

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR
DASAR PROGRAM KEAHLIAN KULINER ELEMEN
MENYAJIKAN HIDANGAN JURUSAN TATA BOGA
DI KELAS X SMK NEGERI 2 KUBU**

SKRIPSI



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

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

Menyetujui

Pembimbing I,



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

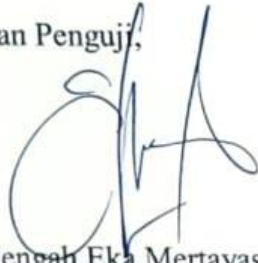
Pembimbing II,



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

Skripsi oleh Made Wira Marta
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada Tanggal 9 juni 2023

Dewan Penguji,



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

(Ketua)



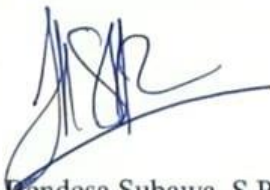
I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd.
NIP. 199410232022031012

(Anggota)



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

(Anggota)



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

(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 : 9 Juni 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. Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197106161996021001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis berjudul, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Dasar Program Keahlian Kuliner Elemen Menyajikan Hidangan Jurusan Tata Boga Di Kelas X Smk Negeri 2 Kubu " beserta seluruh isinya benar - benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidahdan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko dan sanksi yang diberikan apabila kemudia ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim keaslian karya saya ini.

Singaraja,
Yang membuat pernyataan,



Made Wira Marta
NIM 1715051032

KATA PERSEMBAHAN

PENULIS SKRIPSI INI PERSEMBAKAN UNTUK

IDA SANG HYANG WIDHI WASA

Atas Berkat dan Rahmat Beliau, Penulis Bisa Menyelesaikan Skripsi Ini. Atas Segala Kemudahan dan Kelancaran yang Diberikan.

ORANG TUA

(Made Artawan & Kadek Budi Artini)

Yang Sudah Meringkang dan Mendidik Penulis dengan Penuh kasih sayang dan keikhlasan Selalu Semangat, Motivasi, Dukungan dan Doa Dalam langkah Penulis Pada jenjang pendidikan, Terima kasih atas dukungan yang di berikan walaupun bekerja susah payah untuk membiayai dalam mencapai pendidikan yang tinggi.

SAUDARA

(Gede Wahyu Setiawan & Nyoman Darma)

Yang selalu menemani, menghibur, mendorong penulis untuk menyelesaikan skripsi dan menyemangati penulis. Terima kasih atas segala bantuan yang telah di berikan, Terima kasih sudah berlapang dada karena biaya orang tua banyak di berikan ke penulis untuk memenuhi biaya pendidikan.

DAN JUGA TERIMA KASIH PENULIS UCAPKAN KEPADA SELURUH
STAF DOSEN PTI

Yang telah meringkang saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya :

Bapak Artha Suyasa dan Bapak Bendesa Subawa

REKAN REKAN SEPERJUANGAN

Yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memotivasi dan mendukung penulis menyelesaikan skripsi ini.

MOTTO

“KERJAKAN PERLAHAN, ISTIRAHAT JIKA LELAH”



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas Asung Kertha Wara Nugraha-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Dasar Program Keahlian Kuliner Elemen Menyajikan Hidangan Jurusan Tata Boga Di Kelas X Smk Negeri 2 Kubu”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha.

Penulis mendapatkan banyak bantuan dan dukungan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak selama menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti pendidikan serta menyediakan sarana dan prasarana pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
2. Prof. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Luh Joni Erawati Dewi, S.St., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
4. 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.
5. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd, selaku pembimbing I yang memberikan banyak bimbingan, arahan, petunjuk, serta motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
6. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom, selaku pembimbing II yang memberikan banyak bimbingan, arahan, petunjuk, serta motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.

