

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERORIENTASI EXPERIENTIAL
LEARNING MATERI INTERAKSI SOSIAL KELAS
VII DI SMP NEGERI 3 SINGARAJA**



**OLEH
AGUS WIRANTO
NIM. 1615051040**

**PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

SINGARAJA

2022

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERORIENTASI EXPERIENTIAL
LEARNING MATERI INTERAKSI SOSIAL KELAS
VII DI SMP NEGERI 3 SINGARAJA**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

HALAMAN JUDUL

Oleh

Agus Wiranto

Nim. 1615051040

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA
PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA

2022

SKRIPSI

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

Menyetujui

Pembimbing I



Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198407242015041002

Pembimbing II



Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198705082015042003

Skripsi oleh Agus Wiranto ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 13 April 2022

Dewan Penguji,



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

(Ketua)



Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs.
NIP. 19870802 2001404 1 001

(Anggota)



Dr. Dewa Gede Hendra Divavana, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19840724 201504 1 002

(Anggota)



Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19870508 201504 2 003

(Anggota)

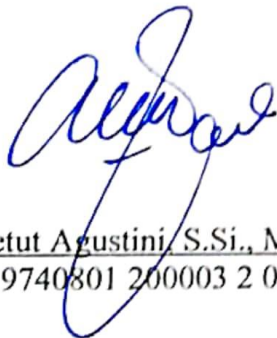
Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 13 April 2022

Mengetahui

Ketua Ujian,



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

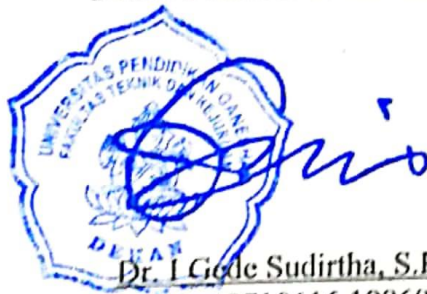
Sekretaris Ujian,



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. 19710616 199602 1 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berorientasi *Experiential Learning* Materi Interaksi Sosial Kelas Vii Di Smp Negeri 3 Singaraja**” 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 keaslian karya saya ini.

Singaraja, 01 April 2022
Yang membuat pernyataan

 
Agus Wiranto
NIM. 1615051040

KATA PERSEMBAHAN

TERIMA KASIH YANG TERAMAT DALAM PENULIS UCAPKAN

KEPADA:

TUHAN YANG MAHA ESA

Atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan.

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA:

KEDUA ORANG TUA TERCINTA

(Wagiono & Supiani)

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

SAUDARA TERSAYANG

(Roni Santoso)

Yang selalu menghibur dan memberikan semangat disaat saya mengalami kesulitan dalam mengerjakan skripsi ini

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya:

Bapak **Dewa Gede Hendra Divayana** dan Ibu **Nyoman Sugihartini**.

SELURUH REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa Undiksha dan rekan seperjuangan sedari dulu (**Moh.**

Salahudin Alayubi, Ageng Panji Tri Atmojo, Indah Ayu Novita Sari &

Pendowo Limo (Delfin, Yuniar, Rama, Arga, Agus))

MOTTO

“Bersabarlah sampai kesabaran itu tidak diperlukan kembali”



PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berorientasi *Experiential Learning* Materi Interaksi Sosial Kelas Vii Di Smp Negeri 3 Singaraja”**. 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. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang telah memberikan sarana serta prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
2. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha 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 banyak memberikan arahan, saran, dan motivasi selama perkuliahan maupun dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom. selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan ilmu baru kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, saran dan semangat kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si. selaku Penguji I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

7. Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs. selaku Penguji II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
8. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
9. Mahasiswi Diploma III Kebidanan Undiksha yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian.
10. Kedua orangtua yang senantiasa memberikan doa, semangat, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Rekan-rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika angkatan 2017, 2016, dan 2015 yang telah banyak memberikan semangat, motivasi, dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini
12. 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 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.

