

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR KULINER
KELAS X DI SMK NEGERI 2 SINGARAJA**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program

Sarjana Pendidikan Teknik Informatika



Oleh

Dedy Yusuf Santosa

Nim 1815051107

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2023

SKRIPSI

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

Menyetujui

Pembimbing I,



Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M. Eng
NIP. 19850215 200812 207

Pembimbing II



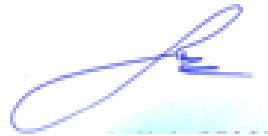
P. Wawan Arta Suvasa, S.Pd., M.Pd
NIP. 19871109 2015041 001

Skripsi oleh Dedy Yusuf Santosa

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 01 Desember 2022

Dewan Penguji



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd
NIP. 19870907 2015041 001

(Ketua)



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.
NIP. 19901019 2020122 011

(Anggota)



Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng
NIP. 19850215 200812 207

(Anggota)



P. Wawan Arta Suvasa, S.Pd., M.Pd
NIP. 19871109 2015041 001

(Anggota)

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

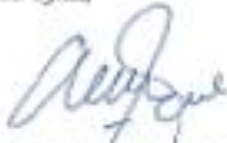
Pada

Hari :

Tanggal :

Mengetahui,

Ketua Ujian,



Prof. Dr. Ketut Anggrini, S.Si, M.Si
NIP. 19740901 200003 2 001

Sekretaris Ujian,



Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom, M.Eng
NIP. 19850215 200812 207

Mengesahkan
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Prof. Dr. I Gede Sudirta, S.Pd, M.Pd
NIP. 197106161 996021 001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “ Pengembangan Media Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kuliner Kelas X Di SMK Negeri 2 Singaraja” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara 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 saya ini.

Singaraja, 19 November 2022

Singaraja,

Yang membuat pernyataan



Dedy Yusuf Santosa

NIM. 1815051107

PRAKATA

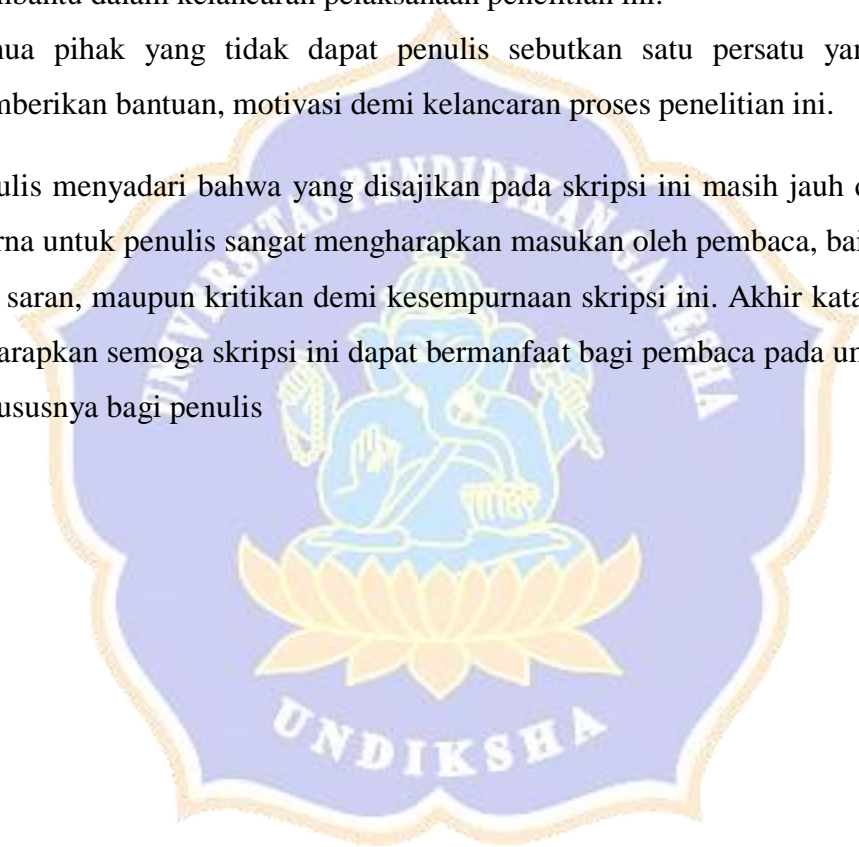
Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan hidayah-nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kuliner Kelas X Di SMK Negeri 2 Singaraja”**. Tujuan penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi syarat yang harus dipenuhi dalam menyelesaikan program sarjana Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha

