

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MATA KULIAH KULINER
NUSANTARA PADA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN VOKASIONAL SENI KULINER
UNDIKSHA**

SKRIPSI



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

2022

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

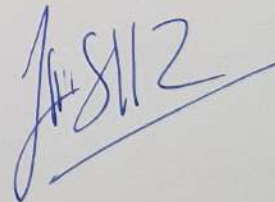
Menyetujui,

Pembimbing I



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

Pembimbing II



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

Skripsi oleh Anggi Puspita Lestari
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 3 Februari 2023

Dewan Penguji



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

(Ketua)



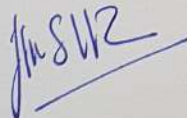
Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs.
NIP. 198907132019031017

(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 : Jumat
Tanggal : 3 Februari 2023


Mengetahui,

Ketua Ujian,



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP. 197408012000032001

Sekretaris Ujian,

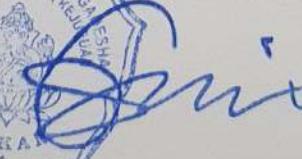


Dr. phil., Dessy Seri Wahyuni S.Kom., M.Eng
NIP. 198502152008122007

Mengesahkan,



Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan


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

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Kuliner Nusantara Pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Undiksha”** beserta seluruhnya isinya adalah benar – benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara – cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja,

buat pernyataan



Anggi Puspita Lestari

Nim 1815051047

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Interaktif Mata Kuliah Kuliner Nusantara Pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Undiksha”**.

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 Prof. 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 P Artha Suyasa, S.Pd., M.Pd., selaku penguji I yang telah banyak memberikan arahan, dukungan, saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs., selaku penguji II yang telah banyak memberikan arahan, dukungan , saran dan motivasi kepada

penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.

6. Ibu Dr. phil., Dessy Seri Wahyuni S.Kom., M.Eng., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan penulis nasihat, dukungan, arahan, saran, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Bapak I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom., selaku pembimbing 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 Dr. Ida Ayu Putu Hemy Ekayani, S.Pd., M.Pd., selaku kepala program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner di Univeritas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan penulis izin untuk melakukan penelitian.
10. Ibu Luh Masdarini, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pengampu mata kuliah Kuliner Nusantara yang telah memberikan arahan, bantuan dan kerjasama selama penulis melakukan penelitian
11. Para mahasiswa semester 5 pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner di Univeristas Pendidikan Ganesha yang telah terlibat banyak sebagai subjek penelitian.
12. Seluruh rekan mahasiswa Angkatan 2018 Program Studi Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
13. 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 dunia pendidikan.

Singaraja, 19 Oktober 2022

Penulis



DAFTAR ISI

	HALAMAN
LEMBAR PERNYATAAN.....	vi
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	viii
PRAKATA.....	ix
ABSTRAK.....	xii
<i>ABSTRAK</i>	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 IDENTIFIKASI	5
1.3 RUMUSAN MASALAH.....	5
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	6
1.5 BATASAN MASALAH PENELITIAN.....	6
1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1.1 Penelitian Terkait.....	8
2.2 LANDASAN TEORI.....	12
2.2.1 Media Pembelajaran	12
2.2.2 Multimedia	14
2.2.3 Based Learning.....	15
2.2.4 Teori Belajar.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 JENIS PENELITIAN	24
3.2 MODEL PENGEMBANGAN.....	24
3.3 PROSEDUR PENGEMBANGAN PRODUK.....	25
3.3.1 Analisis (Analysis)	25
3.3.2 Desain (Design).....	27

