

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
PADA MATA PELAJARAN AGAMA HINDU DAN
BUDI PEKERTI**



**OLEH
PUTU ANGGA WISESA
NIM. 1715051021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2022



**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
PADA MATA PELAJARAN AGAMA HINDU DAN
BUDI PEKERTI**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika



Oleh

Putu Angga Wisesa

Nim 1715051021

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**

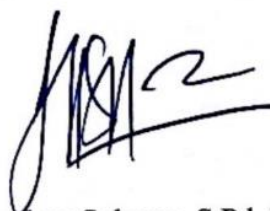
Menyetujui

Pembimbing 1



Dr. Ketut Agustini, S.Si, M.Si.
NIP. 19740801 200003 2 001

Pembimbing 2



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.
NIP. 19931117 201903 1 014

Skripsi oleh Putu Angga Wisesa ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 25 Januari 2022

Dewan Penguji



Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs.
NIP. 19870802 201404 1 001

(Ketua)



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19950302 201903 1 006

(Anggota)



Dr. Ketut Agustini, S.Si, M.Si.
NIP. 19740801 200003 2 001

(Anggota)



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.
NIP. 19931117 201903 1 014

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada

Hari : Selasa

Tanggal : 25 Januari 2022

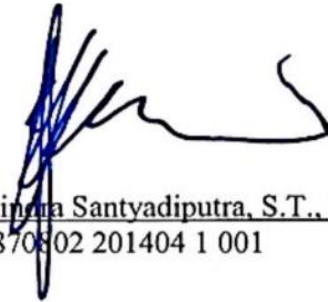
Mengetahui

Ketua Ujian



Dr. Ketut Agustini, S.Si, M.Si.
NIP. 19740801 200003 2 001

Sekretaris Ujian



Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs.
NIP. 19870802 201404 1 001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd.
NIP 19710616 1999602 1 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti**” 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 hari ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja,

uat pernyataan



Putu Angga Wisesa
NIM. 1715051021

KATA PERSEMBAHAN

TERIMA KASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA:

IDA SANG HYANG WIDHI WASA

Atas berkat dan rahmat Beliau, skripsi ini dapat terselesaikan.

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA:

KEDUA ORANG TUA SAYA TERCINTA

(Gede Suadnyana & Luh Putu Budiani)

Yang telah senantiasa membesarkan, membimbing dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang dan keikhlasan serta selalu memberikan saya semangat, motivasi, dukungan, dan doa dalam setiap langkah saya selama menempuh jenjang Pendidikan.

SAUDARA TERSAYANG

(Kadek Yudi Darma)

Yang selalu mendukung, mengarahkan serta memberikan semangat ketika saya mengalami kesulitan dalam mengerjakan skripsi ini.

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya:

Ibu Ketut Agustini dan Bapak I Gede Bendesa Subawa

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Angkatan 2017 khususnya (Yoga, Sita, Agas, Sasha, Reza, Novi, Fingky, Marta serta seluruh rekan rekan seperjuangan Ex Lab) yang selalui mensupport dan menyemangati saya dalam pengerjaan skripsi ini.

MOTTO

“From Nothing to Something”