Singaraja, 01 April 2022

UNDIKSHA
Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	v
KATA PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO	vii
PRAKATA.....	viii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	13
1.3 PEMBATASAN MASALAH.....	14
1.4 RUMUSAN MASALAH.....	14
1.5 TUJUAN PENELITIAN.....	15
1.6 MANFAAT PENELITIAN.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	18
2.1 KAJIAN PUSTAKA	18
2.2 LANDASAN TEORI	28
2.2.1 Multimedia	28
2.2.2 Multimedia Pembelajaran Interaktif	35
2.2.3 Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan	45
2.2.4 E-Learning	47
2.2.5 Teori Belajar Konstruktivistik	49
2.2.6 Model Pembelajaran Experiential Learning.....	51
2.2.7 Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	56

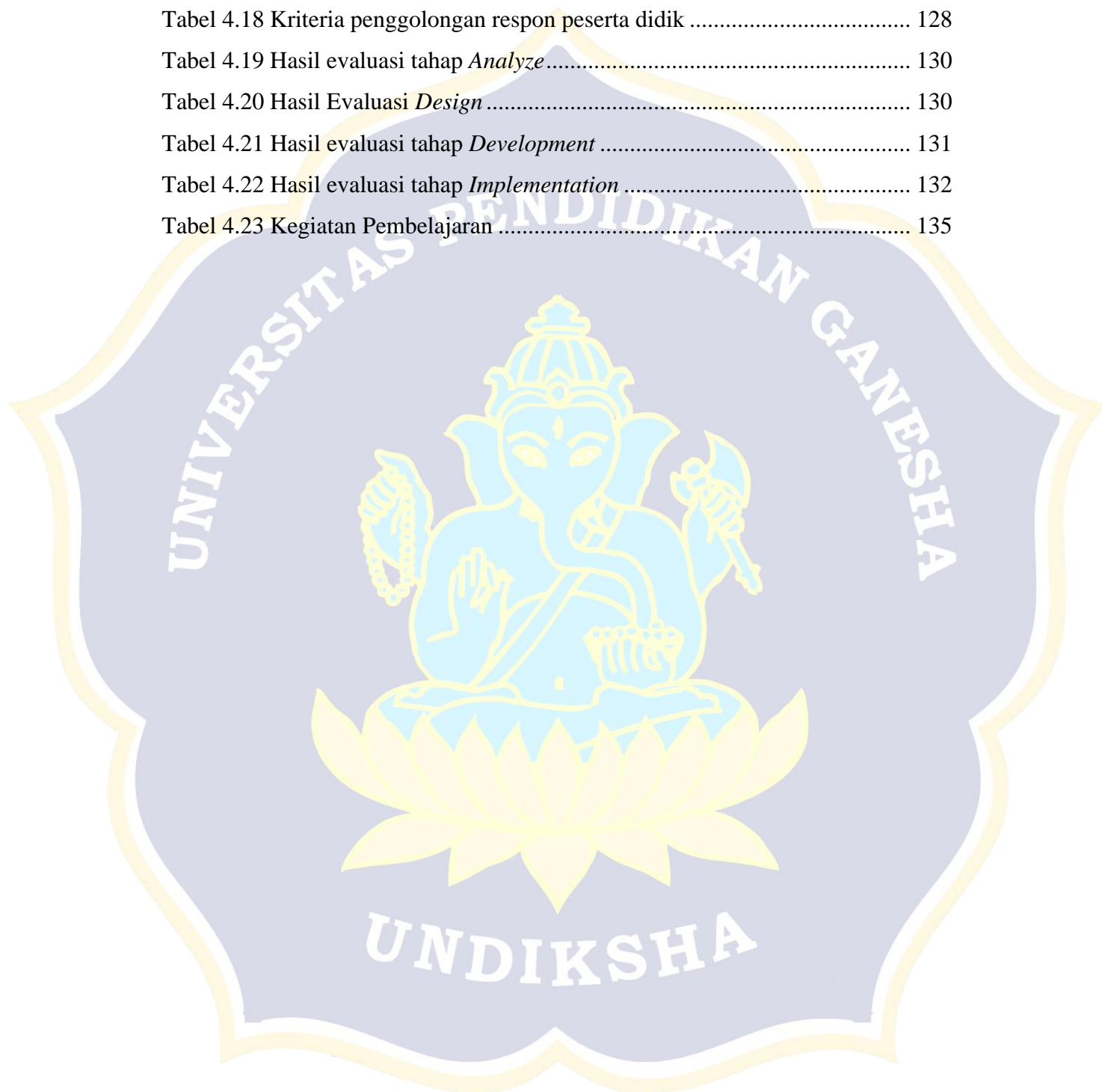
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	58
3.1 JENIS PENELITIAN	58
3.2 MODEL PENGEMBANGAN	58
3.3 PROSEDUR PENGEMBANGAN PRODUK	60
3.3.1 Analisis (<i>Analyze</i>)	60
3.3.2 Desain (<i>Design</i>).....	63
3.3.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	73
3.3.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	74
3.3.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	75
3.4 SUBJEK PENELITIAN	75
3.5 TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	75
3.6 ANALISIS DATA.....	77
3.6.1 Analisis Data Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif.....	77
3.6.2 Uji Coba Perorangan, Kelompok, dan Lapangan.....	79
3.6.3 Uji Normalitas Gain	80
3.6.4 Uji Kriteria Keberhasilan	81
3.6.5 Analisis Data Respon Peserta Didik dan Guru	82
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	85
4.1 HASIL	85
4.1.1 Hasil Tahap <i>Analyze</i>	85
4.1.2 Hasil Tahap <i>Design</i>	88
4.1.3 Hasil Tahap <i>Development</i>	90
4.1.4 Hasil Tahap <i>Implementation</i>	108
4.1.5 Hasil Tahap <i>Evaluation</i>	129
4.2 PEMBAHASAN	133
BAB V PENUTUP.....	150
5.1 SIMPULAN.....	150
5.2 SARAN	151
RIWAYAT HIDUP.....	154
DAFTAR PUSTAKA	155
LAMPIRAN.....	159



