

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

Oleh

Agus Wiranto, NIM 1615051040

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Singaraja

Email: agus.wiranto@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif terbilang efektif untuk digunakan dan diterapkan secara berkelanjutan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengimplementasikan pengembangan konten pembelajaran interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berorientasi experiential learning materi interaksi sosial kelas VII di SMP Negeri 3 Singaraja. Metode dalam penelitian ini menggunakan *research and development* dengan model pengembangan ADDIE yaitu *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*. Penelitian ini menggunakan subjek sebanyak 32 orang peserta didik kelas VII-A di SMP Negeri 3 Singaraja. Berdasarkan tahapan yang telah dilakukan, diperoleh produk konten pembelajaran interaktif dengan menggunakan teknologi aplikasi *Adobe Animate CC* dengan berorientasi model pembelajaran *experiential learning* yang memperoleh hasil koefisien rata-rata validitas ahli isi dan ahli media pembelajaran sebesar 1,00 dengan kriteria “Sangat Tinggi”. Nilai efektivitas produk memperoleh hasil *N-Gain* sebesar 0,71 dengan kriteria interpretasi “Tinggi”. Penelitian ini juga mendapat respon positif dari peserta didik dan guru dengan hasil rata-rata sebesar 61,90 dan 48 dengan kriteria “Sangat Praktis”.

Kata Kunci: *Experiential Learning, Pembelajaran Interaktif, Ilmu Pengetahuan Sosial, Adobe Animate CC*

**EXPERIENTIAL LEARNING ORIENTED INTERACTIVE LEARNING
CONTENT DEVELOPMENT SOCIAL INTERACTION MATERIALS
FOR CLASS VII AT SMP NEGERI 3 SINGARAJA**

By

Agus Wiranto, NIM 1615051040

Education of Informatics Engineering Study Program

Majoring in Informatics Engineering

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Singaraja

Email: agus.wiranto@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Learning in Social Science subjects using interactive learning content is considered effective to be used and applied in a sustainable manner. This study aims to produce and implement the development of interactive learning content for Social Science subjects with an experiential learning orientation for class VII social interaction at SMP Negeri 3 Singaraja. The method in this study uses research and development with the ADDIE development model, namely analyze, design, development, implementation and evaluation. This study used a subject as many as 32 students of class VII-A at SMP Negeri 3 Singaraja. Based on the steps that have been carried out, interactive learning content products are obtained using the Adobe Animate CC application technology with an experiential learning learning model oriented which obtains the average coefficient of validity of content experts and learning media experts of 1.00 with the criteria "Very High". The value of the effectiveness of the product obtained an N-Gain result of 0.71 with the interpretation criteria "High". This study also received positive responses from students and teachers with an average result of 61.90 and 48 with "Very Practical" Criteria.

Keywords: Experiential Learning, Interactive Learning, Social Sciences, Adobe Animate CC