PRAKATA

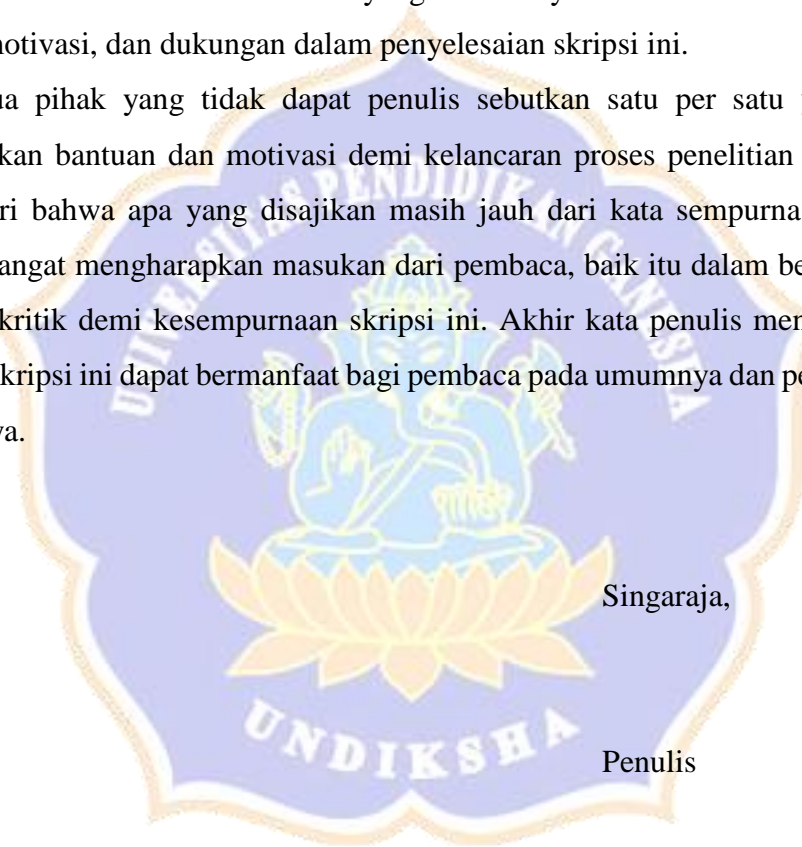
Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti”**. Tujuan penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi syarat yang harus dipenuhi dalam menyelesaikan program sarjana Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kujuruan Universitas Pendidika Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
2. Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah banyak memberikan arahan, saran, dan motivasi selama perkuliahan maupun dalam proses penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Ketut Agustini, S.Si, M.Si. selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan ilmu baru kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan ilmu baru kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kujuruan yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
6. Drs. I Made Arya Kartawan, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMAN 2 Singaraja yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.

7. Putu Ngurah Merta, S.Pd., selaku Guru Mata Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekeri SMAN 2 Singaraja yang telah banyak memberikan arahan, saran, motivasi, dan tempat selama proses penyusunan skripsi ini.
8. Seluruuh Guru dan Siswa SMAN 2 Singaraja yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian.
9. Kedua orang tua beserta keluarga besar yang senantiasa memberikan doa, semangat, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
10. I Gede Arya Septiawan dan rekan-rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika 2017 dan yang telah banyak memberikan semangat, motivasi, dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dan motivasi demi kelancaran proses penelitian ini. Penulis menyadari bahwa apa yang disajikan masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis sangat mengharapkan masukan dari pembaca, baik itu dalam bentuk saran maupun kritik demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.



DAFTAR ISI

	HALAMAN
SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	iii
PERSETUJUAN	iv
PERNYATAAN.....	vii
KATA PERSEMBAHAN.....	viii
MOTTO	ix
PRAKATA.....	x
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.LATAR BELAKANG.....	1
1.2.IDENTIFIKASI MASALAH.....	9
1.3.RUMUSAN MASALAH.....	10
1.4.TUJUAN PENELITIAN	10
1.5.BATASAN MASALAH.....	11
1.6.MANFAAT PENELITIAN	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	14
2.1.KAJIAN PUSTAKA	14
2.2.1. Peneltian Yang Relevan.....	14
2.2.LANDASAN TEORI.....	17
2.2.1. Multimedia.....	17
2.2.2. Multimedia Pembelajaran Interaktif	19
2.2.3. Teori Belajar	24
2.2.4. Karakteristik Mata Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti	27

