

**RANCANG BANGUN E MODUL INTERAKTIF *ADOBE ILLUSTRATOR*
(EMULATOR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA
PELAJARAN KONSENTRASI DKV**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana
pendidikan pada program studi Pendidikan Multimedia



Disusun Oleh

Haikal Randika Ilyasa

1807394

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

DI KAMPUS CIBIRU

2022

**RANCANG BANGUN E MODUL INTERAKTIF *ADOBE ILLUSTRATOR*
(EMULATOR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA
PELAJARAN KONSENTRASI DKV**

Oleh:

Haikal Randika Ilyasa

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Haikal Randika Ilyasa

Universitas Pendidikan Indonesia

November 2022

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian

Dengan dicetak ulang, di fotocopy, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Haikal Randika Ilyasa

**RANCANG BANGUN E MODUL INTERAKTIF *ADOBE ILLUSTRATOR*
(EMULATOR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA
PELAJARAN KONSENTRASI DKV**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,

Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds.

NIP. 920171219860906201

Pembimbing II,

Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.

NIP. 92017121987081120

Mengetahui

Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Multimedia

Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.

NIP. 92017121987081120

**RANCANG BANGUN E MODUL INTERAKTIF ADOBE ILLUSTRATOR
(EMULATOR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA
PELAJARAN KONSENTRASI DKV**

Haikal Randika

NIM 1807394

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian media pembelajaran jugabisa dapat dikatakan alat yang dapat membantu Siswa/i dan Guru dalam hal penyampaian materi kepada Siswa/I. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sasaran dapat meningkatkan motivasi Siswa/I dalam proses Pembelajaran berlangsung maupun diluar jam pembelajaran, sehingga materi atau isi Konten yang telah disampaikan akan lebih mudah dimengerti dan dipahami. Hal ini jugayang ditemukan oleh peneliti saat proses observasi dalam melakukan proses penelitian ssecara langsung. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa permasalahan utama dalam proses pembelajaran Konsentrasi DKV adalahsiswa/i yang masih kesulitan untuk memahami salah satu Aplikasi berbasis Design Graphic yaitu Adobe Illustrator. Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan cara membuat media pembelajaran berbasis Elektronik Modul Interaktif. Rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini meliputi bagaimana cara perancangan *E Modul* Interaktif pada mata pelajaran Konsentrasi DKV serta penggunaan dan hasil ujicoba media yang telah dibuat. Metode penelitian ini menggunakan adalah *Design and Development* dengan menggunakan model N.J Manson yang terdiri dari 5 tahap yaitu, menyadari adanya masalah (*Awareness of problem*), pemberian saran (*suggestion*), pengembangan (*Development*), evaluasi (*Evaluation*) dan menyimpulkan (*conclusion*). Kemudian dari hasil penelitian inimenunjukkan bahwa perancangan *E Modul* Interaktif layak untuk digunakan sebagai Media pembelajaran pada mata pelajaran Konsentrasi DKV. Maka dariitu berdasarkan hal tersebut yang sudah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa perancangan Media Pembelajaran berbasis E Modul Interaktif ini dapat menjadiide baru dalam dunia Pendidikan saat ini.

Kata Kunci: E Modul Interaktif, Media Pembelajaran, Kosentrasi DKV, Adobe Illustrator

**RANCANG BANGUN E MODUL INTERAKTIF *ADOBE ILLUSTRATOR*
(EMULATOR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA
PELAJARAN KONSENTRASI DKV**

