

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF ASWAJA BERBASIS DISCOVERY
LEARNING DI MTS AT-TAUFIQ SINGARAJA**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program

Sarjana Pendidikan Teknik Informatika

Oleh

Idham Kholid

Nim. 1815051080



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



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

Pembimbing II



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

Skripsi oleh Idham Kholid
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 01 Desember 2022

Dewan Penguji



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

(Ketua)



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

(Anggota)



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

(Anggota)



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom
NIP. 199311172019031014

(Anggota)

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

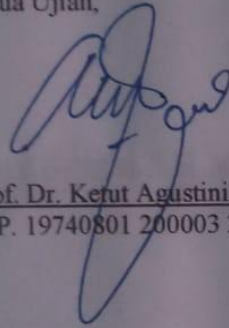
Pada

Hari :

Tanggal :

Mengetahui,

Ketua Ujian,



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si
NIP. 19740801 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. A. Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd
NIP. 197106161 996021 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Aswaja Berbasis Discovery Learning di MTs At-Taufiq Singaraja” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya 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 saya ini.

Singaraja, 13 November 2022

Yang membuat pernyataan,



Idham Kholid
NIM. 1815051080

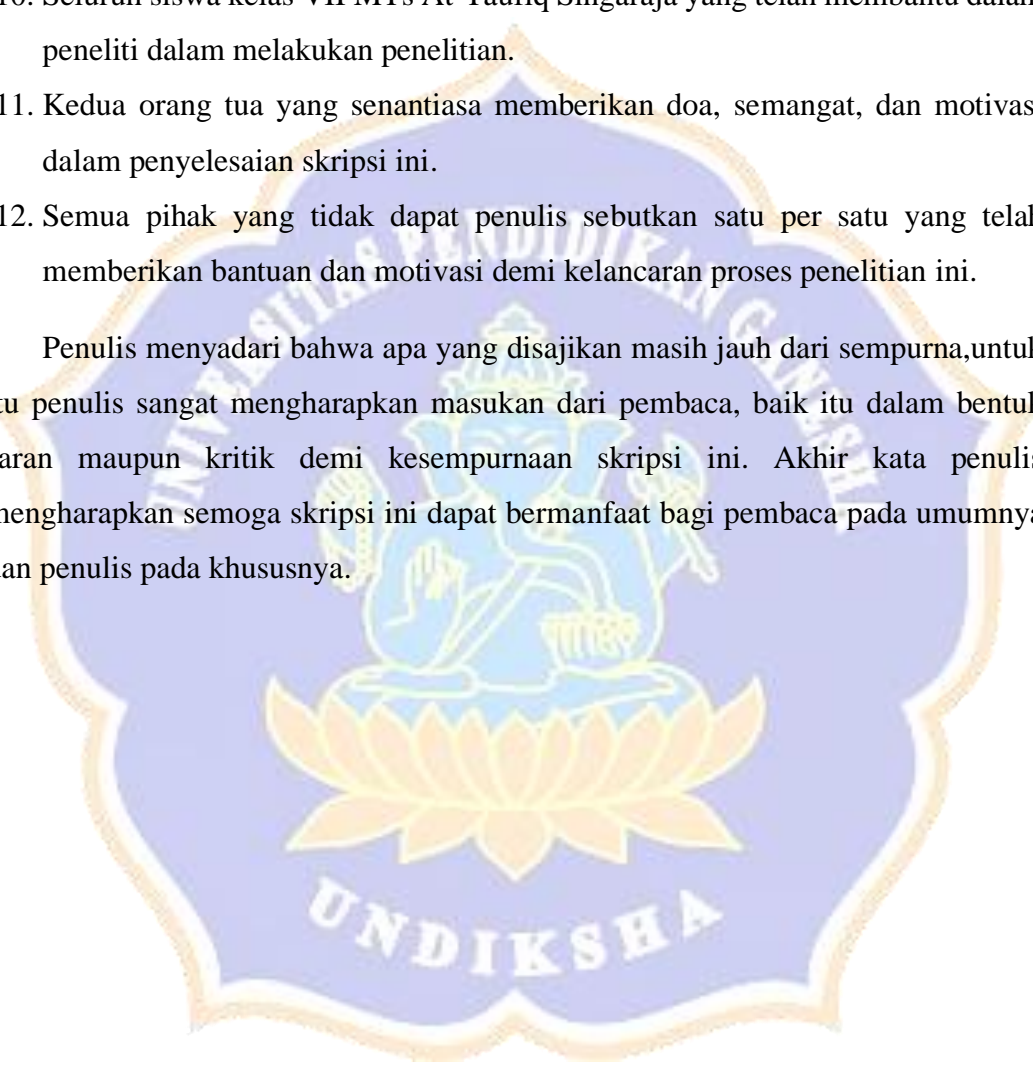
PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ **Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Aswaja Berbasis Discovery Learning di MTs At-Taufiq Singaraja** “. 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 terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang telah memberikan sarana serta prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
2. Prof. 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 yang telah banyak memberikan arahan, saran, dan motivasi selama perkuliahan maupun dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Made Susi Lissia Andayani, M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan ilmu baru kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. P. Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, saran dan semangat kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Dr.phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng., selaku Penguji I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom., selaku Penguji II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

8. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
9. Sofin Rosaria, S.H., selaku kepala MTs At-Taufiq Singaraja dan selaku guru pengampu mata pelajaran Aswaja yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini dan selalu membimbing serta memberikan saran kepada penulis sehingga skripsi dapat diselesaikan..
10. Seluruh siswa kelas VII MTs At-Taufiq Singaraja yang telah membantu dalam peneliti dalam melakukan penelitian.
11. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan doa, semangat, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dan motivasi demi kelancaran proses penelitian ini.

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



DAFTAR ISI

	HALAMAN
SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN	v
KATA PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	viii
PRAKATA	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	8
1.3 TUJUAN PENELITIAN	9
1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN	9
1.5 Manfaat Hasil Penelitian	10
1.5.1 Manfaat Teoritis	10
1.5.2 Manfaat Praktis	10
BAB II	
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	12
2.1 KAJIAN PUSTAKA	12
2.2 Landasan Teori	15
2.2.1 Multimedia	15
2.2.2 Multimedia Pembelajaran Interaktif	17

2.2.3 Konten Pembelajaran Interaktif	18
2.2.4 Animasi 3D	19
2.2.5 Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan	20
2.2.6 Tinjauan Pembelajaran Aswaja	23
2.2.7 Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	24
2.2.8 Kelebihan dan Kekurangan Dari Model <i>Discovery Learning</i>	26
2.2.9 Teori Belajar	30
 BAB III	
METODOLOGI PENELITIAN	35
3.1 JENIS PENELITIAN	35
3.2 MODEL PENGEMBANGAN ADDIE	36
3.3 Prosedur Pengembangan Produk	36
3.3.1 Analyze (Analisis)	37
3.3.2 Design (Perancangan)	40
3.3.3 <i>Development</i> (Pengembangan Model)	47
3.3.4 Implementation	49
3.3.5 Evaluasi	50
3.4 SUBJEK PENELITIAN	53
3.5 INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA	53
3.6 ANALISIS DATA	60
3.6.1 Analisis Data Kevalidan Konten Pembelajaran Interaktif	60
3.6.2 Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil, Lapangan	61
3.6.3 Uji Efkektivitas Produk	62
3.6.4 Analisis Data Respons Guru dan Peserta didik	63
3.7 Jadwal Penelitian	65
 BAB IV	
HASIL DAN PEMBAHASAN	66
4.1 HASIL	66
4.1.1 Hasil Tahap Analisis	66
4.1.2 Hasil Tahap Desain	68
4.1.3 Hasil Tahap <i>Development</i>	70
4.1.4 Hasil Tahap Implementasi	104

