

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA KULIAH ASESMEN DAN
EVALUASI PEMBELAJARAN DENGAN
MENGUNAKAN MODEL *BLENDED LEARNING***



**OLEH
I PUTU TRESNA WINDHU
NIM. 1815051013**

**PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2023

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA KULIAH ASESMEN DAN
EVALUASI PEMBELAJARAN DENGAN
MENGUNAKAN MODEL *BLENDED LEARNING***

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**



**Oleh
I Putu Tresna Windhu
Nim. 1815051013**

**PRODI 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



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

Pembimbing II



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

Skripsi oleh I Putu Tresna Windhu
Telah dipertahankan di depan penguji
Pada tanggal: 08 Februari 2023

Dewan Penguji,



Prof. Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198407242015041002

(Ketua)



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

(Anggota)



Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni S.Kom., M.Eng
NIP. 19850215 2008122007

(Anggota)



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

(Anggota)

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

Pada

Hari : Rabu
Tanggal : 08 Februari 2023

Mengetahui,

Ketua Ujian,



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si
NIP.197408012006032001

Sekretaris Ujian,



Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni S.Kom., M.Eng
NIP. 19850215 2008122007

Mengesahkan,
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 Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Asesmen Dan Evaluasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Model *Blended Learning***” 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, 21 Februari 2023

Yang membuat pernyataan



I Putu Tresna Windhu

NIM.1815051013

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 Wayan Sutrisna & Ni Wayan Wirasa)

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

SAUDARA TERSAYANG

(Ni Kadek Yuningsih, Ni Komang Juliansih, I Ketut Satya Wijaksana dan I Gede Widanta Mandawa)

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

SELURUH STAF DAN DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK
INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya:
Ibu Dr.phil. Dessy Seri Wahyuni S.kom., M.Eng dan Ibu Made Susi Lissia Andayani, 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.

MOTTO

“PENGALAMAN ADALAH MAHA GURU”



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Asesmen Dan Evaluasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Model *Blended Learning*”.

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 rektor 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 Sudirtha, 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 Prof. Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom., selaku penguji I yang telah banyak memberikan arahan, dukungan, saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si., 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. Ibu Made Susi Lissia Andayani, M.Pd., selaku pembimbing I 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 Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pengampu mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran yang telah memberikan arahan, bantuan dan Kerjasama
10. Para mahasiswa semester 3 dan 9 pada Program Studi Pendidikan Pendidikan Teknik Informatika di Univeristas Pendidikan Ganesha yang telah terlibat banyak sebagai subjek penelitian.
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, 21 Februari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	viii
PRAKATA.....	ix
ABSTRAK.....	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	6
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	6
1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN.....	6
1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	9
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1.1 Penelitian Terkait.....	9
2.2 LANDASAN TEORI.....	12
2.2.1 Teori Belajar.....	12
2.2.2 Media Pembelajaran.....	15
2.2.3 Multimedia Interaktif.....	17
2.2.4 <i>Blended Learning</i>	20
2.2.5 Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran.....	23
2.2.6 <i>Adobe Captivate</i>	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	27

3.1 JENIS PENELITIAN	27
3.2 MODEL PENGEMBANGAN	27
3.2.1 Analisis (<i>Analyze</i>)	29
3.2.2 Perancangan (<i>Design</i>)	33
3.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	35
3.2.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	37
3.2.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	39
3.3 SUBJEK PENELITIAN	40
3.4 TEKNIK PENGUMPULAN DATA	41
3.5 ANALISIS DATA	43
3.5.1 Analisa Data Kevalidan Multimedia Pembelajaran Interaktif	43
3.5.2 Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan	45
3.5.3 Uji Normalitas Gain	46
3.5.4 Analisa Pengalaman Dosen Dan Mahasiswa	47
3.6 JADWAL KEGIATAN	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 HASIL PENELITIAN	50
4.1.1 Hasil Penelitian Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	50
4.1.2 Hasil Penelitian Tahap Desain (<i>Design</i>)	54
4.1.3 Hasil Penelitian Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	55
4.1.4 Hasil Penelitian Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	79
4.1.5 Hasil Penelitian Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	106
4.2 PEMBAHASAN	110
BAB V PENUTUP	123
5.1 SIMPULAN	123
5.2 SARAN	124
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN	129

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Prosedur Desain Instruksional Umum ADDIE.....	28
Tabel 3.2 Pemetaan Uji Ahli Isi dan Uji Ahli Media-Desain	36
Tabel 3.3 Pemetaan Uji Perorangan, Kelompok kecil dan Lapangan.....	38
Tabel 3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	41
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Uji Validitas Multimedia Pembelajaran	42
Tabel 3.6 Contoh Tabulasi Penilaian Pakar	44
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Validitas Uji Ahli	44
Tabel 3.8 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5.....	46
Tabel 3.9 Kriteria Ternormalisasi N-Gain	47
Tabel 3.10 Standar Benchmark UEQ <i>tools</i>	49
Tabel 4. 1 Respon Uji Ahli Isi	71
Tabel 4. 2 Tabulasi Penilaian Ahli Isi.....	72
Tabel 4. 3 Revisi Penguji Ahli Isi	74
Tabel 4. 4 Respon Uji Media-Desain.....	76
Tabel 4. 5 Tabulasi Penilaian Ahli Media-Desain	77
Tabel 4. 6 Revisi Penguji Ahli Media-Desain	79
Tabel 4. 7 Hasil Uji Coba Perorangan	81
Tabel 4. 8 Hasil Presentase Uji Coba Perorangan	82
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	85
Tabel 4. 10 Hasil Presentase Uji Coba Kelompok Kecil	87
Tabel 4. 11 Hasil Uji Coba Lapangan.....	89
Tabel 4. 12 Hasil Presentase Uji Coba Lapangan	90
Tabel 4. 13 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	93
Tabel 4. 14 Hasil <i>N-Gain</i> individu.....	94
Tabel 4. 15 Perbandingan Hasil <i>Post-Test</i> Dan KKM.....	96
Tabel 4. 16 Kriteria Tingkat Keberhasilan Peserta Didik	97
Tabel 4. 17 Rekapitulasi Data UEQ.....	98
Tabel 4. 18 Transformasi Data UEQ.....	99
Tabel 4. 19 Rata-rata pengukuran UEQ.....	100