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	57
Tabel 3.1 Lingkup Pengetahuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	62
Tabel 3.2 KI, KD, Indikator, dan Materi Pokok	66
Tabel 3.3 Perancangan Pembelajaran dengan Experiential Learning.....	67
Tabel 3.4 Pemetaan Materi dalam Konten Pembelajaran Interaktif	71
Tabel 3.5 Pemetaan Uji Ahli Isi, Media, dan Desain.....	73
Tabel 3.6 Pemetaan Uji Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan.....	74
Tabel 3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	76
Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Uji Validitas Pembelajaran Interaktif.....	77
Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli	79
Tabel 3.10 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5.....	80
Tabel 3.11 Tabel Kriteria Gain	81
Tabel 3.12 Kriteria Keberhasilan Proses Pembelajaran Peserta Didik	82
Tabel 3.13 Rubrik Penilaian Respons Peserta Didik dan Guru	83
Tabel 3.14 Kriteria Penggolongan Respons Guru dan Peserta didik.....	84
Tabel 4.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.....	95
Tabel 4.2 Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran	102
Tabel 4.3 Tabulasi Penilaian Ahli Isi Pembelajaran	103
Tabel 4.4 Hasil uji ahli desain dan media pembelajaran.....	105
Tabel 4.5 Tabulasi Penilaian Ahli Isi Pembelajaran	106
Tabel 4.6 Saran dan perbikan Ahli isi.....	107
Tabel 4.7 Hasil Uji Perorangan.....	110
Tabel 4.8 Kriteria Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5	111
Tabel 4.9 Hasil Uji Kelompok Kecil	112
Tabel 4.10 Kriteria Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5	116
Tabel 4.11 Kriteria Konversi Tingkat Pencapaian	117
Tabel 4.12 Hasil nilai <i>Pretest</i> da <i>Posttest</i>	119
Tabel 4.13Tabel Perbandingan KKM dengan Hasil Posttest.....	121
Tabel 4.14 Kriteria Keberhasilan Proses Pembelajaran Peserta Didik	123