Dalam menyusun skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini, penulis ini menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd, selaku rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengikuti Pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan.
2. Dr I Gede Sudirtha, S.Pd.,M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
3. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S Kom.,M. Eng selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan dukungan, dan arahan,saran dan motivasi kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
4. P.Wayan Arta Suyasa, S.Pd.M.Pd, selaku Dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, dukungan, arahan, dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd , selaku dosen penguji I yang telah banyak memberikan dukungan, araham,saran dan motivasi kepada penulis dalam menyusun skripsi.
6. Made Susi Lissia Andayani, M.Pd, selaku dosen penguji II yang telah banyak memberikan dukungan, arahan,saran dan motivasi kepada penulis dalam menyusun skripsi.

7. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
8. Ni Putu Wisiani, S.Pd.,M.Si., selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Singaraja yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
9. Ricky Surya Putra.,S.Pd selaku Guru Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kuliner di SMK Negeri 2 Singaraja yang telah banyak memberikan arahan, dukungan, saran, dan motivasi dalam menyusun skripsi ini.
10. Seluruh guru dan peserta didik di SMK Negeri 2 Singaraja yang telah banyak membantu dalam kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan, motivasi demi kelancaran proses penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa yang disajikan pada skripsi ini masih jauh dari kata sempurna untuk penulis sangat mengharapkan masukan oleh pembaca, baik dalam bentuk saran, maupun kritikan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan khususnya bagi penulis



DAFTAR ISI

	HALAMAN
SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN	vi
KATA PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
PRAKATA	ix
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I.....	
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	7
1.3 RUMUSAN MASALAH.....	7
1.4 TUJUAN PENELITIAN	8
1.5 BATASAN MASALAH	8
1.6 MANFAAT PENELITIAN.....	9
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	10
BAB II	
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	112
2.1 KAJIAN PUSTAKA	12
2.2 LANDASAN TEORI.....	18
2.2.1 Multimedia.....	18

2.2.2 Tinjauan Pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner	27
2.2.3 Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	28
2.2.4 ADOBE CAPTIVATE	30
2.2.5 TEORI BELAJAR	31
 BAB III	
METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1 JENIS PENELITIAN	34
3.2 MODEL PENGEMBANGAN	34
3.3 PROSEDUR PENGEMBANGAN	35
3.3.1 Analyze (Analisis)	35
3.3.2 Design (Perancangan).....	39
3.3.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	43
3.3.4 Implementation (Implementasi)	44
3.3.5 Evaluasi.....	45
3.4 TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	48
3.5 ANALISIS DATA	51
3.5.1 Analisis Data Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif	51
3.5.2 Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil, Lapangan.....	52
3.5.3 Uji Normalitas Gain.....	54
3.5.4 Analisis Data Respon Guru Dan Peserta Didik	54
 BAB IV	
HASIL DAN PEMBAHASAN	57
4.1 HASIL	57
4.1.1 Hasil Tahapan <i>Analyze</i>	58
4.1.2 Hasil Tahap Design.....	62
4.1.3 Hasil Tahap <i>Development</i>	64
4.1.4 Hasil Tahap <i>Implementation</i>	86
4.1.5 Hasil Tahapan <i>Evaluation</i>	99
4.2 PEMBAHASAN	103
 BAB V	
PENUTUP	121

