

**PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF MATA
PELAJARAN TEKNIK KARAWITAN DASAR DI SMK
NEGERI 1 SUKASADA**



**OLEH:
PUTU KHARISMA WIDYA ISWARI
NIM.1715051027**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2022

**PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF MATA
PELAJARAN TEKNIK KARAWITAN DASAR DI SMK
NEGERI 1 SUKASADA**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika



OLEH:

PUTU KHARISMA WIDYA ISWARI

Nim.1715051027

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2022

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS-TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

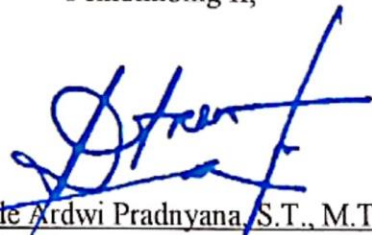
Menyetujui,

Pembimbing I,



Dr. Ketut Agustini, S.,Si.,M.Si.
NIP. 19740801200032001

Pembimbing II,



I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T.
NIP. 198611182015041001

Skripsi oleh Putu Kharisma Widya Iswari
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 09 Februari 2022

Dewan Penguji,



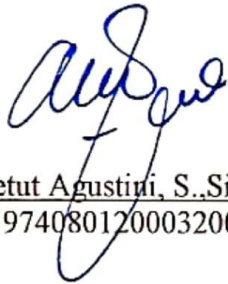
Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc.
198211112008121001

(Ketua)



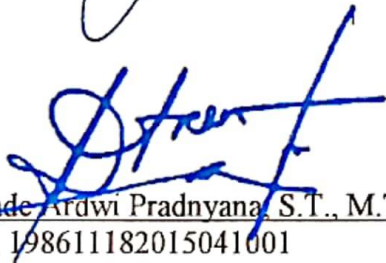
P Wyan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.
198711092015041001

(Anggota)



Dr. Ketut Agustini, S., Si., M.Si.
NIP. 19740801200032001

(Anggota)



I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T.
NIP. 198611182015041001

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

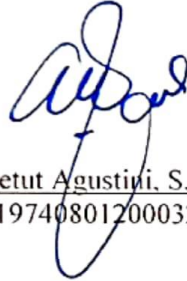
Pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 09 Februari 2022

Mengetahui,

Ketua Ujian,



Dr. Ketut Agustini, S.,Si.,M.Si.
NIP. 19740801200032001

Sekretaris Ujian,



Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
NIP. 198502152008122007

Mengesahkan

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197106161996021001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Pengembangan Konten Interaktif Mata Pelajaran Teknik Karawitan Dasar di SMK Negeri 1 Sukasada**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 09 Februari 2022

Yang membuat pernyataan



Putu Kharisma Widya Iswari

NIM. 1715051027

PRAKATA

Puji syukur panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, Ida Sang Hyang Widhi Wasa, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Konten Interaktif Mata Pelajaran Teknik Karawitan Dasar di SMK Negeri 1 Sukasada”. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan baik dari berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. I Nyoman Jampel. M.Pd., selaku rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengikuti Pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Dan Kejuruan.
2. I Gede Sudirtha. S.Pd.,M.Pd., selaku dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
3. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
4. Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku penguji yang telah banyak memberikan dukungan, arahan, saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd., selaku penguji yang telah banyak memberikan dukungan, arahan, saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Dr. Ketut Agustini, S.,Si.,M.Si., selaku pembimbingan I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T., selaku pembimbingan II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.