7. Gede Sudiasa, selaku pendidik pengampu mata pelajaran Dasar Dasar Program keahlian SMK N 2 Kubu yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan kepada penulis.
8. Seluruh staf dosen di lingkungan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika – Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam menyusun skripsi ini
9. Keluarga, atas dorongan, motivasi, dukungan moril maupun material selama perkuliahan maupun dalam menyusun skripsi ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa PTI Angkatan 2017 yang telah bersama-sama belajar dan memberikan semangat selama perkuliahan.
11. Peserta didik kelas X dan XI Kuliner SMK Negeri 2 Kubu yang ikut dalam penelitian ini.
12. Pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu dalam membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna seutuhnya, sehingga penulis mengharapkan segala bentuk saran dan masukan yang konstruktif dari berbagai pihak demi menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan semua pihak khususnya dalam dunia pendidikan serta teknik informatika di masa yang akan datang.

Singaraja,
Yang membuat pernyataan,

Made Wira Marta
NIM 1715051032

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL.....	i
PRAKATA.....	ix
ABSTRAK.....	Error! Bookmark not defined.
<i>ABSTRACK</i>	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	7
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	7
1.4 BATASAN MASALAH.....	8
BAB II.....	10
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	10
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.2 LANDASAN TEORI.....	15
2.2.1 Media pembelajaran interaktif.....	15
2.2.2 <i>Adobe Captivate</i>	18
2.2.3 Karakteristik Mata Pelajaran Dasar Dasar Keahlian Elemen Menyajikan hidangan.....	20
2.2.4 Model ADDIE.....	20
2.2.5 Teori Belajar.....	22
2.2.6 Kerangka Berpikir.....	25
BAB III.....	27
METODE PENELITIAN.....	27
3.1 JENIS PENELITIAN.....	27
3.2 MODEL PENGEMBANGAN.....	27
3.3 PROSEDUR PENGEMBANGAN.....	28
3.3.1 Analisis (Analyze).....	28

3.3.2 Desain (<i>Design</i>)	31
3.3.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	32
3.3.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	33
3.3.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	34
3.4 TEKNIK PENGUMPULAN DATA	36
3.5 ANALIS DATA	39
3.5.1 Analisis Data Kevalidan Media Pembelajaran interaktif.....	39
3.5.2 Uji perorangan, Kelompok kecil dan Lapangan	40
3.5.3 Analisis Data Respon Pendidik dan Peserta Didik	42
BAB IV	44
HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 HASIL	44
4.1.1 Hasil Tahapan analisis (<i>Analyze</i>).....	44
4.1.2 Hasil Tahap Desain (<i>Design</i>).....	46
4.1.3 Hasil Tahap pengembangan (<i>Development</i>)	60
4.1.4 Hasil Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	88
4.1.5 Hasil Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	99
4.2 PEMBAHASAN	103
BAB V	116
KESIMPULAN DAN SARAN	116
5.1 HASIL	116
5.2 SARAN	117

