

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* PADA MATA PELAJARAN DASAR-
DASAR KEFARMASIAN**

Oleh

Ni Kadek Ayu Sita Christina Dewi

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Email: nikadekayusitachristinadewi18@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk menghasilkan sebuah konten pembelajaran interaktif berbasis discovery learning pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kefarmasian, untuk mengetahui respon guru dan peserta didik, serta untuk mengetahui efektivitas pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis discovery learning pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kefarmasian. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R & D) dan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian dilakukan di kelas X Jurusan Farmasi SMK Negeri 4 Negara dengan 31 orang siswa dan seorang guru pengampu mata pelajaran Dasar-Dasar Kefarmasian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen penelitian berupa angket. Hasil dari penelitian ini untuk uji validasi konten pembelajaran interaktif berasal dari hasil perhitungan uji ahli isi materi, uji ahli desain dan media pembelajaran yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 1,00 yang menunjukkan kriteria tingkat validitas sangat tinggi. Untuk hasil rata-rata uji respon guru dan peserta didik mendapatkan nilai masing-masing sebesar 47 untuk guru dan 64,58 untuk peserta didik yang berada pada kualifikasi sangat positif dengan kriteria sangat praktis. Kemudian untuk hasil uji efektivitas dengan menggunakan rumus N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,92 yang menunjukkan tingkat efektivitas berada pada kriteria tinggi dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: Konten Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline*, Dasar-Dasar Kefarmasian, *Discovery learning*

**THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING CONTENT
BASED ON DISCOVERY LEARNING IN THE PHARMACUTICAL
BASIC SUBJECT**

By :

Ni Kadek Ayu Sita Christina Dewi

Educational of Informatics Engineering Study Program

Majoring in Informatics Engineering

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Email: nikadekayusitachristinadewi18@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This study has a goal, namely to produce an interactive learning content based on discovery learning in the Pharmaceutical Basics subject, to determine the responses of teachers and students, and to determine the effectiveness of developing discovery learning-based interactive learning content in the Pharmaceutical Basics subject. This research is a type of Research and Development (R & D) research and uses the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The research was conducted in class X of the Pharmacy Department at SMK Negeri 4 Negara with 31 students and a teacher who teaches Pharmaceutical Basics. The data collection technique used in this study was a research instrument in the form of a questionnaire. The results of this study for the validation test of interactive learning content came from the results of the calculation of the content expert test, design expert test and learning media which obtained an average value of 1.00 which shows the criteria for a very high level of validity. For the average results of the teacher and student response tests, each score is 47 for teachers and 64.58 for students who are in very positive qualifications with very practical criteria. Then for the results of the effectiveness test using the N-Gain formula, a value of 0.92 is obtained which indicates the level of effectiveness is in the high and effective criteria for use.

Keywords: *Interactive Learning Content, Articulate Storyline, Pharmaceutical Basics, Discovery learning*