2.2.4. Articulate Story Line.....	28
2.2.5. Model Pembelajaran Discovery Learning.....	29
2.2.6. Kerangka Berpikir.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1. JENIS PENELITIAN.....	36
3.2. MODEL PENGEMBANGAN.....	36
3.3. PROSEDUR PENGEMBANGAN PRODUK.....	37
3.3.1. Analisis (<i>Analyze</i>).....	37
3.3.2. Desain (<i>Design</i>)	42
3.3.3. Pengembangan (<i>Development</i>)	66
3.3.4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	67
3.4. SUBJEK PENELITIAN	70
3.5. TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	70
3.6. ANALISIS DATA.....	72
3.6.1. Analisis Data Kevalidan Konten Pembelajaran Interaktif	72
3.6.2. Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan.....	75
3.6.3. Uji Normalitas N-Gain.....	77
3.6.4. Uji Kriteria Keberhasilan.....	78
3.6.5. Analisis Data Respon guru dan Peserta Didik	78
3.7. JADWAL KEGIATAN	80
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	82
4.1 HASIL	82
4.1.1 Hasil Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	83
4.1.2 Hasil Tahap Desain (<i>Design</i>).....	86
4.1.3 Hasil Tahapan Pengembangan (<i>Development</i>)	95
4.1.4 Hasil Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	123
4.2 PEMBAHASAN.....	147
BAB V PENUTUP	162
5.1 SIMPULAN.....	162
5.2 SARAN.....	163
DAFTAR PUSTAKA	165
LAMPIRAN.....	169

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 Tahap-tahap Pembelajaran Discovery Learning	31
Tabel 3. 1 Lingkup Pengetahuan Mata Pelajaran	39
Tabel 3. 2 Desain Perancangan Pembelajaran Dengan Discovery Learning	42
Tabel 3. 3 Pemetaan Materi Dalam Konten Pembelajaran Interaktif	46
Tabel 3. 4 Rancangan Konten Pembelajaran	51
Tabel 3. 5 Pemetaan Uji ahli isi, ahli desain dan ahli media	67
Tabel 3. 6 Pemetaan Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Uji Lapangan.....	68
Tabel 3. 7 Teknik Pengumpulan Data.....	70
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Angket Uji Validasi Konten Pembelajaran Interaktif	71
Tabel 3. 9 Nilai Minimum CVR	73
Tabel 3. 10 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli	75
Tabel 3. 11 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5	76
Tabel 3. 12 Kriteria Gain	77
Tabel 3. 13 Kriteria Keberhasilan Proses Pembelajaran Peserta didik	78
Tabel 3. 14 Rubrik Penilaian Respon Guru dan Peserta Didik	79
Tabel 3. 15 Kriteria Penggolongan Respon Guru dan Peserta Didik.....	79
Tabel 3. 16 Jadwal Penelitian	81
Tabel 4. 1 KI, KD, IPK Mata Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti	84
Tabel 4. 2 Hasil Desain Antar Muka (<i>Interface</i>).....	88
Tabel 4. 3 Respon Uji Ahli Isi	112
Tabel 4. 4 Tabulasi Penilaian Uji Ahli Isi	114
Tabel 4. 5 Perhitungan CVR Tiap Item	116
Tabel 4. 6 Saran dan Revisi Ahli Isi	117
Tabel 4. 7 Respon Uji Ahli Desain dan Media	119
Tabel 4. 8 Tabulasi Penilaian Uji Ahli Desain dan Media.....	120
Tabel 4. 9 Saran dan Revisi Ahli Isi	122
Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba Peorangan.....	124

Tabel 4. 11 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	128
Tabel 4. 12 Hasil Uji Coba Lapangan	132
Tabel 4. 13 Hasil Perolehan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	135
Tabel 4. 14 Perbandingan KKM dengan hasil <i>Posttest</i>	138
Tabel 4. 15 Kriteria Keberhasilan Proses Pembelajaran Peserta Didik	139
Tabel 4. 16 Hasil Uji Respon Peserta Didik	140
Tabel 4. 17 Kriteria Penggolonga Respon Peserta Didik.....	142
Tabel 4. 18 Hasil Uji Respon Guru.....	143
Tabel 4. 19 Kriteria Penggolonga Respon Guru	145
Tabel 4. 20 Hasil Evaluasi Tahap Implementasi.....	146



