

**PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF DENGAN
MODEL *BLENDED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
PENGOLAHAN DAN PENYAJIAN MAKANAN DI SMK
NEGERI 5 NEGARA**



**OLEH
I GEDE SIDDHA KRIYAJANNA
1815051051**

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

2022

**PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF DENGAN
MODEL *BLENDED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
PENGOLAHAN DAN PENYAJIAN MAKANAN DI SMK
NEGERI 5 NEGARA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menyelesaikan Program Sarjana
Pendidikan Teknik Informatika**

**Oleh
I Gede Siddha Kriyajanna
Nim. 1815051051**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2022**

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“Pengembangan Konten Interaktif Dengan Model *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran Pengolahan Dan Penyajian Makanan Di SMK Negeri 5 Negara”** beserta seluruhnya isinya dalah benar – benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara – cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuann. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya say aini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja,

Yang membuat pernyataan



I Gede Siddha Kriyajanna

NIM 1815051051

SKRIPSI

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

Menyetujui,

Pembimbing I



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

Pembimbing II



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199503022019031009

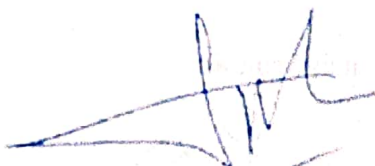
Skripsi oleh I Gede Siddha Kriyajanna ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 21 Oktober 2022

Dewan Penguji



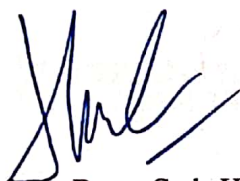
Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs.
NIP. 198907132019031017

(Ketua)



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.
NIP. 199010192020122011

(Anggota)



Prof. Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S. Kom., M.Kom. (Anggota)
NIP. 198407242015041002



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199503022019031009

(Anggota)

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

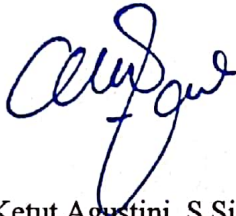
Pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 21 Oktober 2022


Mengetahui,

Ketua Ujian



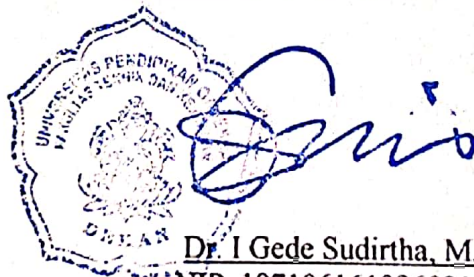
Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP. 19740801 200003 2 001

Sekretaris Ujian



Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
NIP. 19850215 200812 2 007

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan,



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

PRAKATA

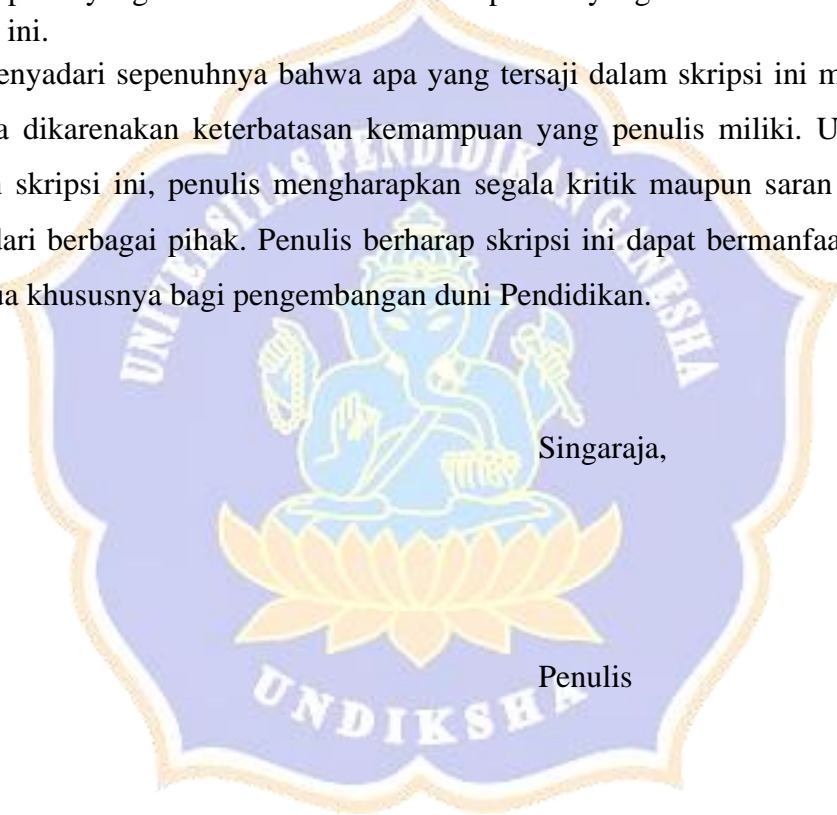
Puji syukur penulis peningkatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas Astung Kertha Wara Nugraha-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Konten Interaktif Dengan Model Blended Learning Pada Mata Pelajaran Pengolahan Dan Penyajian Makanan Di SMK Negeri 5 Negara”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.

