

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI TATA RUANG
KANTOR DALAM MATA PELAJARAN OTOMATISASI TATA KELOLA
SARANA DAN PRASARANA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

TESIS

**Oleh
Anggun Pebi Parizka
NIM: 06032681620018**

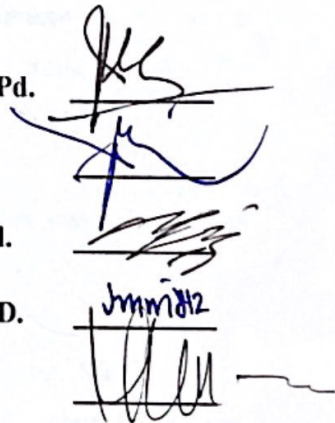
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 17 Mei 2018

TIM PENGUJI

- 1. Ketua : Prof. Dr. Fuad Abd. Rachman, M.Pd.**
- 2. Sekretaris : Dr. Riswan Jaenuddin, M.Pd.**
- 3. Anggota : Prof. Dr. H. M. Djahir Basir, M.Pd.**
- 4. Anggota : Dr. Hj. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D.**
- 5. Anggota : Dr. Yosef Barus, M.A.**



**Palembang, Mei 2018
Mengetahui,
KPS Magister Teknologi Pendidikan,**



**Dr. Adeng Slamet, M.Si.
NIP 196006111986031002**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI TATA RUANG
KANTOR DALAM MATA PELAJARAN OTOMATISASI TATA KELOLA
SARANA DAN PRASARANA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif materi tata ruang kantor dalam mata pelajaran otomasisasi tata kelola sarana dan prasarana untuk peserta didik kelas XI Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang valid, praktis dan efektif terhadap hasil belajar. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 3 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan Alessi dan Trollip yang terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, desain dan pengembangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah *walkthrough*, wawancara, angket, observasi dan tes hasil belajar. Teknik analisis yang dilakukan adalah analisis data hasil *walkthrough*, analisis data hasil wawancara, analisis data hasil angket, analisis data hasil observasi dan analisis data hasil belajar. Validitas multimedia interaktif ini dinilai oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli desain dan ahli media. Berdasarkan saran dan penilaian ahli, multimedia interaktif ini dinyatakan valid dan layak untuk diujicobakan. Kepraktisan multimedia interaktif dapat dilihat dari penilaian pada tahap uji beta dengan rerata nilai 4,78 dengan kategori sangat praktis. Efektivitas multimedia interaktif ini dilihat dari hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan dari rerata nilai 40,26 kategori sangat buruk pada saat *pretest* menjadi rerata nilai 89,86 kategori sangat baik pada saat *posttest*. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah multimedia interaktif materi tata ruang kantor dalam mata pelajaran otomasisasi tata kelola sarana dan prasarana yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis dan efektif terhadap hasil belajar peserta didik. Adapun saran untuk guru dan peserta didik hendaknya menggunakan multimedia interaktif tata ruang kantor dalam mata pelajaran otomatisasi tata kelola sarana dan prasarana, untuk peneliti lain disarankan untuk mengembangkan multimedia interaktif pada materi atau mata pelajaran lainnya.

Kata kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI TATA
RUANG KANTOR DALAM MATA PELAJARAN OTOMATISASI
TATA KELOLA SARANA DAN PRASARANA SEKOLAH
MENENGAH KEJURUAN**

TESIS

oleh:

ANGGUN PEBI PARIZKA (06032681620018)



**PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2018

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI TATA
RUANG KANTOR DALAM MATA PELAJARAN OTOMATISASI
TATA KELOLA SARANA DAN PRASARANA SEKOLAH
MENENGAH KEJURUAN**

TESIS

oleh:

ANGGUN FEBI FARIZKA (N9533681670018)



**PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2018