

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN PENGETAHUAN BAHAN MAKANAN KELAS X DI
SMK NEGERI 1 GEROKGAK**

Oleh

Ni Nyoman Susi Astuti, Nim.1815051113

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email: susi.astuti@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penyampaian materi pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan masih menggunakan metode ceramah dan konten pembelajaran hanya berasal dari buku paket dan sumber dari internet sehingga menimbulkan hambatan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengimplementasikan serta mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap pengembangan konten interaktif mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan berstrategi *discovery learning* di kelas X SMK Negeri 1 Gerokgak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah *research and development* dengan model pengembangan ADDIE yaitu analyze, design, development, implementation dan evaluation. Penelitian ini akan dilakukan di kelas X Tata Boga dengan subjek penelitian yaitu 28 orang peserta didik. Berdasarkan tahapan yang telah dilalui, diperoleh sebuah produk pengembangan konten pembelajaran interaktif menggunakan teknologi *Adobe Captivate* yang didistribusikan melalui LMS *Google classroom* dengan perolehan koefisien validasi ahli isi sebesar 1,00 yang berada pada kriteria “Sangat Valid” dan untuk tingkat validitas dengan koefisien ahli media dan desain sebesar 1,00 berada pada kriteria “Sangat Valid”. Hasil perhitungan respons guru dan peserta didik menunjukkan nilai rata – rata sebesar 42 dan 69,93 yang berada pada kategori “Sangat Positif” dan “Sangat Praktis”.

Kata Kunci: *Discovery learning*, Konten Interaktif, Pengetahuan Bahan Makanan

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING CONTENT IN CLASS X
FOOD MATERIAL KNOWLEDGE SUBJECT AT SMK NEGERI 1 GEROKGAK***

By

Ni Nyoman Susi Astuti, NIM.1815051113

Informatics Engineering Education Study Program

Department of Informatics Engineering

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Singaraja

Email: susi.astuti@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The delivery of material in the Foodstuff Knowledge subject still uses the lecture method and learning content only comes from textbooks and sources from the internet, causing obstacles in the learning process. This study aims to produce, implement and describe teacher and student responses to the development of interactive content in the subject of Food Materials Knowledge with a discovery learning strategy in class X SMK Negeri 1 Gerokgak. The method used in this study is research and development with the ADDIE development model, namely analyze, design, development, implementation and evaluation. This research will be conducted in class X Catering with research subjects namely 28 students. Based on the stages that have been passed, an interactive learning content development product is obtained using Adobe Captivate technology which is distributed through the LMS Google classroom with the acquisition of a content expert validation coefficient of 1.00 which is in the criteria of "Very Valid" and for the level of validity with the media expert coefficient and design of 1.00 is in the "Very Valid" criterion. The results of calculating the responses of teachers and students show an average value of 42 and 69.93 which are in the "Very Positive" and "Very Practical" categories.

Keywords: *Discovery learning, Interactive Content, Food Ingredients Knowledge*