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

1. Bapak Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku rector di Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengikuti Pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan
2. Bapak Dr. I Gede Suditra, S.Pd., M.Pd., selaku dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah memberikan penulis kesempatan untuk Menyusun skripsi ini.
3. Ibu 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. Bapak Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs., selaku penguji I yang telah banyak memberikan arahan, dukungan, saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Made Susi Lissia Andayani, M.Pd., selaku penguji ke-II yang telah banyak memberikan arahan, dukungan, saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Prof. Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S. Kom., M.Kom., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan penulis nasihat, dukungan, arahan, saran, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Bapak I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing ke-II yang telah banyak memberikan penulis nasihat, dukungan, arahan, saran, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh staf dosen di lingkungan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan, dukungan dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini
9. Ibu Luh Masdarini, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang telah memberikan penulis izin untuk melakukan penelitian.
10. Ibu Cokorda Istri Raka Marsiti, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pengampu mata kuliah *bakery* yang telah memberikan bantuan dan Kerjasama selama penulis melakukan penelitian

11. Ibu Ni Luh Ermawati,S.Pd, selaku guru pengampu mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan yang telah memberikan arahan, bantuan dan Kerjasama selama penulis melakukan penelitian
12. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu penulis dalam kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
13. Bapak Ir. I Made Yudi Antara dan Ibu Luh Mersi, S.Pd., selaku orang tua yang selalu memberikan penulis Doa, kasih sayang, kesabaran ,nasihat, semangat, dorongan, serta bantuan baik dalam bentuk moral dan material.
14. Rekan - Rekan mahasiswa Angkatan 2018 Program Studi Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
15. Peserta didik kelas XI di SMK Negeri 5 Negara yang telah membantu dalam penelitian.
16. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan duni Pendidikan.



Singaraja,

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	7
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	7
1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN.....	7
1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	10
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.2 LANDASAN TEORI.....	13
2.2.1 Konten Pembelajaran Interaktif.....	13
2.2.2 Multimedia Interaktif.....	15
2.2.3 Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	18
2.2.4 Mata Pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan.....	22
2.2.5 SMK Negeri 5 Negara.....	22
2.2.6 Kerangka Berpikir.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
3.1 JENIS PENELITIAN.....	26
3.2 MODEL PENELITIAN.....	26
3.2.1 Analisis (<i>Analyze</i>).....	27
3.2.2 Desain (<i>Design</i>).....	30
3.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	33
3.2.4 Implementasi (<i>Implementasi</i>).....	34
3.2.5 Evaluasi (<i>Evaluastion</i>).....	35