Tabel 4. 20 Rata-rata keseluruhan pengukuran UEQ.....	100
Tabel 4. 21 Rekapitulasi Data UEQ.....	102
Tabel 4. 22 Transformasi Data UEQ.....	103
Tabel 4. 23 Rata-rata pengukuran UEQ.....	104
Tabel 4. 24 Rata-rata keseluruhan pengukuran UEQ.....	105
Tabel 4. 25 Hasil Evaluasi Tahap Analisis	106
Tabel 4. 26 Hasil Evaluasi Tahap Desain	107
Tabel 4. 27 Hasil Evaluasi Tahap Pengembangan.....	108
Tabel 4. 28 Hasil Evaluasi Tahap Implementasi.....	109



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE.....	28
Gambar 4. 1 Tampilan membuat <i>Background</i>	56
Gambar 4. 2 Tampilan membuat karakter Animasi 3D Tude.....	56
Gambar 4. 3 Tampilan membuat Animasi 3D Tude.....	57
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Awal.....	58
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman menu.....	58
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Menu.....	59
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Indikator.....	60
Gambar 4. 8 Tampilan Video 3D Tude.....	61
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Input Kode.....	62
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Utama Pertemuan 2.....	62
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Indikator.....	63
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Awal Materi Pertemuan 2.....	63
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Akhir Materi Pertemuan 2.....	63
Gambar 4. 14 Tampilan Game Pertemuan 2.....	64
Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Input Kode.....	65
Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Utama Pertemuan 3 dan 4.....	65
Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Indikator.....	66
Gambar 4. 18 Tampilan Halaman Awal Materi Pertemuan 3 dan 4.....	66
Gambar 4. 19 Tampilan Halaman Akhir Materi Pertemuan 3 dan 4.....	66
Gambar 4. 20 Tampilan Game Pertemuan 3 dan 4.....	67
Gambar 4. 21 Tampilan Petunjuk Evaluasi.....	68
Gambar 4. 22 Tampilan Soal Evaluasi.....	68
Gambar 4. 23 Tampilan Hasil Evaluasi.....	69
Gambar 4. 24 Perbandingan <i>bancmark</i>	101
Gambar 4. 25 Perbandingan <i>bancmark</i>	105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Permohonan Data	130
Lampiran 2 Hasil Angket Wawancara dosen	131
Lampiran 3 Silabus	135
Lampiran 4 Rencana Pembelajaran Semester	139
Lampiran 5 Konsep/Antarmuka Multimedia pembelajaran Interaktif.....	151
Lampiran 6 Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	157
Lampiran 7 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	158
Lampiran 8 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	161
Lampiran 9 Rekapitulasi Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	163
Lampiran 10 Kisi-kisi Angket Uji Ahli isi.....	170
Lampiran 11 Instrumen Uji Ahli isi	171
Lampiran 12 Hasil Uji Ahli Isi	174
Lampiran 13 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Media-Desain.....	186
Lampiran 14 Instrumen Uji Ahli Media-Desain	187
Lampiran 15 Hasil Uji Ahli Media-Desain.....	190
Lampiran 16 Kisi-kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil, Lapangan	202
Lampiran 17 Angket Uji Coba Perorangan.....	203
Lampiran 18 Hasil Uji Coba Perorangan	206
Lampiran 19 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Perorangan	218
Lampiran 20 Angket Uji Coba Kelompok Kecil	219
Lampiran 21 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	222
Lampiran 22 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	228
Lampiran 23 Angket Uji Coba Lapangan	229
Lampiran 24 Hasil Uji Coba Lapangan	232
Lampiran 25 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan	238
Lampiran 26 Kisi-Kisi Angket Uji Pengalaman Peserta Didik	239
Lampiran 27 Angket Uji Pengalaman Peserta Didik (User Experience Questionnaire).....	240
Lampiran 28 Hasil Angket Pengalaman Peserta Didik.....	241

Lampiran 29 Rekapitulasi Hasil Angket Pengalaman Peserta Didik.....	242
Lampiran 30 Kisi-Kisi Angket Uji Pengalaman Pendidik.....	243
Lampiran 31 Angket Uji Pengalaman Pendidik (User Experience Questionnaire)	244
Lampiran 32 Hasil Angket Pengalaman Pendidik	245
Lampiran 33 Rekapitulasi Hasil Angket Pengalaman Pendidik	246
Lampiran 34 Kisi-kisi Soal Pre-Test.....	247
Lampiran 35 Hasil Pre-test	250
Lampiran 36 Rekapitulasi hasil Pre-test	254
Lampiran 37 Kisi-kisi Soal Post-Test	255
Lampiran 38 Hasil Post-test	258
Lampiran 39 Rekapitulasi Hasil Post-test.....	262
Lampiran 40 Dokumentasi.....	263