8. Seluruh staf dosen di lingkungan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Drs Made Darwis Wibawa., M.M., selaku Kepala SMK Negeri 1 Sukasada yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
10. I Made Pasca Wirsutha, S.Sn., selaku guru mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar yang telah memberikan bantuan dan kerjasamanya selama penulis melakukan penelitian.
11. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
12. I Ketut Kawida, Ni Ketut Karwini dan Kadek Lucky Ananda selaku Orang Tua dan Saudara penulis yang telah memberikan dukungan moral dan spiritual dalam penyusunan skripsi ini.
13. Rekan-rekan mahasiswa angkatan 2017 Program Studi Pendidikan Teknik informatika di Universitas Pendidikan Ganesha yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Peserta Didik kelas XI Seni Karawitan Smk Negeri 1 Sukasada yang telah membantu dalam penelitian.
15. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan, semangat dan doa dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Maka dari itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan saran dan perbaikan yang bersifat membangun dari para pembaca. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 03 Februari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

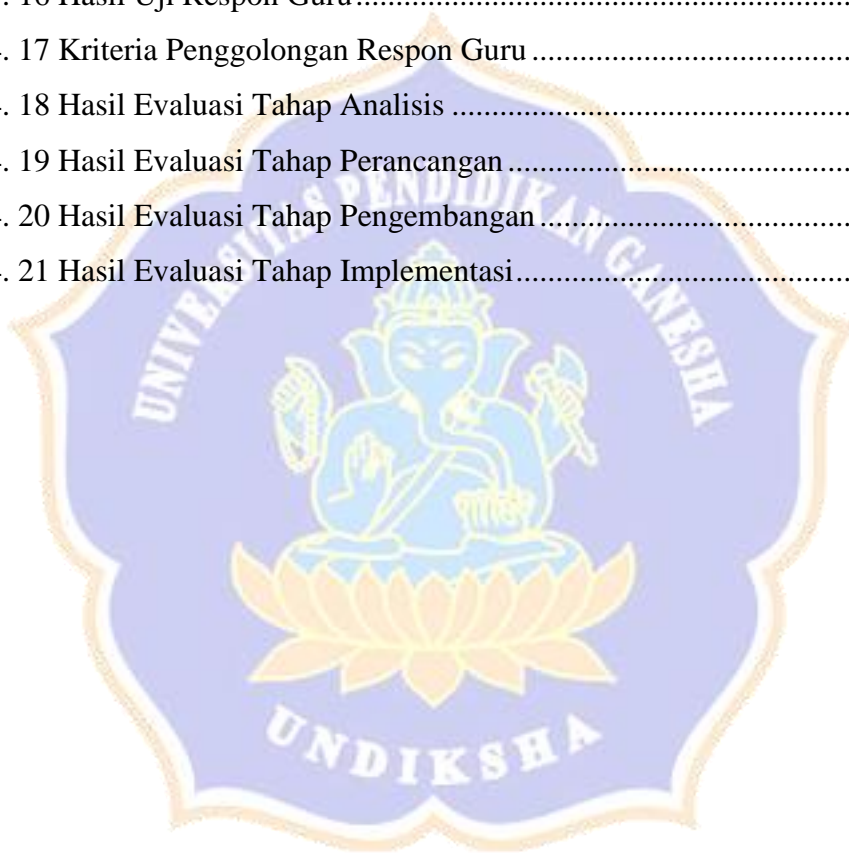
	HALAMAN
HALAMAN Sampul	i
HALAMAN Judul.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	vi
KATA PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
PRAKATA.....	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	10
1.3 RUMUSAN MASALAH.....	11
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	11
1.5 BATASAN MASALAH.....	11
1.6 MANFAAT PENELITIAN.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	16
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	16
2.2 LANDASAN TEORI.....	20
2.2.1 Konten Interaktif.....	20
2.2.2 <i>Articulate Storyline</i>	23
2.2.3 Model <i>Flipped Classroom</i>	26
2.2.4 Teori Belajar	37
2.2.5 Karakteristik Mata Pelajaran Teknik Karawitan Dasar	40
2.2.6 Kerangka Berpikir.....	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	44

