

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA KULIAH
PERKEMBANGAN DAN BELAJAR GERAK**



**OLEH :
I MADE ARTADANA
NIM 1615051102**

PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2023

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA KULIAH
PERKEMBANGAN DAN BELAJAR GERAK**

SKRIPSI

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



**Oleh
I MADE ARTADANA
Nim 1615051102**

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

2023

SKRIPSI

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

Menyetujui

Pembimbing I



P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198711092015041001

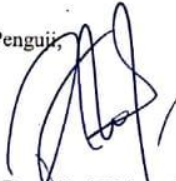
Pembimbing II



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199503022019031006

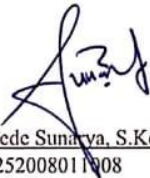
Skripsi oleh I Made Artadana ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 15 November 2022

Dewan Penguji,



Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
NIP. 198502152008122007

(Ketua)



Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198307252008011008

(Anggota)



P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198711092015041001

(Anggota)



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199503022019031006

(Anggota)

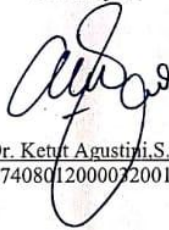
Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 15 November 2022

Mengetahui,

Ketua Ujian,



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si
NIP.197408012000072001

Sekretaris Ujian,



Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
NIP. 198502152008122007

Mengesahkan

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



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

PERNYATAAN

Dengan ini saya nyatakan bahwa, karya tulis yang berjudul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata kuliah Perkembangan dan Belajar Gerak”** beserta seluruh isinya adalah benar karya sendiri, dan tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan 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 pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya ini.

Singaraja, 20 Oktober 2022

Yang membuat pernyataan,



I Made Artadana

KATA PERSEMBAHAN

TERIMA KASIH SAYA UCAPKAN KEPADA

IDA SANG HYANG WIDHI WASA

Atas berkat rahmat dan restu beliau skripsi ini dapat diselesaikan

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA :

KELUARGA TERCINTA

(I Nengah Adika & Ni Wayan Sriasih)

Yang telah membesarkan serta membimbing saya dengan penuh kasih sayang dan selalu memberi saya semangat, motivasi, serta doa dalam setiap langkah saya menempuh jenjang pendidikan

(I Wayan Sukadana)

Yang selalu mengingatkan dan memberi saya semangat untuk menyelesaikan skripsi ini

SELURUH STAFF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini

TEMAN-TEMAN SEPERJUANGAN

Seluruh teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang membantu selama perkuliahan serta dalam penyusunan skripsi ini.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, Karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Perkembangan dan Belajar Gerak”**. 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 terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Dr.phil., Dessy Seri Wahyui, S.Kom.,M.Eng. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha.
4. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan , motivasi kepada penulis selama menyelesaikan skripsi ini.
5. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi kepada penulis selama penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh staff dosen di lingkungan Fakultas Teknik dan Kejuruan yang membimbing dan mendidik selama perkuliahan di Prodi Pendidikan Teknik informatika
7. Dr. I Ketut Yoda, S.Pd.,M.or. selaku Wakil Dekan I Fakultas Olahraga dan Kesehatan yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
8. Rekan-rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang telah

membantu dan mendukung selama penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena 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 dunia pendidikan

Singaraja, 20 Oktober 2022



Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
COVER	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
PERNYATAAN.....	vi
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
PRAKATA.....	viii
MOTTO	x
ABSTRAK	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	7
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	7
1.4 BATASAN MASALAH.....	7
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	8
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	9
2.1 KAJIAN PUSTAKA	9
2.2 LANDASAN TEORI	12
2.2.1 Konten.....	12
2.2.2 Media Pembelajaran.....	13
2.2.3 Tujuan media pembelajaran.....	14
2.2.4 Manfaat media pembelajaran.....	15
2.2.5 Definisi <i>Articulate Storyline</i>	15
2.2.6 Kerangka berfikir	16
2.2.7 Karakteristik Mata Kuliah Perkembangan dan Belajar Gerak.....	18