5.1 SIMPULAN	121
5.2 SARAN	122
DAFTAR PUSTAKA.....	123
LAMPIRAN	127



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1.Lingkup Pengetahuan Mata pelajaran Tabel 3.1	37
Tabel 3.2 Perancangan Pembelajaran dengan Discovery Learning	40
Tabel 3.3 Pemetaan Materi dalam Media Pembelajaran Interaktif	42
Tabel 3.4 Pemetaan Uji Ahli Isi, Desain dan media.....	44
Tabel 3.5 Pemetaan Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil, Uji coba Lapangan dan Uji coba Respon Pengguna	45
Tabel 3.6 Hasil evaluasi tahap analisis.....	46
Tabel 3.7 Hasil evaluasi tahap desain.....	47
Tabel 3.8 Hasil evaluasi tahap pengembangan.....	47
Tabel 3.9 Teknik Pengumpulan Data.....	49
Tabel 3.10 Kisi-kisi Angket Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif	50
Tabel 3.11 Contoh Tabulasi Penilaian Pakar.....	52
Tabel 3.12 Kriteria Validitas Uji Ahli Isi	52
Tabel 3.13 Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	53
Tabel 3.14 Kriteria Gain.....	54
Tabel 3.15 Rubrik Penilaian Respon Guru dan Peserta didik	55
Tabel 3.16 Kriteria Penggolongan Respon Guru dan Peserta Didik	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
Gambar 2.1 diagram fishbone	18
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE.....	35
Gambar 4 1 Tampilan Pembuatan Desain Karakter	65
Gambar 4 2 Tampilan Pembuatan Desain animasi 3 Dimensi	66
Gambar 4 3 Tampilan Pembuatan Video Pembelajaran.....	66
Gambar 4 4 Tampilan menggabungkan Bahan melalui Adobe Captivate 2019...67	



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Ijin Penelitian di SMK Negeri 2 Singaraja.	128
Lampiran 2 Hasil Wawancara dan Observasi Dengan Guru Mata Pelajaran.....	129
Lampiran 3 Hasil Observasi Angket Karakteristik Siswa dan Sumber Belajar. .	130
Lampiran 4 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik.	131
Lampiran 5 Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)..	132
Lampiran 6 Sistematis Nilai Pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner.	155
Lampiran 7 Storyboard Rancangan Media Pembelajaran Interaktif	158
Lampiran 8 Kisi-Kisi Angket Ahli Isi Pembelajaran	171
Lampiran 9 Uji Isi Pembelajaran.....	172
Lampiran 10 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran.	180
Lampiran 11 Uji Desain dan Media Pembelajaran.....	181
Lampiran 12 Kisi-Kisi Angket Uji Respon Peserta Didik.	193
Lampiran 13 Angket Uji Respon Peserta Didik.	194
Lampiran 14 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	197
Lampiran 15 Kisi-Kisi Angket Uji Respon Guru.	199
Lampiran 16 Angket Uji Respon Guru.....	200
Lampiran 17 Hasil Angket Uji Respon Guru.	202
Lampiran 18 Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan.....	204
Lampiran 19 Angket Uji Coba Perorangan	205
Lampiran 20 Hasil Angket Uji Coba Perorangan.....	210
Lampiran 21 Kisi Kisi Angket Uji Kelompok Kecil.....	212
Lampiran 22 Uji Coba Kelompok kecil	213
Lampiran 23 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	218
Lampiran 24 Kisi-Kisi Angket Uji Lapangan	219
Lampiran 25 Angket Uji coba Lapangan	220
Lampiran 26 Hasil Angket Uji Coba Lapangan	226
Lampiran 27 Kisi-Kisi soal Instrumen Uji efektivitas.....	228
Lampiran 28 Detail Jawaban Pretest Uji Efektivitas.....	243
Lampiran 29 Detail Jawaban Posttest Uji Efektivitas	246
Lampiran 30 Jadwal Penelitian.....	249