3.1	JENIS PENELITIAN.....	44
3.2	MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN.....	44
3.2.1	Analisis (<i>Analyze</i>).....	45
3.2.2	Perancangan (<i>Design</i>).....	49
3.2.3	Pengembangan (<i>Development</i>).....	56
3.2.4	Implementasi (<i>Implementation</i>).....	57
3.2.5	Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	58
3.3	SUBJEK PENELITIAN.....	60
3.4	TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	61
3.5	ANALISIS DATA.....	62
3.5.1	Analisis Data Kevalidan Konten Interaktif.....	62
3.5.2	Analisis Data Respons Guru dan Peserta Didik.....	66
3.5.3	Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan.....	67
3.5.4	Uji Efektivitas Gain dan Kriteria Keberhasilan.....	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		72
4.1	HASIL.....	72
4.1.1	Hasil Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	73
4.1.2	Hasil Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	76
4.1.3	Hasil Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	77
4.1.4	Hasil Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	96
4.1.5	Hasil Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	121
4.2	PEMBAHASAN.....	123
BAB V PENUTUP.....		139
5.1	SIMPULAN.....	139
5.2	SARAN.....	140
DAFTAR PUSTAKA.....		142
LAMPIRAN.....		147

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 Defisini Arti Sempit dan Arti Luas pada Model Pembelajaran <i>Flipped Classroom</i>	27
Tabel 2. 2 Perbandingan Kelas Konvensional dengan <i>Flipped Classroom</i>	30
Tabel 2. 3 Tiga Langkah Instruksional pada Model <i>Flipped Classroom</i>	35
Tabel 2. 4 Fase <i>Offline Class/ During Class</i> dalam Model <i>Flipped Classroom</i> ...	36
Tabel 3. 1 Kegiatan Pembelajaran	50
Tabel 3. 2 Pemetaan Materi dalam Konten Interaktif	53
Tabel 3. 3 Tiga Langkah Instruksional Model <i>Flipped Classroom</i>	54
Tabel 3. 4 Fase <i>Offline Class/ During Class</i> dalam Model <i>Flipped Classroom</i> ...	55
Tabel 3. 5 Perangkat lunak dan Perangkat Keras.....	56
Tabel 3. 6 Pemetaan Uji Ahli Isi dan Uji Ahli Desain.....	57
Tabel 3. 7 Pemetaan Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan.....	58
Tabel 3. 8 Teknik Pengumpulan Data.....	61
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Angket Uji Validitas Konten.....	62
Tabel 3. 10 Kriteria CVR	64
Tabel 3. 11 Contoh Tabulasi Penilaian Pakar	65
Tabel 3. 12 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli	66
Tabel 3. 13 Rubrik Penilaian Respons Guru dan Peserta Didik	67
Tabel 3. 14 Kriteria Penggolongan Respons Guru dan Peserta Didik	67
Tabel 3. 15 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	68
Tabel 3. 16 Kriteria Gain	70
Tabel 3. 17 Kriteria Keberhasilan	70
Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Validasi Ahli Isi	89
Tabel 4. 2 Saran dan Revisi Ahli Isi	92
Tabel 4. 3 Respon Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran.....	93
Tabel 4. 4 Tabulasi Penilaian Ahli Desain dan Media Pembelajaran	94
Tabel 4. 5 Saran dan Revisi dari Ahli Desain dan Media Pembelajaran	96
Tabel 4. 6 Hasil Uji Coba Perorangan	98
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Penilaian Uji Coba Perorangan	100

Tabel 4. 8 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	103
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil.....	104
Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba Lapangan	107
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Penilaian Uji Coba Lapangan	109
Tabel 4. 12 Hasil Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	111
Tabel 4. 13 Hasil Perbandingan KKM dengan <i>Posttest</i>	114
Tabel 4. 14 Hasil Uji Respon Peserta Didik	115
Tabel 4. 15 Kriteria Penggolongan Respon Peserta Didik.....	117
Tabel 4. 16 Hasil Uji Respon Guru	118
Tabel 4. 17 Kriteria Penggolongan Respon Guru	120
Tabel 4. 18 Hasil Evaluasi Tahap Analisis	121
Tabel 4. 19 Hasil Evaluasi Tahap Perancangan	122
Tabel 4. 20 Hasil Evaluasi Tahap Pengembangan.....	122
Tabel 4. 21 Hasil Evaluasi Tahap Implementasi.....	123