3.3 SUBYEK PENELITIAN.....	37
3.4 TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	37
3.5 ANALISIS DATA.....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 HASIL	44
4.1.1. Hasil Tahap Analisis.....	44
4.1.2. Hasil Tahap Desain (Design).....	46
4.1.3. Hasil Tahap Pengembangan (Development)	54
4.1.4. Hasil Tahap Implementasi (Implementation)	79
4.1.5. Hasil Tahap Evaluasi	100
4.2 PEMBAHASAN	104
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	115
5.1 KESIMPULAN	115
5.2 SARAN	116
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN - LAMPIRAN	122
PEMERINTAH PROVINSI BALIDINAS PENDIDIKAN	197
PEMERINTAH PROVINSI BALIDINAS PENDIDIKAN	199
PEMERINTAH PROVINSI BALIDINAS PENDIDIKAN	231
PEMERINTAH PROVINSI BALIDINAS PENDIDIKAN	235



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator	29
Tabel 3. 2 Pemetaan Materi dalam Konten Interaktif	31
Tabel 3. 3 Pemetaan Uji Ahli Isi dan Uji Ahli Media	33
Tabel 3. 4 Pemetaan uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan	35
Tabel 3. 5 Teknik Pengumpulan data	37
Tabel 3. 6 Tabulasi Penilaian Pakar	39
Tabel 3. 7 Kriteria Tingkat Validitas Uji Ahli	39
Tabel 3. 8 Konveksi Tingkat Pencapaian	41
Tabel 3. 9 Ternormalisasi N-Gain	42
Tabel 3. 10 Rubrik Penilaian Responden Guru dan Peserta didik	43
Tabel 3. 11 Kriteria Penggolongan Respon guru dan Peserta didik	43
Tabel 4. 1 Hasil Desain Antarmuka (<i>interface</i>)	46
Tabel 4. 2 Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran	69
Tabel 4. 3 Tabulasi Penilaian Ahli Isi Pembelajaran	71
Tabel 4. 4 Saran dan Masukan Uji Ahli Isi Pembelajaran	72
Tabel 4. 5 Hasil Uji Ahli Media	73
Tabel 4. 6 Tabulasi Penilaian Ahli Media	74
Tabel 4. 7 Saran dan Revisi Ahli Media	75
Tabel 4. 8 Hasil Uji Ahli Desain	77
Tabel 4. 9 Tabulasi Penilaian Uji Ahli Desain	78
Tabel 4. 10 Masukan dan Saran Ahli Desain	79
Tabel 4. 11 Hasil Uji Coba Perorangan	82
Tabel 4. 12 Presentase Tingkat Pencapaian Uji Coba Perorangan	83
Tabel 4. 13 hasil uji kelompok kecil	85
Tabel 4. 14 Presentase Tingkat Pencapaian Uji Coba Kelompok Kecil	87
Tabel 4. 15 hasil uji lapangan	89
Tabel 4. 16 Presentase Tingkat Pencapaian Uji Coba lapangan	90
Tabel 4. 17 hasil uji responden peserta didik	92
Tabel 4. 18 hasil uji responden guru	95
Tabel 4. 19 Kriteria Penggolongan Respon guru	97

Tabel 4. 20 Hasil Nilai Pretest dan Post test.....	98
Tabel 4. 21 Hasil Evaluasi Tahap Analisis	100
Tabel 4. 22 Hasil Evaluasi Tahap Desain	101
Tabel 4. 23 Hasil Evaluasi Tahapn Pengembang.....	102
Tabel 4. 24 Hasil Evaluasi Tahap Implementasi	104



