

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN LAUNDRY
DI SMK NEGERI 5 NEGARA**



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

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN LAUNDRY
DI SMK NEGERI 5 NEGARA**

SKRIPSI

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



**Oleh
I Kadek Aldi Bragi
Nim. 1815051008**

**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 Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D
NIP. 198211112008121001

Pembimbing II



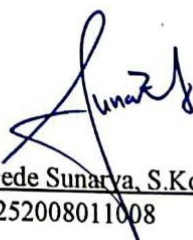
Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs.
NIP. 198907132019031017

Skripsi oleh I Kadek Aldi Bragi

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal: 31 Januari 2023

Dewan Penguji,



Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198307252008011008

(Ketua)



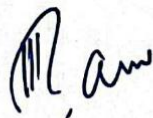
P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198711092015041001

(Anggota)



Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D
NIP. 198211112008121001

(Anggota)



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

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan

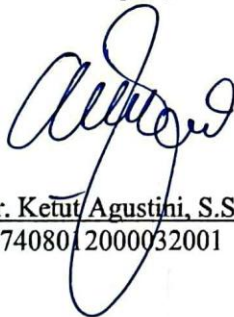
Pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 24 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 Pada Mata Pelajaran Laundry di SMK Negeri 5 Negara**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika 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, 21 Februari 2023
Yang membuat pernyataan



I Kadek Aldi Bragi
NIM. 1815051008

KATA PERSEMBAHAN

TERIMAKASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA
IDA SANG HYANG WIDHI WASA

Atas Asung Kertha Wara Nugraha Beliau, Skripsi ini dapat penulis selesaikan

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA

KEDUA ORANG TUA TERCINTA

(I Nyoman Suadia Utama & Ni Nengah Sinarti)

Yang telah membesarkan, merawat, membimbing dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang, keikhlasan dan kesabaran serta selalu memberikan saya semangat motivasi, dukungan dan doa dalam setiap langkah yang saya tempuh

dalam jenjang Pendidikan

KAKAK TERSAYANG

(Ni Wayan Ayu Yulantari)

Yang telah memberikan doa, nasihat, dan semangat kepada saya dalam penyusunan skripsi ini.

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya kepada:

Bapak Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.

&

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

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Khususnya Angkatan 2018, sahabat seperjuangan (Aditya, Agus, Windu dan Dewa Nyoman).

MOTTO

“BELIVE IN PROCESS”



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Laundry di SMK Negeri 5 Negara”** dengan baik. Pembuatan skripsi ini untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.

Pengerjaan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk mengikuti Pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Dan Kejuruan.
2. Prof. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan 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 memberikan kesempatan kepada penulis untuk Menyusun skripsi ini.
4. Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs., selaku penguji I yang telah banyak memberikan arahan, dukungan, saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd., selaku penguji II yang telah banyak memberikan arahan, dukungan, saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan penulis nasihat, dukungan, arahan, saran, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.

7. Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs., 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. Dodik Ade Siswoyo, S.Pd., selaku guru pengampu mata pelajaran Laundry yang telah memberikan arahan, bantuan dan kerjasama selama penulis melakukan penelitian.
10. Nyoman Suadi Utama dan Ni Nengah Sinarti, selaku orang tua yang telah memberikan penulis doa, kasih sayang, kesabaran, nasihat, semangat, dorongan, serta bantuan baik dalam bentuk moral dan material.
11. Rekan-rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Angkatan 2018 yang telah banyak memberikan semangat, motivasi serta bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan, semangat, motivasi, serta dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa apa yang disajikan didalam laporan skripsi ini 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 kita semua khususnya bagi pengembangan dunia Pendidikan.

