

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS MODEL *PROJECT BASED
LEARNING* PADA MATA KULIAH MANAJEMEN
KONVENSI DI PROGRAM STUDI PKK UNDIKSHA**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2023**

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *PROJECT BASED
LEARNING* PADA MATA KULIAH MANAJEMEN
KONVENSI DI PROGRAM STUDI PKK UNDIKSHA**

SKRIPSI

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



**Oleh
Ni Komang Miantari Dewik
NIM.1815051016**

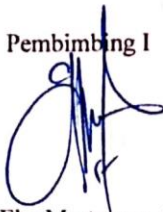
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2023**

SKRIPSI

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

Menyetujui,

Pembimbing I



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

Pembimbing II



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198709072015041001

Skripsi oleh Ni Komang Miantari Dewik
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 31 Januari 2023

Dewan Penguji



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

(Ketua)



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd
NIP. 199010192020122011

(Anggota)



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

(Anggota)



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198709072015041001


(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 2 007

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Prof. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19710616 199602 1 001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "**Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Project Based Learning* Pada Mata Kuliah Manajemen Konvensi Di Program Studi PKK Undiksha**" beserta seluruh 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, 14 Februari 2023



Ni Komang Miantari Dewik
NIM.1815051016

KATA PERSEMBAHAN

TERIMA KASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA

IDA SANG HYANG WIDHI WASA

Atas Asung Kertha Wara Nugraha beliau, skripsi ini dapat terselesaikan

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA:

KEDUA ORANG TUA TERCINTA

(I Nyoman Suartana & Ni Made Sujani)

Yang telah membesarkan, membimbing dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang dan keikhlasan serta selalu mendoakan saya dalam setiap langkah saya saat menempuh Pendidikan

SAUDARA TERSAYANG

(I Wayan Suardita dan Ni Kadek Dwi Yanti)

Yang selalu mendoakan, mendukung dan memberikan semangat ketika saya mengerjakan skripsi ini.

SELURUH STAF DAN DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK
INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya:

**Bapak I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd dan Bapak I Gede Partha
Sindu, S.Pd., M.Pd.**

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika khususnya Angkatan 2018 serta kelompok belajar saya yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat agar saya bisa melewati kendala-kendala yang dihadapi selama perkuliahan dan pengerjaan skripsi.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Project Based Learning Pada Mata Kuliah Manajemen Konvensi di Program Studi PKK 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 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 I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan penulis nasihat, dukungan, arahan, saran, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Bapak I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan penulis nasihat, dukungan, arahan, saran, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. 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

7. Ibu Dr. Dra. Risa Panti Ariani, M.Si , selaku dosen pengampu mata kuliah manajemen konvensi yang telah memberikan arahan, bantuan dan kerjasama selama penulis melakukan penelitian
8. Para Mahasiswa PKK program keahlian pariwisata semester 5 dan semester 7 yang telah terlibat banyak sebagai subjek penelitian.
9. Bapak I Nyoman Suartana dan Ibu Ni Made Sujani, selaku orang tua yang selalu memberikan penulis Doa, kasih sayang, kesabaran, nasihat, semangat, dorongan, serta bantuan baik dalam bentuk moral dan material.
10. I Wayan Suardita dan Ni Kadek Dwi Yanti selaku saudara penulis yang telah memberikan doa, nasihat dan semangat kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
11. Seluruh rekan mahasiswa Angkatan 2018 Program Studi Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
12. 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, 30 September 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
COVER.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	vi
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	viii
PRAKATA.....	ix
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	8
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	9
1.4 BATASAN MASALAH.....	9
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	10
1. Manfaat Teoretis	10
2. Manfaat Praktis	10
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	12
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	12
2.2 LANDASAN TEORI.....	14
2.2.1 Teori Belajar	14
2.2.2 Konten Pembelajaran Interaktif	19
2.2.3 <i>Project Based Learning</i>	26
2.2.4 Manajemen Konvensi	33
2.2.5 Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	34
2.2.6 Kerangka Berpikir.....	36