2.2.8	Teori Belajar.....	18
BAB III		25
METODE PENELITIAN.....		25
3.1	JENIS PENELITIAN	25
3.2	MODEL PENGEMBANGAN PENELITIAN	25
3.2.1	TAHAP KONSEP (Concept).....	26
3.2.2	TAHAP PERANCANGAN (Design)	27
3.2.3	TAHAP PENGUMPULAN DATA DAN BAHAN (Collecting Material).....	29
3.2.4	TAHAP PEMBUATAN (Assembly).....	30
3.2.5	TAHAP PENGUJIAN (Testing).....	30
3.2.6	TAHAP DISTRIBUSI (Distribution)	33
3.3	SUBJEK PENELITIAN	33
3.4	TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	33
3.5	ANALISIS DATA.....	34
BAB IV		37
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		37
4.1	HASIL PENELITIAN.....	37
4.2	PEMBAHASAN	55
BAB V.....		60
PENUTUP.....		60
5.1	KESIMPULAN	60
5.2	SARAN	61
DAFTAR PUSTAKA		62
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		64
LAMPIRAN.....		65

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir.....	17
Gambar 3.1 Tahapan model MDLC.....	26
Gambar 4.1 Tampilan Awal Konten Pembelajaran Interaktif.....	40
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama Konten Pembelajaran Interaktif.....	41
Gambar 4.3 Tampilan Menu KI&KD.....	41
Gambar 4.4 Tampilan Menu Tujuan.....	42
Gambar 4.5 Tampilan Menu Materi.....	43
Gambar 4.6 Tampilan Sub Menu Materi Perkembangan Gerak Bayi.....	43
Gambar 4.7 Tampilan Sub Menu Materi Perkembangan Gerak Anak Kecil.....	43
Gambar 4.8 Tampilan Sub Menu Materi Perkembangan Gerak Anak Besar.....	44
Gambar 4.9 Tampilan Sub Menu Materi Perkembangan Gerak Adolesensi.....	44
Gambar 4.10 Tampilan Awal Halaman Kuis.....	45
Gambar 4.11 Tampilan Menu Petunjuk Media.....	45
Gambar 4.12 Tampilan Menu Tentang Media.....	46
Gambar 4.13 Tampilan Menu Profil.....	46



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Pemetaan Materi Yang Terdapat Pada Konten Pembelajaran Interaktif.....	28
Tabel 3.2 Konsep konten video pembelajaran.....	29
Tabel 3.3 Pemetaan Uji Ahli Isi, dan Ahli Media.....	31
Tabel 3.4 Pemetaan Uji Perorangan, Uji Kelompok Kecil, dan Uji Lapangan.....	32
Tabel 3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	33
Tabel 3.6 Tabulasi Penilaian Ahli Isi dan Ahli Media dengan Uji Gregory.....	34
Tabel 3.7 Kriteria Validitas Uji Ahli Isi dan Uji Ahli Media.....	35
Tabel 3.8 Persentase Pencapaian Konten Pencapaian Interaktif.....	36
Tabel 4.1 Respon Uji Ahli Isi materi.....	48
Tabel 4.2 Rekapitulasi Uji Ahli Isi materi.....	48
Tabel 4.3 Komentar dan saran uji ahli isi.....	49
Tabel 4.4 Respon Uji Ahli Media.....	50
Tabel 4.5 Rekapitulasi Uji Ahli Media.....	51
Tabel 4.6 Komentar dan saran uji ahli media.....	51
Tabel 4.7 Respon Uji Perorangan.....	52
Tabel 4.8 Respon Uji Kelompok kecil.....	53
Tabel 4.9 Respon Uji Lapangan.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Permohonan Data.....	66
Lampiran 2 Hasil Wawancara.....	67
Lampiran 3 Silabus.....	69
Lampiran 4 Rencana Pembelajaran Semester (RPS).....	72
Lampiran 5 Konsep Konten Interaktif.....	77
Lampiran 6 Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Isi.....	86
Lampiran 7 Hasil Angket Uji Ahli Isi.....	87
Lampiran 8 Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Media.....	93
Lampiran 9 Hasil Angket Uji Ahli Media.....	94
Lampiran 10 Instrumen Uji Respon Pendidik.....	100
Lampiran 11 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	103
Lampiran 12 Hasil Angket Peserta Didik.....	105
Lampiran 13 Kisi-Kisi dan Hasil Angket Peserta Didik.....	108
Lampiran 14 Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan.....	110
Lampiran 15 Angket Uji Coba Perorangan.....	111
Lampiran 16 Hasil Angket Uji Coba Perorangan.....	113
Lampiran 17 Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	114
Lampiran 18 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	116
Lampiran 19 Angket Uji Coba Lapangan.....	118
Lampiran 20 Hasil Angket Uji Coba Lapangan.....	120
Lampiran 21 Dokumentasi.....	123