Singaraja, 20 Febuari 2023

Penulis

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN LAUNDRY DI SMK NEGERI 5 NEGARA**

Oleh

I Kadek Aldi Bragi, NIM 1815051008

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email: kadekaldy@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan dan mengimplementasikan serta mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran laundry di SMK Negeri 5 Negara. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Research & Development (R&D), dengan menggunakan model *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di kelas XI di SMK Negeri 5 Negara yang berjumlah 25 orang. Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan validasi ahli, uji coba perorangan, uji kelompok kecil, uji lapangan, uji respon peserta didik, dan uji respon guru. Hasil uji validitas ahli isi serta ahli media dan desain masing-masing memperoleh skor sebesar 1.00 dengan kevalidan “Sangat Tinggi”. Uji respon peserta didik memperoleh hasil sebesar 68,24 dengan kategori sangat praktis sedangkan hasil uji respon guru memperoleh hasil sebesar 50 dengan kategori sangat praktis. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran laundry menunjukkan kriteria kualitas produk yaitu kevalidan dan kepraktisan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Laundry*

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON LAUNDRY
SUBJECT AT SMK NEGERI 5 NEGARA**

By

I Kadek Aldi Bragi, NIM 1815051008

Study Program of Informatics Education

Department of Informatics

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Singaraja

Email: kadekaldy@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to produce and implement and determine the response of students and teachers to the development of interactive learning media in laundry subjects at SMK Negeri 5 Negara. The type of research used is Research & Development (R&D), using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This research was conducted in class XI at SMK Negeri 5 Negara which amounted to 25 people. Data collection in this study was obtained using expert validation, individual trials, small group tests, field tests, student response tests, and teacher response tests. The results of the validity test of content experts and media and design experts each obtained a score of 1.00 with "Very High" validity. The student response test obtained a result of 68.24 with a very practical category while the teacher response test results obtained a result of 50 with a very practical category. The conclusion of this study is that interactive learning media in laundry subjects show product quality criteria, namely validity and practicality.

Keyword— Interactive Learning Media, Laundry

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	v
KATA PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO	v
PRAKATA.....	viii
ABSTRAK.....	x
ABSTRAC	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	5
1.3 RUMUSAN MASALAH.....	5
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	5
1.5 BATASAN MASALAH PENELITIAN.....	6
1.6 MANFAAT PENELITIAN.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
2.1 KAJIAN TEORI.....	8
2.1.1 Penelitian Terkait	8
2.2 LANDASAN TEORI.....	16
2.2.1 Media Pembelajaran Interaktif.....	16
2.2.2 Multimedia Pembelajaran Interaktif	17
2.2.3 Mata Pelajaran Laundry	18
2.2.4 Animasi 3D (Live Shoot).....	18
2.2.5 Model Pembelajaran Discovery Learning.....	20

2.2.6	Teori Belajar	21
2.2.7	Kerangka Berpikir.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		27
3.1	JENIS PENELITIAN	27
3.2	MODEL PENGEMBANGAN	27
3.3	PROSEDUR PENGEMBANGAN PRODUK.....	28
3.3.1	Tahap analisis (<i>analyze</i>).....	28
3.3.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	31
3.3.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	35
3.3.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	36
3.3.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	37
3.4	SUBJEK PENELITIAN.....	37
3.5	TEKNIK PENGUMPULAN DATA	37
3.6	ANALISIS DATA	39
3.6.1	Analisis Data Kevaliditas Media Pembelajaran Interaktif	39
3.6.2	Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan	40
3.6.3	Analisis Data Respon Guru dan Peserta Didik	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		44
4.1	HASIL	44
4.1.1	Hasil Tahap <i>Analyze</i> (Analisis).....	44
4.1.2	Hasil Tahap <i>Design</i> (Desain)	46
4.1.3	Hasil Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	47
4.1.4	Hasil Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	72
4.1.5	Hasil Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	88
4.2	PEMBAHASAN	91
BAB V PENUTUP		100
5.1	SIMPULAN	100
5.2	SARAN	100
RIWAYAT HIDUP		101
DAFTAR PUSTAKA		101
LAMPIRAN.....		106

