

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS AUTHORIZING TOOLS PADA MATA PELAJARAN BATIK
UNTUK KELAS X JURUSAN KRIYA TEKSTIL
DI SMK N 1 SUKASADA**

Oleh

Ni Made Pradnya Paramita Kusumawati, NIM 1515051027

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email: paramita.k.@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* pada mata pelajaran batik, dan mengetahui respon dari pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D), dengan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari: *analyze, design, development, implementation, evaluation*, dengan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan instrument angket. Hasil penelitian menunjukkan untuk uji kevalidan konten pembelajaran dari hasil perhitungan validasi ahli isi, dan media-desain pembelajaran mendapatkan kriteria “Sangat Valid”. Hasil perolehan nilai *N-Gain* memperoleh Interpretasi “Tinggi”, hasil rata-rata respon pendidik dan peserta didik masing-masing memperoleh kategori “Sangat Praktis”. Dapat disimpulkan konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* pada mata pelajaran batik layak untuk digunakan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan.

Kata Kunci: Batik, *Authring tools*, *Articulate Storyline 3*, *ADDIE*

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING CONTENT BASED ON
AUTHORING TOOLS IN BATIK LESSONS FOR CLASS X**

DEPARTMENT OF TEXTILE CRAFTS

At SMK N 1 SUKASADA

by

Ni Made Pradnya Paramita Kusumawati, NIM 1515051027

Informatics Engineering Education Study Program

Informatics Engineering

Ganesha University of Education

Singaraja

Email: paramita.k.@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This study aims to produce an interactive learning media product based on Authoring Tools on batik subjects, and knowing the response of educators and students to interactive learning media. This research is research and development (R&D), with the ADDIE development model consisting of: analysis, design, development, implementation, evaluation, with the application of Articulate Storyline 3. Data collection in this study used a questionnaire instrument. The results showed that to test the validity of the learning content from the results of the content expert validation calculations, and the media-learning design got the "Very Valid" criteria. The results of the N-Gain score obtained a "High" Interpretation, the results of the average response of educators and students each obtained the "Very Practical" category. It can be obtained interactive learning content based on batik learning material that is suitable for students to use in understanding the material provided.

Key words: Batik, Authring tools, Articulate Storyline 3, ADDIE