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Perbedaan <i>Flipped Classroom</i> dengan Konvensional	28
Gambar 2. 2 Ketiga Langkah Instruksional dalam <i>Flipped Classroom</i>	34
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir	44
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	45
Gambar 4. 1 Tampilan Pembuatan <i>Background</i> Konten Interaktif	78
Gambar 4. 2 Tampilan Pembuatan <i>Button</i>	78
Gambar 4. 3 Tampilan Pembuatan <i>Icon</i>	78
Gambar 4. 4 Tampilan Pembuatan Karakter	79
Gambar 4. 5 Tampilan Pembuatan <i>Asset</i> 2D	79
Gambar 4. 6 Tampilan Proses Menggerakkan Karakter Animasi 2D.....	79
Gambar 4. 7 Tampilan Proses Menggabungkan Animasi 2D dan Audio	80
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Login.....	80
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Selamat Datang.....	81
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Petunjuk Pengguna	81
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Menu Utama	81
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Kompetensi Dasar	82
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Indikator Kompetensi	82
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran	83
Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Menu Materi	84
Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Repertoar Dasar	84
Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Video Tabuh Gilak & Tabuh Telu.....	84
Gambar 4. 18 Tampilan Halaman Teknik Repertoar Dasar.....	85
Gambar 4. 19 Tampilan Halaman Teknik Kotekan	85
Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Petunjuk <i>Quiz</i>	85
Gambar 4. 21 Tampilan Halaman <i>Quiz</i>	85
Gambar 4. 22 Tampilan Halaman Petunjuk Evaluasi	86
Gambar 4. 23 Tampilan Halaman Soal Evaluasi	86
Gambar 4. 24 Tampilan Halaman Hasil Akhir	86
Gambar 4. 25 Tampilan Halaman Menu Info	87

Gambar 4. 26 Tampilan Halaman Profil Pengembang	87
Gambar 4. 27 Tampilan Halaman Referensi	87
Gambar 4. 28 Grafik Hasil Rekapitulasi Uji Coba Perorangan	100
Gambar 4. 29 Grafik Hasil Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Kecil.....	105
Gambar 4. 30 Grafik Hasil Rekapitulasi Uji Coba Lapangan.....	109
Gambar 4. 31 Grafik Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	113



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Melakukan Penelitian Di SMK Negeri 1 Sukasada.....	148
Lampiran 2 Surat Keterangan Izin Penelitian di SMK Negeri 1 Sukasada	149
Lampiran 3 Hasil Wawancara Guru Mata Pelajaran Teknik Karawitan Dasar ..	150
Lampiran 4 Hasil Wawancara dengan Peserta Didik.....	156
Lampiran 5 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	158
Lampiran 6 Hasil Angket Peserta Didik	161
Lampiran 7 Silabus Mata Pelajaran Teknik Karawitan Dasar	166
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	173
Lampiran 9 Rancangan Antarmuka Konten Interaktif.....	199
Lampiran 10 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi	205
Lampiran 11 Angket Uji Ahli Isi	206
Lampiran 12 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran.....	224
Lampiran 13 Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran	225
Lampiran 14 Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan	237
Lampiran 15 Angket Uji Perorangan	238
Lampiran 16 Rekapitulasi Hasil Uji Perorangan	240
Lampiran 17 Angket Uji Kelompok Kecil.....	241
Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil Uji Kelompok Kecil	243
Lampiran 19 Angket Uji Lapangan.....	244
Lampiran 20 Rekapitulasi Hasil Uji Lapangan	246
Lampiran 21 Kisi-Kisi Angket Respons Peserta Didik	247
Lampiran 22 Angket Respons Peserta Didik.....	248
Lampiran 23 Rekapitulasi Hasil Respons Peserta Didik	250
Lampiran 24 Kisi-Kisi Angket Respons Guru	251
Lampiran 25 Angket Respons Guru	252
Lampiran 26 Rekapitulasi Hasil Angket Respons Guru.....	254
Lampiran 27 Kisi-Kisi Instrumen Uji Efektivitas	255
Lampiran 28 Hasil <i>Pre-Test</i>	266

Lampiran 29 Hasil <i>Post-Test</i>	268
Lampiran 30 Dokumentasi Penelitian.....	270