DAFTAR TABEL

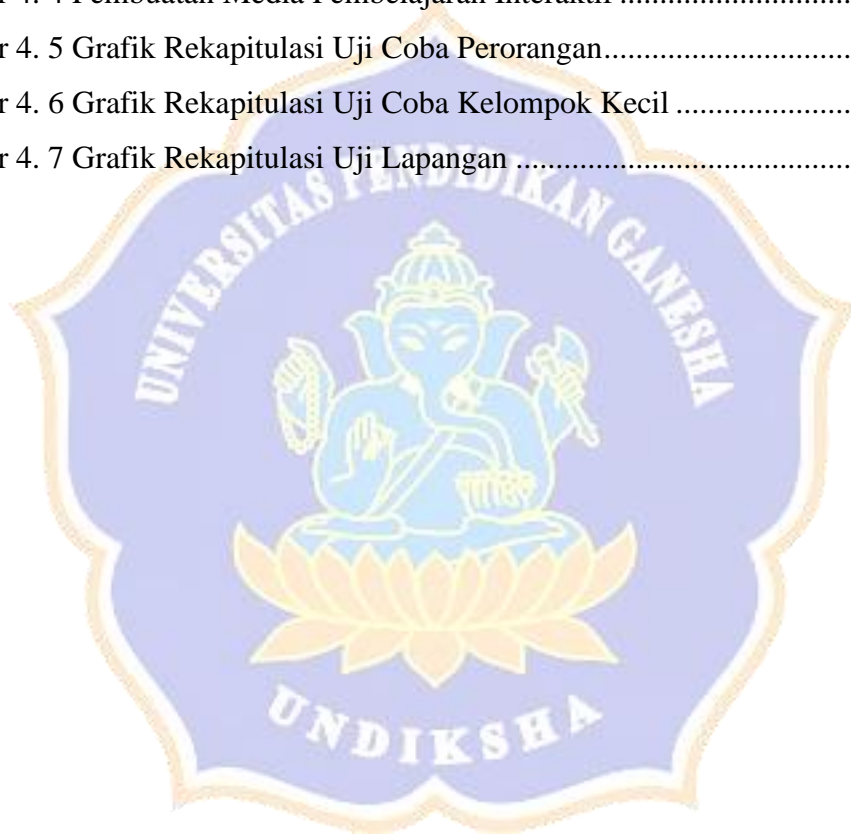
Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 Rangkuman Penelitian	11
Tabel 2. 2 Langkah-Langkah Pembelajaran Discovery Learning.....	21
Tabel 3. 1 Hasil Wawancara dengan Guru.....	29
Tabel 3. 2 Hasil Penyebaran Angket Kepada Peserta Didik.....	30
Tabel 3. 3 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	31
Tabel 3. 4 Pemetaan Materi Dalam Media Pembelajaran Interaktif.....	34
Tabel 3. 5 Tabel Uji Ahli	35
Tabel 3. 6 Pemetaan Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan	36
Tabel 3. 7 Teknik Pengumpulan Data.....	37
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Angket Uji Validitas.....	38
Tabel 3. 9 Tabulasi Penilaian	40
Tabel 3. 10 Kriteria Tingkat Validitas Uji Ahli	40
Tabel 3. 11 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5	41
Tabel 3. 12 Rubrik Penilaian Respon Guru dan Peserta Didik	42
Tabel 3. 13 Kriteria Penggolongan Respon Guru dan Peserta Didik.....	43
Tabel 4. 1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.....	50
Tabel 4. 2 Hasil Uji Ahli Isi Tahap 1	62
Tabel 4. 3 Saran dan Tindak Lanjut Uji Ahli Isi Pembelajaran	64
Tabel 4. 4 Hasil Uji Ahli Isi Tahap 2	65
Tabel 4. 5 Tabulasi Penilaian Ahli Isi Pembelajaran	66
Tabel 4. 6 Hasil Uji Ahli Media dan Desain Tahap 1	68
Tabel 4. 7 Saran dan Tindak Lanjut Uji Ahli Media dan Desain Pembelajaran	69
Tabel 4. 8 Hasil Uji Ahli Media dan Desain Tahap 2.....	70
Tabel 4. 9 Tabulasi Penilaian Ahli Media dan Desain Pembelajaran	71
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Uji Coba Perorangan	73
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Uji Coba Kelompok Kecil.....	77
Tabel 4. 12 Hasil Validasi Uji Lapangan	80
Tabel 4. 13 Hasil Uji Respon Peserta Didik	84
Tabel 4. 14 Kriteria Penggolongan Respon Peserta Didik.....	85

