

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL MATERI KARYA DESAIN
DENGAN MODEL *BLENDED LEARNING***



OLEH

KOMANG DEVA BAYUDI BRILSANA

1815051018

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

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL MATERI KARYA DESAIN
DENGAN MODEL *BLENDED LEARNING***

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menyelesaikan Program Sarjana

Pendidikan Teknik Informatika

Oleh :

Komang Deva Bayudi Brilsana

Nim. 1815051018

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

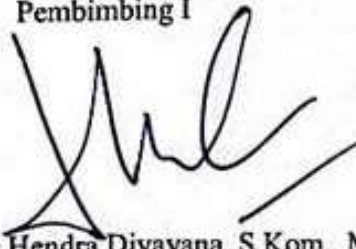
2023

SKRIPSI

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

Menyetujui,

Pembimbing I



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

Pembimbing II



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


Skripsi Oleh Komang Deva Bayudi Brilsana
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal : 31 Mei 2023

Dewan Penguji



Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198307252003011008

(Ketua)




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

(Anggota)



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



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

(Anggota)

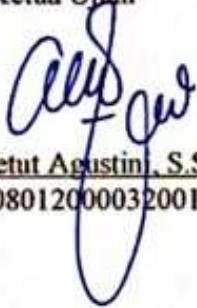
Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada

Hari : Rabu
Tanggal : 31 Mei 2023

Mengetahui,

Ketua Ujian



Prof. Dr. Ketut Agustin, 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. 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 Desain Komunikasi Visual Materi Karya Desain Dengan 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 saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 31 Mei 2023

Yang membuat pernyataan



Komang Deva Bayudi Brilsana
NIM. 1815051018

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 DEDIKASIKA KEPADA

KEDUA ORANG TUA TERCINTA

(Wayan Febriana & Kadek Budi Ayu Darmasih)

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

KELUARGA BESAR

Seluruh keluarga besar yang selalu memberikan dukungan dan mengarahkan serta memberikan semangat ketika saya mengalami kesulitan, dalam mengerjakan skripsi ini,

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya kepada; Bapak Prof. Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom. dan Bapak P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.

REKAN – REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika khususnya Angkatan 2018 serta orang yang selalu memberikan semangat dan doa agar bisa melewati kendala-kendala yang dihadapi selama perkuliahan dan pengerjaan skripsi ini yaitu (Kadek Putri Diva Deviantari)

MOTTO

**“THE GREATEST LOVE OF ALL IS LEARNING TO
LOVE YOURSELF”**



PRAKATA

Puji syukur penulis penatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas Astung Kertha Wara Nugraha-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Materi Karya Desain Dengan 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. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, 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 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 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. Bapak I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd, selaku penguji ke-II yang telah banyak memberikan arahan, dukungan, saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Prof. Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S. Kom., M.Kom., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan penulis nasihat, dukungan, arahan, saran, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Bapak P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing ke-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. Bapak Made Giri Pawana,S.Kom.,M.Pd, selaku guru pengampu mata pelajaran Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan arahan, bantuan dan Kerjasama selama penulis melakukan penelitian
10. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu penulis dalam kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
11. Bapak Wayan Febriana dan Ibu Kadek Budi Ayu Darmasih selaku orang tua yang selalu memberikan penulis Doa, kasih sayang, kesabaran,nasihat, semangat, dorongan, serta bantuan baik dalam bentuk moral dan material.
12. Rekan - Rekan mahasiswa Angkatan 2018 Program Studi Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Peserta didik kelas XI di SMK N 3 Singaraja yang telah membantu dalam penelitian.
14. 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 duni Pendidikan.

Singaraja, 31 Mei 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
JUDUL PENELITIAN.....	xvii
IDENTITAS PENELITI.....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	6
1.3 RUMUSAN MASALAH.....	6
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	6
1.5 BATASAN MASALAH PENELITIAN.....	7
1.6 MANFAAT PENELITIAN.....	8
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	9
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1.1 Penelitian Terkait.....	9
2.2 LANDASAN TEORI.....	14
2.2.1 Media Pembelajaran Interaktif.....	14
2.2.2 Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	20
2.2.3 Teori Belajar.....	31
2.2.4 <i>Learning Management System (LMS)</i>	33
2.2.5 Karakteristik Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual.....	36
2.2.6 Kerangka Berfikir.....	37
BAB III.....	39
METODE PENELITIAN.....	39

