaluasi.....	51
Gambar 4. 38. Menambah shape untuk menu evaluasi	52
Gambar 4. 39. Menambah aksi pada shape dengan aksi mengarah ke evaluasi yang dituju.	52
Gambar 4. 40. Membuat quiz pertanyaan dari menu quiz.	52
Gambar 4. 41. memilih jenis quiz dengan multiple quiz.	53
Gambar 4. 42. menu pengaturan quiz.	53
Gambar 4. 43. Preview Design untuk membuat tampilan awal pada menu profil	54
Gambar 4. 44. Load Widget untuk menggunakan tab pada menu profil	54
Gambar 4. 45. untuk mengedit widget dalam membuat identitas pengembang dan identitas sekolah terkait pada profil	55

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-kisi instrumen Untuk Ahli Media	24
Tabel 3.2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media.....	24
Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrumen untuk Responden siswa.....	25
Tabel 3.4. Penilaian Kelayakan berdasarkan rata-rata skor	26
Tabel 3.5. Penilaian kelayakan berdasarkan presentase	26
Tabel 4.1. Perancangan Materi.....	35
Tabel 4.2. Data Hasil validasi Ahli Materi.....	57
Tabel 4.3. Data Hasil validasi Ahli Media	59
Tabel 4.4. Data Hasil validasi oleh siswa	61
Tabel 4. 5. Data hasil penilaian oleh ahli materi	62
Tabel 4.6. Klasifikasi nilai rata-rata.....	64
Tabel 4.7. Klasifikasi nilai total.....	64
Tabel 4.8. Klasifikasi Presentase	64
Tabel 4.9. Data Hasil penilaian Ahli Media	65
Tabel 4.10. Klasifikasi nilai rata-rata.....	66
Tabel 4.11. Klasifikasi nilai total.....	67
Tabel 4.12. klasifikasi presetase	67
Tabel 4.13. Hasil penilaian oleh responden	68
Tabel 4.14. Klasifikasi nilai rata-rata.....	68
Tabel 4.15. Klasifikasi nilai total.....	69
Tabel 4.16. Klasifikasi presetase	69
Tabel 5. 1. Hasil penilaian akhir oleh ahli materi.....	72
Tabel 5. 2. Hasil penilaian akhir oleh ahli media	73
Tabel 5.3. Hasil penilaian akhir oleh responden siswa	73