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Diagram Fishbone	16
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir Penelitian	35
Gambar 3. 1 Siklus Model pengembangan ADDIE.....	37
Gambar 3. 2 Tabel Minimum CVR.....	74
Gambar 3. 3 Tabulasi penilaian Pakar	75
Gambar 4. 1 Peta Konsep KD 3.1 dan 3.4 Keluarga Sukhinah	87
Gambar 4. 2 Pembuatan <i>Background</i> Opening menggunakan <i>Adobe Photoshop CS6</i>	96
Gambar 4. 3 Tampilan Pembuatan Game Quis menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i>	97
Gambar 4. 4 Tampilan Pembuatan <i>Background</i> Menggunakan <i>Adobe Illustrator CS6</i>	97
Gambar 4. 5 Pembuatan Animasi Menggunakan <i>Adobe Premiere Pro CS6</i>	97
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Awal	98
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Doa	98
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Menu Utama	99
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman KD	100
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Petunjuk.....	100
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Referensi.....	101
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Profil Pengembang	101
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Materi	102
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Kode	102
Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Sub Materi Pertemuan 1	103
Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Sub Materi Pertemuan 2	104
Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Sub Materi Pertemuan 3	104
Gambar 4. 18 Tampilan Halaman Sub Materi Pertemuan 4	105
Gambar 4. 19 Tampilan Popup Pendefinisian Masalah	105

Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Pengertian Serta Hakikat Keluarga Sukhinah	106
Gambar 4. 21 Halaman Penjelasan Keluarga Sukhinah Dalam Ajaran Agama Hindu.....	106
Gambar 4. 22 Tampilan Halaman Tujuan Wiwaha	106
Gambar 4. 23 Tampilan Halaman Sistem Perkawinan Menurut Hindu.....	107
Gambar 4. 24 Tampilan Halaman Syarat-syarat Perkawinan Menurut Agama Hindu.....	107
Gambar 4. 25 Tampilan Halaman Kewajiban Suami, Istri dan Anak.....	107
Gambar 4. 26 Tampilan Halaman Membina Keharmonisan Dalam Keluarga ...	108
Gambar 4. 27 Tampilan Halaman Pahala Bagi Berbakti Kepada Orang Tua.....	108
Gambar 4. 28 Tampilan Halaman Game Quis Pertemuan 1	109
Gambar 4. 29 Tampilan Halaman Game Quis Pertemuan 2.....	109
Gambar 4. 30 Tampilan Halaman Game Quis Pertemuan 3.....	109
Gambar 4. 31 Tampilan Halaman Game Quis Pertemuan 4.....	110
Gambar 4. 32 Tampilan Halaman Petunjuk Evaluasi	110
Gambar 4. 33 Tampilan Halaman Soal Evaluasi	111
Gambar 4. 34 Tampilan Halaman Hasil Evaluasi.....	111
Gambar 4. 35 Grafik Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	137

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Melakukan Penelitian di SMA Negeri 2 Singaraja	170
Lampiran 2 Hasil Wawancara dan Observasi Guru	171
Lampiran 3 Kisi Kisi Angket Peserta Didik	174
Lampiran 4 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	175
Lampiran 5 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	178
Lampiran 6 Silabus Mata Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti.....	184
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	195
Lampiran 8 Kisi Kisi Angket Uji Ahli Isi Materi	203
Lampiran 9 Validasi Angket Uji Ahli Isi Materi	204
Lampiran 10 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran.....	222
Lampiran 11 Validasi Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran	223
Lampiran 12 Kisi-Kisi Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan	232
Lampiran 13 Angket Uji Coba perorangan.....	233
Lampiran 14 Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Perorangan	240
Lampiran 15 Angket Uji Coba Kelompok Kecil	242
Lampiran 16 Rekapitulasi Hasil Angket Uji Kelompok Kecil	247
Lampiran 17 Angket Uji Coba Lapangan	250
Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan	255
Lampiran 19 Kisi Kisi Angket Respon Guru	257
Lampiran 20 Angket Respon Guru	258
Lampiran 21 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Guru.....	261
Lampiran 22 Kisi Kisi Angket Uji Respon Peserta Didik	262
Lampiran 23 Angket Respon Peserta Didik.....	263
Lampiran 24 Rekapitulasi Angket Respon Siswa.....	267
Lampiran 25 Kisi-kisi Soal Instrumen Uji Efektivitas.....	269
Lampiran 26 Hasil Pretest.....	278
Lampiran 27 Hasil Posttest	279
Lampiran 28 Dokumentasi	280