ABSTRACT

Learning media is a tool that is used in the process of learning activities taking place, then learning media can also be said to be a tool that can help students and teachers in terms of delivering material to students. The use of learning media that is right on target can increase student motivation in the learning process taking place or outside of learning hours, so that the material or content that has been delivered will be easier to understand and understand. This was also found by researchers during the observation process in carrying out the research process directly. Based on the results of observations, it is known that the main problem in the learning process of DKV concentration is students who still have difficulty understanding one of the Graphic Design-based applications, namely Adobe Illustrator. One solution that can be done to overcome this problem is by creating interactive learning media based on electronic modules. The formulation of the problem discussed in this study includes how to design the Interactive E Module in the DKV Concentration subject as well as the use and results of the media trials that have been made. This research method uses Design and Development using the N.J Manson model which consists of 5 stages, namely, awareness of a problem, giving suggestions, developing, evaluating and concluding. Then from the results of this study it shows that the design of the Interactive E Module is feasible to be used as a learning medium in the DKV Concentration subject. Therefore, based on what has been explained, it can be concluded that the design of Interactive E-Module-based Learning Media can be a new idea in the world of education today.

Keywords: E Interactive Module, Learning Media, DKV Concentration, Adobe Illustrator

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, P., A. A. (2018). Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2), 55–65.
- Falahudin, W. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *WidyaiIswara Network Journal*, Edisi 1 No, 11–12.
- Fifi Novitasari, Y. D., S. F. (2015). Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Srijaya Negara. *JURNAL PROFIT*, Vol 2, No, 3.
- Komang Redy Winatha, N. S., K. A. (2018). Pengembangan E-Modul Inteaktif Berbasis Proyekmata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, Vol. 15, N, 8.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-QuranHadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 5–6.
- Pakpahan, A. F. dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. yayasan kita menulis.
- Ricu Sidiq, N. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol 1 No.9, 3–5.
- Aisyah Hamid, H. A. (2021). Pentingnya Mengembangkan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook di Sekolah Menengah Atas. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, Vol 3 No 3, 2.
- Sharen Nia Novrita Desly Rondonuwu, James Sumayku, A. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Animasi 2D pada Siswa SMK. *Pendidikan Teknologi InformasidanKomunikasi*, Vol 2 No 2, 3.
- Mohammad Adiguna Wonggo, Jimmy Waworuntu, T. K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi 2D Berbasis Mobile Untuk Siswa SMK. *Pendidikan Teknologi Informasidan Komunikasi*, Vol 1 No 4, 3.
- Lisa Andriani Saragih, Z. (2019). Analisis Kerajinan Souvenir Diorama Berbahan Limbah Pada Pengrajin Dikraf Berdasarkan Prinsip-prinsip Desain. *Jurnal Seni Rupa*, Vol 08 No, 3.
- Wandah Wibawanto, S. S. M. D. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif.
- Ihsan, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Culture View Virtual Reality Untuk Mata Pelajaran IPS Pada Pokok Bahasan Keragam Etnik Dan Budaya
- Pratiwi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket Book (ARPOOK) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar
- Fadhillah, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Materi Tema Pahlawanku Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar
- Prof. Dr. M. Rusdi, S.Pd., M. S. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. PT Grafindo Persada.

- Tinarbuko, S. (2015). *Penanda Zaman Masyarakat Global* [Institut Seni Indonesia Yogyakarta].
- Lestariningsih, T. (2017). Analisis Sistem Informasi Dalam Prespektif Human Computer Interaction. *Jurnal AKSI (Akuntansi Dan Sistem Informasi)*, 1, 5.
- Prihati, dkk. (2011). Penerapan Model Human Computer Interaction (HCI) dalam Analisis Sistem Informasi. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 01, 2.
- Rifka, A. (2021). *13 Arti Warna dalam Psikologi yang Harus Diketahui, Simak Kandungan Filosofinya*. <https://www.liputan6.com/hot/read/4577645/13-arti-warna-dalam-psikologi-yang-harus-diketahui-simak-kandungan-filosofinya>
- Kumparan. (2022). *Arti Warna Coklat dari Berbagai Sudut Pandang dan Filosofinya*. <https://kumparan.com/berita-terkini/arti-warna-coklat-dari-berbagai-sudut-pandang-dan-filosofinya-1yV3gc40YUB/full>
- Thejahanjaya, D. Yulianto, Y. (2022). Penerapan Psikologi warna dalam Color Grading untuk menyampaikan tujuan dibalik foto. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 3.