3.1 JENIS PENELITIAN	39
3.2 MODEL PENGEMBANGAN	39
3.3 PROSEDUR PENGEMBANGAN.....	40
3.3.1 Tahap Pertama: Analisis (Analyze)	41
3.3.2 Tahap Kedua: Perancangan (<i>Design</i>)	43
3.3.3 Tahap Ketiga: Pengembangan (<i>Development</i>)	43
3.3.4 Tahap Keempat: Penerapan (<i>Implementation</i>)	44
3.3.5 Tahap Kelima: Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	45
3.4 SUBJEK PENELITIAN	47
3.5 UJI COBA PRODUK.....	47
3.6 TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	49
3.7 ANALISIS DATA.....	52
3.7.1 Analisis Data Kevalidan Media Pembelajaran	52
3.7.2 Uji Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil, dan Uji Lapangan	54
3.7.3 Uji Efektifitas.....	55
3.7.4 Uji Kriteria Keberhasilan.....	57
3.7.5 Analisis Data Respon Guru dan Peserta Didik.....	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	61
4.1 HASIL	61
4.1.1 Hasil Tahap Analisis (Analyze).....	61
4.1.2 Hasil Tahap Desain (<i>Design</i>).....	63
4.1.3 Hasil Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	64
4.1.4 Hasil Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	93
4.1.5 Hasil Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	118
4.2 PEMBAHASAN	123
BAB V.....	140
PENUTUP.....	140
5.1 KESIMPULAN	140
5.2 SARAN	141

RIWAYAT HIDUP.....	143
DAFTAR PUSTAKA	143
LAMPIRAN.....	147



DAFTAR TABEL

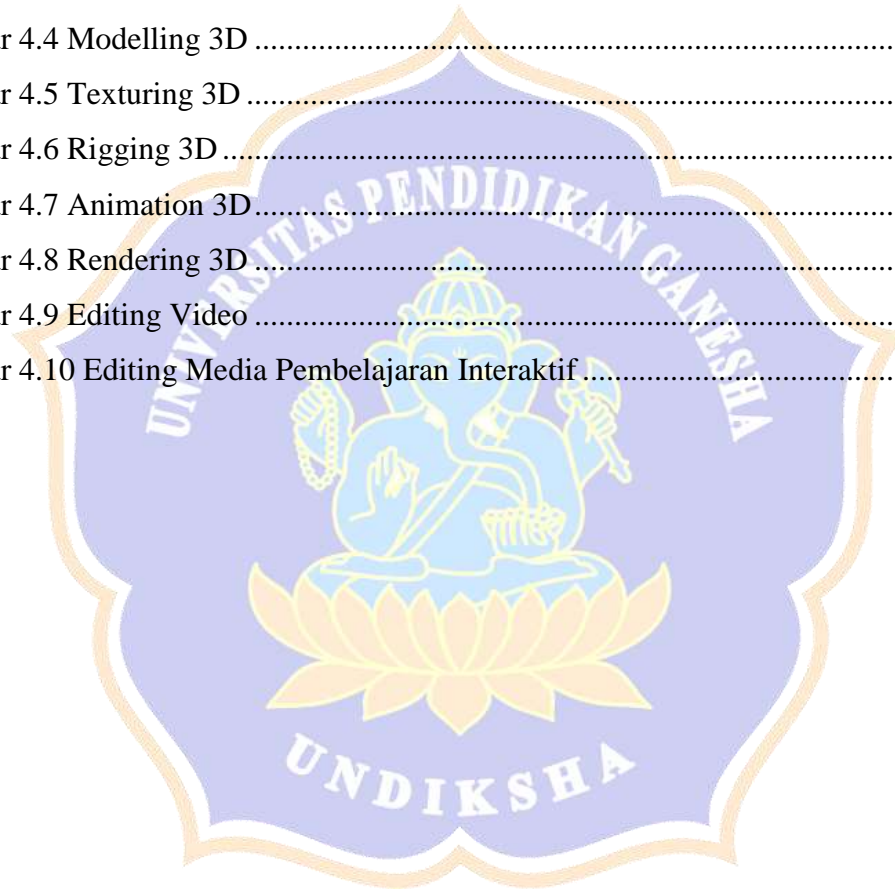
Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Pemetaan Uji Ahli Isi, Media dan Desain.....	43
Tabel 3. 2 Pemetaan Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Uji Lapangan.....	45
Tabel 3. 3 Metode Pengumpulan Data.....	50
Tabel 3. 4 Pemetaan Kisi-Kisi Instrumen.....	51
Tabel 3. 5 Tabulasi Penilaian Pakar.....	53
Tabel 3. 6 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli.....	53
Tabel 3. 7 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5.....	54
Tabel 3. 8 Kriteria Efektivitas Media Pembelajaran.....	55
Tabel 3. 9 Kriteria Gain.....	56
Tabel 3. 10 Penilaian Alternatif Jawaban Respon Pendidik dan Peserta Didik.....	58
Tabel 3. 11 Kriteria Penggolongan Respon Pendidik dan Peserta Didik.....	59
Tabel 4. 1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.....	70
Tabel 4. 2 Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran Tahap 1.....	82
Tabel 4. 3 Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran Tahap 2.....	84
Tabel 4. 4 Tabulasi Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	85
Tabel 4. 5 Saran/Masukan dan Revisi Uji Ahli Isi.....	86
Tabel 4. 6 Hasil Uji Media dan Desain Pembelajaran Tahap 1.....	87
Tabel 4. 7 Hasil Uji Media dan Desain Pembelajaran Tahap 2.....	89
Tabel 4. 8 Tabulasi Penilaian Uji Ahli Media dan Desain.....	91
Tabel 4. 9 Saran/Masukan dan Revisi Uji Ahli Media dan Desain.....	92
Tabel 4. 10 Tabel Hasil Uji Coba Perorangan.....	94
Tabel 4. 11 Presentase Tingkat Pencapaian Uji Coba Perorangan.....	96
Tabel 4. 12 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	98
Tabel 4. 13 Presentase Tingkat Pencapaian Uji Coba Kelompok Kecil.....	101
Tabel 4. 14 Hasil Uji Coba Lapangan.....	102
Tabel 4. 15 Presentase Tingkat Pencapaian Uji Coba Lapangan.....	105
Tabel 4. 16 Hasil Nilai Pretest dan Posttest.....	107