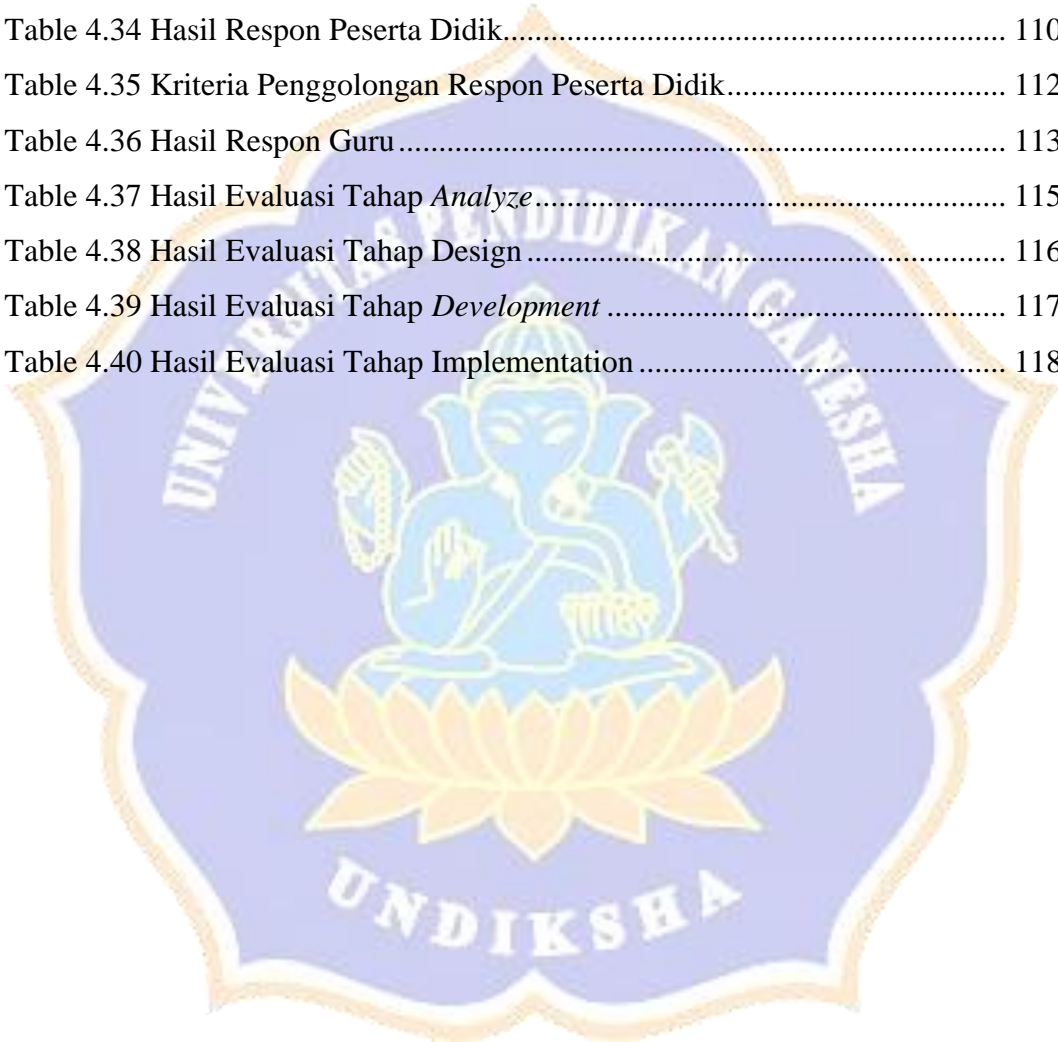
4.1.5 Hasil Tahap <i>Evaluasi</i>	115
4.2 PEMBAHASAN	119
BAB V	
PENUTUP	132
5.1 KESIMPULAN	132
5.2 SARAN	133
DAFTAR PUSTAKA.....	135
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	139
LAMPIRAN	140