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berfikir	25
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE (Sumber: Tegeh & Kirna, 2013).....	27
Gambar 4. 1 Tampilan Pembuatan Background.....	55
Gambar 4. 2 Tampilan pembuatan Button	55
Gambar 4. 3 tampilan pembuatan Icon	55
Gambar 4. 4 Tampilan Pembuatan Karakter 3D.....	56
Gambar 4. 5 Tampilan pembuatan video 3D dengan menggunakan blender	56
Gambar 4. 6 Tampilan pembuatan video pembelajaran menggunakan adobe premier.....	56
Gambar 4. 7 Tampilan penggabungan video 3D dengan video Liveshoot menggunakan blender.....	57
Gambar 4. 8 tampilan halaman judul	57
Gambar 4. 9 tampilan halaman login	58
Gambar 4. 10 tampilan halaman bantuan pengguna.....	58
Gambar 4. 11 Tampilan halaman utama	59
Gambar 4. 12 Tampilan halaman pendahuluan	59
Gambar 4. 13 Tampilan halaman menu materi.....	60
Gambar 4. 14 tampilan halaman sub materi pengertian hidangan telur dan jenis – jenis hidangan telur.....	61
Gambar 4. 15 tampilan halaman sub materi permasalahan hidangan telur dan tampilan game permasalahan hidangan telur.....	62
Gambar 4. 16 Tampilan halaman sub materi pembuatan hidangan telur dan game pembuatan hidangan telur.....	62
Gambar 4. 17 tampilan halaman sub materi pengertian hidangan penutup dan jenis – jenis hidangan penutup	63
Gambar 4. 18 tampilan halaman sub materi cara pembuatn hidangan penutup dan game sub materi cara pembuatan hidangan penutup.....	64
Gambar 4. 19 Tampilan halaman sub materi cara penyimpanan hidangan penutup dan game sub materi cara penyimpanan hidangan penutup	65
Gambar 4. 20 Tampilan halaman masukan kode evaluasi.....	66
Gambar 4. 21 tampilan halaman petunjuk soal evaluasi.....	66
Gambar 4. 22 Tampilan halaman soal evaluasi	66
Gambar 4. 23 Tampilan halaman hasil jawaban soal evaluasi	67

Gambar 4. 24 Tampilan halaman profil pengembang	67
Gambar 4. 25 Tampilan halaman profil pembimbing 1	67
Gambar 4. 26 Tampilan halaman profil pembimbing II	68
Gambar 4. 27 tampilan halaman info produk	68
Gambar 4. 28 grafik Niali Pre-test dan Post-Test	99



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Melakukan Penelitian	123
Lampiran 2 Hasil Wawancara Guru Mata Pelajaran	124
Lampiran 3 Kisi – kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	126
Lampiran 4 Angket kebutuhan Peserta didik.....	127
Lampiran 5 Analisi Kebutuhan Peserta Didik	130
Lampiran 6 Kisi – kisi uji Ahli Isi Materi.....	138
Lampiran 7 Kisi – kisi Angket Uji Ahli Isi Materi	139
Lampiran 8 Kisi – kisi Angket Uji Ahli Media	149
Lampiran 9 Hasil Angket Validitas Uji Ahli Media	150
Lampiran 10 Kisi – kisi Angket Uji Ahli Desain	156
Lampiran 11 Hasil Angket Validitas Uji Ahli Desain	157
Lampiran 12 Kisi – Kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan	165
Lampiran 13 Hasil Angket Uji Coba Perorangan	166
Lampiran 14 Hasil Perhitungan Angket Uji Coba Perorangan.....	169
Lampiran 15 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	171
Lampiran 16 Hasil Perhitungan Uji Kelompok Kecil.....	174
Lampiran 17 Angket Uji Coba Lapangan	177
Lampiran 18 Hasil Perhitungan Uji Lapangan	180
Lampiran 19 Kisi – Kisi Angket Respon Guru.....	186
Lampiran 20 Angket Respon Guru	187
Lampiran 21 Hasil Perhitungan Respon Guru	189
Lampiran 22 Kisi – Kisi Angket Respon Peserta Didik	190
Lampiran 23 Angket Respon Peserta Didik.....	191
Lampiran 24 Hasil Perhitungann Uji Respon Peserta Didik	193
Lampiran 25 Soal Pretest dan Posttest.....	197
Lampiran 26 Soal Posttest	199
Lampiran 27 Mockup Konten Interaktif	201
Lampiran 28 Silabus Mata Pelajaran	209
Lampiran 29 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran.....	231
Lampiran 30 Dokumentasi Penelitian.....	239