BAB III	39
METODOLOGI PENELITIAN.....	39
3.1 JENIS PENELITIAN.....	39
3.2 MODEL PENGEMBANGAN.....	39
3.3 PROSEDUR PENGEMBANGAN PRODUK.....	40
3.3.1 <i>Analyze</i> (Analisis).....	41
3.3.2 <i>Design</i> (Perencanaan)	43
3.3.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	49
3.3.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	50
3.3.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	52
3.4 SUBJEK PENELITIAN.....	53
3.5 UJI COBA PRODUK	53
3.5.1 Tahap Review Para Ahli	54
3.5.2 Uji Coba Perorangan.....	54
3.5.3 Uji Coba Kelompok Kecil.....	54
3.5.4 Uji Coba Lapangan	55
3.6 TEKNIK PENGUMPULAN DATA	55
3.7 ANALISIS DATA	58
3.7.1 Analisis Data Validitas Konten Pembelajaran Interaktif	58
3.7.2 Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil, dan Uji Coba Lapangan .	60
3.7.3 Uji Normalitas Gain.....	61
3.7.4 Analisis Data Respon Pendidik dan Peserta Didik	62
BAB IV	64
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	64
4.1 HASIL.....	64
4.1.1 Hasil Tahap Analisis	65
4.1.2 Hasil Tahap Desain	69
4.1.3 Hasil Tahap Pengembangan.....	81
4.1.4 Hasil Tahap Implementasi	137
4.1.5 Hasil Tahap Evaluasi	151
4.1.6 Hasil Uji Respon Peserta Didik dan Pendidik.....	159
4.2 PEMBAHASAN	166

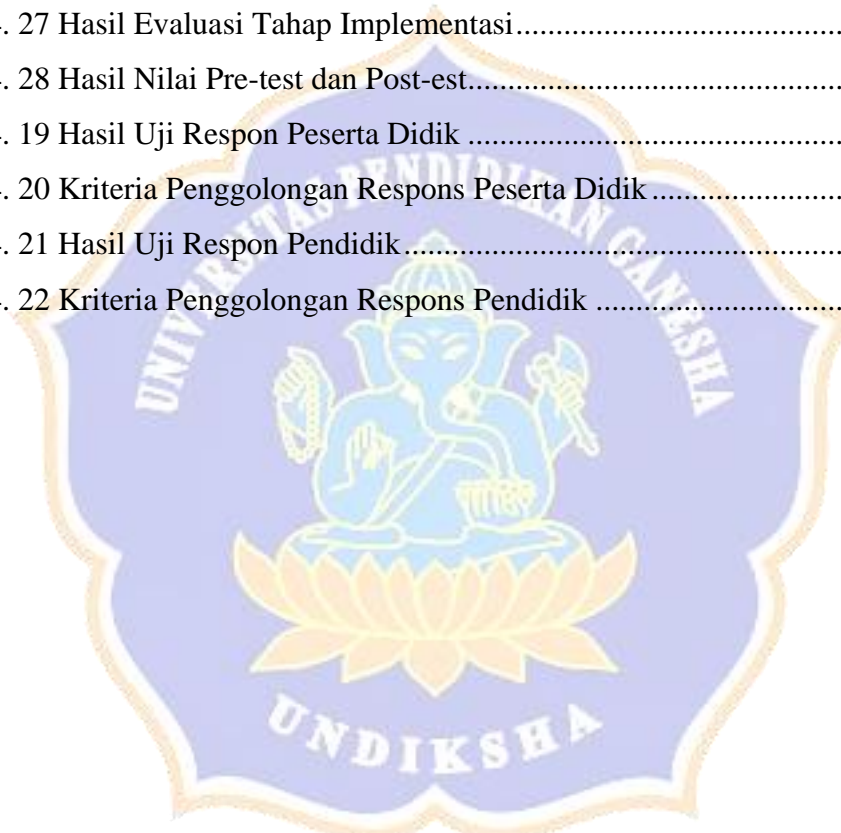
BAB V	175
PENUTUP	175
5.1 SIMPULAN	175
5.2 SARAN.....	176
RIWAYAT HIDUP	178
DAFTAR PUSTAKA	179
LAMPIRAN.....	182