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Table 3.1 Analisis Materi Pelajaran	38
Table 3.2 Perancangan Pelaksanaan Pembelajaran dengan <i>Discovery Learning</i> .	40
Table 3.3 Pemetaan Uji Ahli Isi, Desain dan Media.....	48
Table 3.4 Pemetaan Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil, Uji Coba	49
Table 3.5 Hasil Evaluasi Tahap Analisis	50
Table 3.6 Hasil Evaluasi Tahap Desain	51
Table 3.7 Hasil Evaluasi Tahap Pengembangan	52
Table 3.8 Pemetaan Teknik Pengumpulan Data	54
Table 3.9 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran	55
Table 3.10 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran.....	55
Table 3.11 Kisi-kisi Angket Uji Perorangan.....	56
Table 3.12 Kisi-kisi Angket Kelompok Kecil.....	57
Table 3.13 Kisi-kisi Angket Uji Lapangan	58
Table 3.14 Kisi-kisi Uji Respon Guru.....	58
Table 3.15 Kisi-kisi Uji Respon Peserta Didik	58
Table 3.16 Kisi-kisi Angket Uji Efektivitas.....	59
Table 3.17 Tabulasi Penilai Pakar.....	60
Table 3.18 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli	61
Table 3.19 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5	62
Table 3.20 Kategori Hasil Skor Gain	63
Table 3.21 Rubrik Penilaian Respon Guru dan Peserta Didik	64
Table 3.22 Kriteria Penggolongan Respons Guru dan Peserta Didik	64
Table 3.23 Jadwal Penelitian.....	65
Table 4.24 Hasil Tahapan <i>Concept</i>	70
Table 4.25 Implementasi Karakter Animasi 3D	71
Table 4.26 Implementasi Environment Animasi 3D.....	76

Table 4.27 Hasil Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif	84
Table 4.28 Hasil Penilaian Uji Ahli Isi Pembelajaran	96
Table 4.29 Tabulasi Penilaian Uji Ahli Isi Pembelajaran	98
Table 4.30 Hasil Penilaian Uji Ahli Desain dan Media	99
Table 4.31 Tabulasi Penilaian Uji Ahli Desain dan Media.....	101
Table 4.32 Saran dan Perbaikan Ahli Desain dan Media.....	103
Table 4.33 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Uji Efektivitas.....	108
Table 4.34 Hasil Respon Peserta Didik.....	110
Table 4.35 Kriteria Penggolongan Respon Peserta Didik.....	112
Table 4.36 Hasil Respon Guru	113
Table 4.37 Hasil Evaluasi Tahap <i>Analyze</i>	115
Table 4.38 Hasil Evaluasi Tahap Design	116
Table 4.39 Hasil Evaluasi Tahap <i>Development</i>	117
Table 4.40 Hasil Evaluasi Tahap Implementation	118



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	36
Gambar 4.2 Implementasi <i>Modelling</i> 3D menggunakan <i>Blender</i>	80
Gambar 4.3 Implementasi <i>Texturing</i> 3D menggunakan <i>Blender</i>	80
Gambar 4.4 Implementasi <i>Rigging</i> 3D menggunakan <i>Blender</i>	81
Gambar 4.5 Implementasi <i>Animation</i> 3D menggunakan <i>Blender</i>	81
Gambar 4.6 Implementasi <i>Rendering</i> 3D menggunakan <i>Blender</i>	82
Gambar 4.7 Implementasi <i>editing</i> video menggunakan <i>Adobe Premiere</i>	83
Gambar 4.8 Implementasi editing konten dan media menggunakan Adobe Captive	83



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Keterangan Diterima Meneliti.....	141
Lampiran 2 Hasil Wawancara Observasi Guru.....	142
Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Peserta didik.....	144
Lampiran 4 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	145
Lampiran 5 Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	146
Lampiran 6 Silabus Mata Pelajaran Aswaja.....	149
Lampiran 7 Draft Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	153
Lampiran 8 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	165
Lampiran 9 Storyboard Konten Pembelajaran Interaktif.....	179
Lampiran 10 Flowchart.....	189
Lampiran 11 Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	190
Lampiran 12 Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran.....	196
Lampiran 13 Uji Coba Perorangan.....	205
Lampiran 14 Hasil Uji Coba Perorangan.....	209
Lampiran 15 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	221