3.3.3 Pengembangan (Development)	28
3.3.4 Implementasi (Implementation)	29
3.3.5 Evaluasi (Evaluation)	30
3.4 SUBJEK PENELITIAN.....	30
3.5 UJI COBA PRODUK	30
3.6 METODE PENGUMPULAN DATA.....	32
3.7 INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA	34
3.8 ANALISIS DATA	36
3.8.1 Analisis Data Validitas Konten Interaktif	36
3.8.2 Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil, dan Uji Lapangan	38
3.8.3 Uji Normalitas Gain	39
3.8.4 Analisis Data Respon Dosen dan Mahasiswa	40
3.9 JADWAL PENELITIAN	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 HASIL.....	44
4.1.1 Hasil Tahap Analisis	45
4.1.2 Hasil Tahap Desain.....	47
4.1.3 Hasil Tahap Pengembangan	49
4.1.4 Hasil Pada Tahap Implementasi	68
4.1.5 Hasil Tahap Evaluasi.....	93
4.2 PEMBAHASAN	98
BAB V PENUTUP	112
5.1 SIMPULAN	112
5.2 SARAN	113
DAFTAR PUSTAKA	115
RIWAYAT HIDUP	116
LAMPIRAN.....	117

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Teknik pengumpulan data.....	33
Tabel 3. 2 Kisi - Kisi Instrumen Uji Validitas	34
Tabel 3. 3 Pedoman Wawancara Sumber Belajar dan Kegiatan Pembelajaran... 35	
Tabel 3. 4 Tabulasi Silang	37
Tabel 3. 5 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli	37
Tabel 3. 6 Kualifikasi Tingkat Pencapaian	39
Tabel 3. 7 Kriteria Penggolongan <i>N-Gain</i>	40
Tabel 3. 8 Rubik penilaian Dosen dan Mahasiswa	41
Tabel 3. 9 Kriteria Penggolongan Respon Dosen Dan Mahasiswa	42
Tabel 3. 10 Jadwal Penelitian	43
Tabel 4. 1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.....	54
Tabel 4. 2 Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran	58
Tabel 4. 3 Tabulasi Penilaian Ahli Isi Pembelajaran.....	61
Tabel 4. 4 Tabulasi Jumlah Penilaian Ahli Isi Pembelajaran	62
Tabel 4. 5 Hasil Uji Ahli Media Tahap 1.....	63
Tabel 4. 6 Hasil Uji Ahli Media Tahap 2.....	65
Tabel 4. 7 Tabulasi Penilaian Ahli Media	66
Tabel 4. 8 Tabulasi Jumlah Penilaian Ahli Media	67
Tabel 4. 9 Masukan/Saran dan Revisi Ahli Media dan Desain	68
Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba Perorangan	71
Tabel 4. 11 Grafik Hasil Rekapitulasi Uji Coba Perorangan.....	72
Tabel 4. 12 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	75
Tabel 4. 13 Grafik Hasil Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Kecil	76
Tabel 4. 14 Hasil Uji Coba Lapangan.....	79
Tabel 4. 15 Grafik Hasil Rekapitulasi Uji Coba Lapangan	81
Tabel 4. 16 Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 4. 1 Proses Pembuatan Aset Tombol	50
Gambar 4. 2 Hasil Pembuatan Aset Tombol	50
Gambar 4. 3 Proses penggabungan asset pada <i>Adobe Captivate</i>	51
Gambar 4. 4 Pembuatan Karakter Animasi 3D	51
Gambar 4. 5 Hasil Dari Video Intro / Opening	52
Gambar 4. 6 Proses Pembuatan Video Tutorial Pada <i>Adobe Premiere</i>	53
Gambar 4. 7 Hasil Pembuatan Video Tutorial	53
Gambar 4. 8 Proses Penggabungan Video Tutorial pada <i>Adobe Captivate</i>	53
Gambar 4. 9 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif	54
Gambar 4. 10 Grafik Uji Efektivitas	85
Gambar 4. 11 Hasil Uji Respon Dosen	86
Gambar 4. 12 Kriteria Penggolongan Respons Dosen	88
Gambar 4. 13 Hasil Uji Respons Peserta Didik	90
Gambar 4. 14 Kriteria Penggolongan Respons Mahasiswa	92
Gambar 4. 15 Hasil Evaluasi Tahap Analisis	93
Gambar 4. 16 Hasil Evaluasi Tahap Desain	95
Gambar 4. 17 Hasil Evaluasi Tahap Pengembangan	96
Gambar 4. 18 Hasil Evaluasi Tahap Implementasi	97