Tabel 4. 17 Hasil Respon Peserta Didik	110
Tabel 4. 18 Kriteria Penggolongan Respon Peserta Didik.....	113
Tabel 4. 19 Uji Respon Guru	115
Tabel 4. 20 Kriteria Penggolongan Uji Respon Guru.....	117
Tabel 4. 21 Hasil Evaluasi Tahap Analyze	118
Tabel 4. 22 Hasil Evaluasi Tahap Design	120
Tabel 4. 23 Hasil Evaluasi Tahapan Development	121
Tabel 4. 24 Hasil Evaluasi Tahap Implementation	122



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	38
Gambar 3. 1 Tahap Penelitian ADDIE	40
Gambar 4.1 Karakter Animasi 3D	65
Gambar 4.2 Desain Background	65
Gambar 4.3 Flowchart.....	66
Gambar 4.4 Modelling 3D	66
Gambar 4.5 Texturing 3D	67
Gambar 4.6 Rigging 3D	67
Gambar 4.7 Animation 3D.....	68
Gambar 4.8 Rendering 3D	68
Gambar 4.9 Editing Video	69
Gambar 4.10 Editing Media Pembelajaran Interaktif	70



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran1 Surat Observasi.....	145
Lampiran 2 Hasil Wawancara Dengan Guru Pengampu DKV.....	146
Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Peserta Didik.....	148
Lampiran 4 Angket Uji Ahli.....	149
Lampiran 5 Pengisian Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	152
Lampiran 6 Konsep Media Pembelajaran Interaktif.....	153
Lampiran 7 Hasil Responden Peserta Didik Kelas XI Desain Komunikasi Visual..	159
Lampiran 8 Capaian Pembelajaran.....	162
Lampiran 9 Alur Tujuan Pembelajaran.....	173
Lampiran 10 Flowchart.....	189
Lampiran 11 Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	190
Lampiran 12 Uji Ahli Media dan Desain.....	196
Lampiran 13 Bukti Uji Perorangan.....	208
Lampiran 14 Hasil Angket Uji Coba Perorangan.....	215
Lampiran 15 Bukti Uji Coba Kelompok Kecil.....	218
Lampiran 16 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	225
Lampiran 17 Bukti Uji Coba Lapangan.....	228
Lampiran 18 Hasil Uji Coba Lapangan.....	235
Lampiran 19 Bukti Respon Peserta Didik.....	247
Lampiran 20 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	253
Lampiran 21 Bukti Uji Respon Guru.....	259
Lampiran 22 Soal Pretest dan Posttest.....	261
Lampiran 23 Dokumentasi Penelitian.....	265