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Desain pembelajaran dengan Project Based Learning	44
Tabel 3. 2 Pemetaan Materi Konten Pembelajaran Interaktif	47
Tabel 3. 3 Pemetaan Uji Ahli Isi, Ahli Media.....	50
Tabel 3. 4 Pemetaan Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil, dan Uji Coba Lapangan.....	51
Tabel 3. 5 Teknik Pengumpulan Data.....	55
Tabel 3. 6 Rekapitulasi Kisi-Kisi Angket Uji Validitas Konten Pembelajaran Interaktif.....	57
Tabel 3. 7 Tabulasi Penilaian Pakar	59
Tabel 3. 8 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli	60
Tabel 3. 9 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	61
Tabel 3. 10 Kategori Hasil Menggunakan Gain Score (Normalized Gain)	62
Tabel 3. 11 Rubrik Penilaian Respon Pendidik Dan Peserta Didik	63
Tabel 3. 12 Kriteria Penggolongan Respon Pendidik Dan Peserta Didik.....	63
Tabel 4. 1 Desain pembelajaran dengan Project Based Learning	69
Tabel 4. 2 Mockup konten interaktif.....	73
Tabel 4. 3 Hasil Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif	89
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Ahli Isi Tahap1	117
Tabel 4. 5 Revisi Uji Ahli Isi	119
Tabel 4. 6 Hasil Uji Ahli Isi Tahap 2	121
Tabel 4. 7 Tabulasi Penilaian Ahli Isi	123
Tabel 4. 8 Tabulasi Jumlah Penilaian Ahli Isi	124
Tabel 4. 9 Hasil Uji Ahli Media Tahap 1	125
Tabel 4. 10 Revisi Uji Ahli Media Tahap 1	128
Tabel 4. 11 Hasil Uji Ahli Media Tahap 2.....	130
Tabel 4. 12 Revisi Uji Ahli Media Tahap 2	132
Tabel 4. 13 Hasil Uji Ahli Media Tahap 3	133
Tabel 4. 14 Tabulasi Penilaian Ahli Media.....	135

Tabel 4. 15 Tabulasi Jumlah Penilaian Ahli Media	136
Tabel 4. 16 Hasil Uji Coba Perorangan	139
Tabel 4. 17 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	143
Tabel 4. 18 Hasil Uji Coba Lapangan	148
Tabel 4. 23 Hasil Evaluasi Tahap Analisis	152
Tabel 4. 24 Hasil Evaluasi Tahap Desain	153
Tabel 4. 25 Hasil Evaluasi Tahap Pengembangan	154
Tabel 4. 26 Rata-rata Pengujian Validitas.....	155
Tabel 4. 27 Hasil Evaluasi Tahap Implementasi.....	156
Tabel 4. 28 Hasil Nilai Pre-test dan Post-est.....	157
Tabel 4. 19 Hasil Uji Respon Peserta Didik	160
Tabel 4. 20 Kriteria Penggolongan Respons Peserta Didik	162
Tabel 4. 21 Hasil Uji Respon Pendidik.....	163
Tabel 4. 22 Kriteria Penggolongan Respons Pendidik	165



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	38
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	40
Gambar 4. 1 Proses Pembuatan video opening pada Camtasia	83
Gambar 4. 2 Proses penggabungan video opening di Adobe Captivate	83
Gambar 4. 3 Proses pembuatan scene video pembelajaran di adobe after effect ..	84
Gambar 4. 4 Proses penggabungan scene dari video pembelajaran menggunakan Camtasia.....	84
Gambar 4. 5 Hasil pengembangan video pembelajaran.....	85
Gambar 4. 6 Penggabungan video pembelajaran di Adobe Captivate.....	85
Gambar 4. 7 Proses pembuatan karakter 3 dimensi di Blender	86
Gambar 4. 8 Proses menganimasikan karakter 3 dimensi di Protagon Studio.....	86
Gambar 4. 9 Penggabungan karakter 3 dimensi di Adobe Captivate	86
Gambar 4. 10 Proses pembuatan karakter 2 dimensi di Adobe Illustrator.....	87
Gambar 4. 11 Proses menganimasikan karakter 2 dimensi di Adobe After Effect.....	87
Gambar 4. 12 Proses pembuatan asset 2 dimensi di Adobe Illustrator.....	87
Gambar 4. 13 Proses pembuatan video live shoot di Adobe Premiere	88
Gambar 4. 14 Penggabungan video live shoot di Adobe Captivate.....	88
Gambar 4. 15 Materi Pengertian Meeting.....	104
Gambar 4. 16 Materi Jenis-jenis Meeting	105
Gambar 4. 17 Materi Jenis Meeting Lanjut	105
Gambar 4. 18 Materi Tujuan Meeting.....	106
Gambar 4. 19 Materi Pengertian Incentive	106
Gambar 4. 20 Materi Jenis-jenis Incentive	107
Gambar 4. 21 Materi Tujuan Invcntive	107
Gambar 4. 22 Materi Pengertian Conference.....	108
Gambar 4. 23 Materi Sifat-sifat Conference	108
Gambar 4. 24 Materi Pelaksana Conference.....	109

