

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

Oleh

Ni Komang Miantari Dewik, Nim. 1815051016

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email: miantari@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Proses pembelajaran pada mata kuliah manajemen konvensi mengalami beberapa kendala yaitu pemahaman dan daya tarik peserta didik dalam belajar, sumber atau media pembelajaran yang kurang beragam dan metode pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil implementasi dan mendeskripsikan respon pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *project based learning* pada mata kuliah manajemen konvensi di program studi PKK Undiksha. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa PKK program keahlian Pariwisata semester 5 dengan jumlah 15 peserta didik di Undiksha program studi PKK. Berdasarkan tahapan yang telah dilalui, diperoleh sebuah produk konten pembelajaran interaktif dengan teknologi *Adobe Captivate* yang didistribusikan melalui *e-learning* Undiksha dengan perolehan skor 1,00 pada uji ahli isi dan uji ahli media dan desain yang berada pada kriteria Sangat Valid. Hasil uji efektivitas dengan perhitungan N-gain memperoleh nilai 0,74 dengan kriteria Efektif. Hasil perhitungan respon guru dan peserta didik menunjukkan skor rata-rata 45 dan 64,867 yang berada dalam kategori Sangat Positif dan Sangat Praktis.

Kata Kunci: Konten Interaktif, Mata Kuliah Manajemen Konvensi

**DEVELOPMENT CONTENT INTERACTIVE OF PROJECT-BASED
LEARNING IN CONVENTION MANAGEMENT COURSES IN PKK STUDY
PROGRAM UNDIKSHA**

By

Ni Komang Miantari Dewik, NIM. 1815051016

Informatics Education Study Programme

Department of Informatics Engineering

Faculty of Engineering and Vocational

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email: miantari@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The learning process in convention management courses experiences several obstacles, namely in terms of understanding and attractiveness of students in learning, learning resources or media that are less varied and learning methods that are still teacher-centered. The purpose of this study is to describe the implementation results and describe the responses of educators and students to the development of interactive learning content based on project based learning in convention management courses in the Undiksha PKK study program. This research method is research and development (research and development) using the ADDIE model which has 5 stages, namely analyze, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were PKK students in the 5th semester of the Tourism expertise program with a total of 15 students at Undiksha PKK study program. Based on the stages that have been passed, an interactive learning content product with Adobe Captivate technology is obtained which is distributed through Undiksha e-learning with a score of 1.00 on the content expert test and media and design expert test which are in the Very Valid criteria. The results of the effectiveness test with the N-gain calculation obtained a value of 0.74 with the criteria of Effective. The results of calculating teacher and student responses show an average score of 45 and 64.867 which are in the Very Positive and Very Practical categories.

Keywords: *Interactive Content, Convention Management Cours*