Tabel 4.15 Hasil uji respon peserta didik.....	124
Tabel 4.16 Kriteria penggolongan respon peserta didik	126
Tabel 4.17 Hasil uji respon guru.....	127
Tabel 4.18 Kriteria penggolongan respon peserta didik	128
Tabel 4.19 Hasil evaluasi tahap <i>Analyze</i>	130
Tabel 4.20 Hasil Evaluasi <i>Design</i>	130
Tabel 4.21 Hasil evaluasi tahap <i>Development</i>	131
Tabel 4.22 Hasil evaluasi tahap <i>Implementation</i>	132
Tabel 4.23 Kegiatan Pembelajaran	135



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3.1 Tahapan ADDIE.....	59
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Media.....	64
Gambar 3.3 Tabulasi Penilaian Pakar	78
Gambar 4.1 Tampilan Penggabungan baground dengan video green screen	91
Gambar 4.2 Tampilan mencerahkan objek video <i>green screen</i>	91
Gambar 4.3 Tampilan pembuatan video pembelajaran interaktif dan penggabungan aset-aset materi pembelajaran.....	92
Gambar 4.4 Tampilan penggabungan video animasi 2 dimensi dengan video pembelajaran interaktif.....	92
Gambar 4.5 Tampilan Pembuatan Icon/Tombol.....	93
Gambar 4.6 Tampilan pembuatan desain aset untuk materi pembelajaran.....	93
Gambar 4.7 Tampilan pembuatan video animasi 2 dimensi.....	94
Gambar 4.8 Tampilan penggabungan bahan melalui <i>Adobe Animate CC</i>	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Ijin Melakukan Penelitian di SMP Negeri 3 Singaraja	160
Lampiran 2 Surat Keterangan Ijin Penelitian di SMP Negeri 3 Singaraja.....	161
Lampiran 3 Hasil Wawancara Observasi Guru.....	162
Lampiran 4 Kisi-kisi Angket Peserta Didik	164
Lampiran 5 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	165
Lampiran 6 Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	169
Lampiran 7 Silabus Ilmu Pengetahuan Sosial.....	180
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	189
Lampiran 9 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Interaktif	198
Lampiran 10 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	203
Lampiran 11 Uji Ahli Isi Pembelajaran	204
Lampiran 12 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran.....	210
Lampiran 13 Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran.....	211
Lampiran 14 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media Pembelajaran.....	217
Lampiran 15 Angket Uji Ahli Media Pembelajaran	218
Lampiran 16 Kisi-kisi Angket Uji Perorangan	222
Lampiran 17 Angket Uji Coba Perorangan.....	223
Lampiran 18 Hasil Angket Uji Perorangan.....	227
Lampiran 19 Kisi-kisi Angket Uji Kelompok Kecil	228
Lampiran 20 Angket Uji Kelompok Kecil.....	229
Lampiran 21 Hasil Uji Kelompok Kecil	233
Lampiran 22 Kisi-kisi Angket Uji Lapangan.....	236
Lampiran 23 Angket Uji Lapangan.....	237
Lampiran 24 Hasil Uji Lapangan.....	241
Lampiran 25 Kisi-kisi Angket Uji Respon Peserta Didik.....	245
Lampiran 26 Angket Uji Respon Peserta Didik.....	246
Lampiran 27 Hasil Uji Respon Peserta Didik	249
Lampiran 28 Kis-kisi Angket Uji Respon Guru	253
Lampiran 29 Angket Uji Respon Guru	254

Lampiran 30 Hasil Uji Respon Guru	256
Lampiran 31 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	257
Lampiran 32 Kisi-kisi Soal Instrumen Uji Efektivitas.....	262
Lampiran 33 Bukti Jawaban Pretest Uji Efektifitas.....	272
Lampiran 34 Bukti Jawaban Prosttest Uji Efektifitas.....	278
Lampiran 35 Dokumentasi.....	284