Gambar 4. 25 Materi Pengertian Exhibition	110
Gambar 4. 26 Materi Jenis Exhibition	110
Gambar 4. 27 Materi Jenis Exhibition Lanjut	111
Gambar 4. 28 Materi Penyelenggaraan Exhibition	111
Gambar 4. 29 Materi Penyelenggaraan Exhibition Lanjut.....	112
Gambar 4. 30 Contoh penyelenggaraan MICE	112
Gambar 4. 31 Materi Pengertian agrowisata.....	113
Gambar 4. 32 Materi Ruang Lingkup Agrowisata.....	114
Gambar 4. 33 Materi Ruang Lingkup Agrowisata Lanjut	114
Gambar 4. 34 Materi Unsur Agrowisata	115
Gambar 4. 35 Video Agrowisata.....	115
Gambar 4. 36 Quiz dalam Konten Pembelajaran Interaktif	116
Gambar 4. 37 Grafik Hasil Rekapitulasi Uji Coba Perorangan	141
Gambar 4. 38 Grafik Hasil Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Kecil.....	145
Gambar 4. 39 Grafik Hasil Rekapitulasi Uji Coba Lapangan.....	150
Gambar 4. 40 Grafik Uji Efektivitas	158



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Observasi.....	183
Lampiran 2 Hasil Wawancara dengan Dosen	184
Lampiran 3 Kisi-kisi Angket Peserta Didik	186
Lampiran 4 Hasil Angket Peserta Didik	189
Lampiran 5 Silabus dan RPS	194
Lampiran 6 Skenario Pembelajaran	208
Lampiran 7 Implementasi Konten pada E-learning Undiksha.....	211
Lampiran 8 Level Interaktivitas pada Konten Pembelajaran Interaktif.....	217
Lampiran 9 Kisi-Kisi Draft Angket Uji Ahli Isi	220
Lampiran 10 Draft Angket Uji Ahli Isi.....	221
Lampiran 11 Hasil Angket Uji Ahli Isi.....	226
Lampiran 12 Kisi-Kisi Draft Angket Uji Ahli Media.....	246
Lampiran 13 Draft Angket Uji Ahli Media.....	247
Lampiran 14 Hasil Angket Uji Ahli Media.....	252
Lampiran 15 Kisi-Kisi draft Angket Uji Perorangan.....	277
Lampiran 16 Draft Angket Uji Perorangan.....	278
Lampiran 17 Hasil Angket Uji Coba Perorangan	281
Lampiran 18 Kisi-Kisi draft Angket Uji Kelompok Kecil	286
Lampiran 19 Draft Angket Uji Kelompok Kecil	287
Lampiran 20 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	290
Lampiran 21 Kisi-Kisi draft Angket Uji Lapangan	294
Lampiran 22 Draft Angket Uji Lapangan	295
Lampiran 23 Hasil Angket Uji Coba Lapangan.....	298
Lampiran 24 Soal Pretest dan Posttest.....	302
Lampiran 25 Kisi-Kisi draft Angket Uji Respon Pendidik.....	308
Lampiran 26 Draft Angket Uji Respon Pendidik.....	309
Lampiran 27 Hasil Uji Respon Pendidik	311
Lampiran 28 Kisi-Kisi draft Angket Uji Respon Peserta Didik	314
Lampiran 29 Draft Angket Uji Respon Peserta Didik	315

Lampiran 30 Hasil Angket Respon Peserta Didik318
Lampiran 31 Dokumentasi.....322