Tabel 4. 15 Hasil Uji Respon Guru.....	86
Tabel 4. 16 Kriteria Penggolongan Respon Guru	88
Tabel 4. 17 Hasil Evaluasi Tahap Analisis	89
Tabel 4. 18 Hasil Evaluasi Tahap Desain	90
Tabel 4. 19 Hasil Evaluasi Tahap Pengembangan.....	90
Tabel 4. 20 Hasil Evaluasi Tahap Implementasi.....	91



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	26
Gambar 3. 1 Tahapan ADDIE.....	28
Gambar 4. 1 Pembuatan <i>Background</i> dan Tombol	48
Gambar 4. 2 Pembuatan Karakter Animasi 3D.....	48
Gambar 4. 3 Pembuatan Animasi 3D <i>Live Shoot</i>	49
Gambar 4. 4 Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif	49
Gambar 4. 5 Grafik Rekapitulasi Uji Coba Perorangan.....	75
Gambar 4. 6 Grafik Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Kecil	79
Gambar 4. 7 Grafik Rekapitulasi Uji Lapangan	82



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Observasi.....	107
Lampiran 2 Hasil Wawancara Dengan Guru.	108
Lampiran 3 Hasil Angket Peserta Didik.	111
Lampiran 4 Silabus Mata Pelajaran.	117
Lampiran 5 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	127
Lampiran 6 Storyboard Media Pembelajaran Interaktif.....	137
Lampiran 7 Statistik Nilai Siswa.	142
Lampiran 8 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi.	145
Lampiran 9 Angket Uji Ahli isi.	146
Lampiran 10 Hasil Angket Uji Ahli Isi.....	149
Lampiran 11 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Media dan Desain Pembelajaran.....	159
Lampiran 12 Angket Uji Ahli Media dan Desain Pembelajaran.	160
Lampiran 13 Hasil Angket Uji Ahli Media dan Desain.....	162
Lampiran 14 Kisi-kisi Angket Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan.....	172
Lampiran 15 Angket Uji Coba Perorangan.....	173
Lampiran 16 Hasil Angket Uji Coba Perorangan.....	178
Lampiran 17 Rekapitulasi Uji Coba Perorangan.	183
Lampiran 18 Angket Uji Coba Kelompok Kecil.	185
Lampiran 19 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	188
Lampiran 20 Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Kecil.	193
Lampiran 21 Angket Uji Coba Lapangan.....	196
Lampiran 22 Hasil uji lapangan.	199
Lampiran 23 Rekapitulasi Uji Lapangan.	204
Lampiran 24 Kisi-Kisi Angket Uji Respon Guru.	206
Lampiran 25 Angket Respon Guru.	207
Lampiran 26 Hasil Angket Respon Guru.....	209
Lampiran 27 Rekapitulasi Respon Guru.....	211
Lampiran 28 Kisi – Kisi Angket Uji Respon Peserta Didik.	212

Lampiran 29 Angket Respon Peserta Didik.....	213
Lampiran 30 Hasil Respon Peserta Didik.....	215
Lampiran 31 Rekapitulasi Respon Peserta Didik.....	219
Lampiran 32 Dokumentasi Penelitian.....	221