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Pemetaan Materi Pada media Kreatif.....	31
Tabel 3. 2 Evaluasi ahli isi media dan desain	33
Tabel 3. 3 Kisi kisi Uji Perorangan, Uji kelompok, Uji Lapangan.....	34
Tabel 3. 4 Tabel Teknik Pengumpulan data.....	37
Tabel 3. 5 Pemetaan Kisi-Kisi Instrumen Sumber : (Wiradika,2022)	38
Tabel 3. 6 Tabulasi Penilaian Pakar Sumber : (Candiasa,2011).....	40
Tabel 3. 7 Kriteria tingkat validasi uji ahli Sumber : (Candiasa,2011).....	40
Tabel 3. 8 Kriteria Tingkat Validasi uji perorangan, uji kelompok kecil uji lapangan Sumber : (Tegeh & Kirna, 2010).....	41
Tabel 3. 9 Rubrik Penilaian peserta didik Sumber : (Purwanto :2018)	42
Tabel 3. 10 Kriteria Penggolongan Respon peserta didik Sumber: Nurkencana & Sunartana, 1992 (dalam Chandra Sari, 2019)	43
Tabel 4. 1 Hasil Desain Antarmuka.....	47
Tabel 4. 2 Self Evaluation.....	75
Tabel 4. 3 Hasil Uji Ahli Media Ronde 1	77
Tabel 4. 4 Tabel Tabulasi data	78
Tabel 4. 5 Hasil Uji ahli media Ronde 2.....	78
Tabel 4. 6 Tabel Tabulasi data	79
Tabel 4. 7 Revisi uji ahli media 1	81
Tabel 4. 8 Saran dan revisi penguji ahli media 2.....	82
Tabel 4. 9 Hasil penilaian ahli Isi.....	82
Tabel 4. 10 Tabel Tabulasi data	84
Tabel 4. 11 Hasil penilaian uji ahli isi ronde 2	84
Tabel 4. 12 Tabel Tabulasi data	86
Tabel 4. 13 Saran dan revisi penguji ahli isi 1	87
Tabel 4. 14 Saran dan revisi penguji ahli isi 2	88
Tabel 4. 15 Tabel tabulasi uji One-to-One Learner	89
Tabel 4. 16 Tabel Uji Small Group.....	91
Tabel 4. 17 Tabel kuantitatif Uji Field Trial	93
Tabel 4. 18 Hasil Uji Respon Peserta Didik	97

Tabel 4. 19	Tabel kriteria Uji respon peserta didik.....	99
Tabel 4. 20	Hasil Evaluasi Tahap Analisis (Analyze)	99
Tabel 4. 21	Hasil Evaluasi Tahap Desain (Design)	100
Tabel 4. 22	Hasil Evaluasi Tahap Pengembangan (Development).....	101
Tabel 4. 23	Hasil Evaluasi Tahap Implementasi (Implementation).....	102



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Model ADDIE	21
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	26
Gambar 3. 2 Contoh tampilan Antarmuka.....	32
Gambar 4. 1 Pembuatan asset pendukung	61
Gambar 4. 2 Modifikasi Asset pendukung.....	61
Gambar 4. 3 Media Pembelajaran yang di upload di LMS.....	62
Gambar 4. 4 Halaman Awal.....	62
Gambar 4. 5 Halaman Login.....	63
Gambar 4. 6 Halaman utama pertemuan 1.....	64
Gambar 4. 7 Tujuan pembelajaran.....	65
Gambar 4. 8 Gambar Penyajian Makanan	66
Gambar 4. 9 Video Pembelajaran Pertemuan 1	67
Gambar 4. 10 Alat Alat penyajian hidangan.....	68
Gambar 4. 11 Penjelaam Alat-alat menyajikan hidangan.....	68
Gambar 4. 12 Alat alat Garnish pada pertemuan 3	69
Gambar 4. 13 Gambar dan penjelasan contoh garnish pada pertemuan 4	70
Gambar 4. 14 Gambar halaman awal minigame	71
Gambar 4. 15 Tampilan memotong timun	71
Gambar 4. 16 Tampilan game nasi goreng	72
Gambar 4. 17 Tampilan game cocktail	72
Gambar 4. 18 Halaman awal quis	73
Gambar 4. 19 Halaman soal quis	74
Gambar 4. 20 Gambar Tentang Pengembang	74
Gambar 4. 21 Diagram One-One Learner.....	90
Gambar 4. 22 Diagram uji Small Group	92
Gambar 4. 24 Diagram uji Small Group	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Pedoman Wawancara Pendidik	122
Lampiran 2 Modul Ajar	123
Lampiran 3 Desain antar muka	130
Lampiran 4 Kisi Kisi Peserta didik	136
Lampiran 5 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	137
Lampiran 6 Analisis angket kebutuhan peserta didik	140
Lampiran 7 Surat Permohonan data	147
Lampiran 8 Surat Balasan permohonan data	148
Lampiran 9 Dokumentasi dengan uji ahli isi	149
Lampiran 10 Dokumentasi chat dengan uji ahli media.....	150
Lampiran 11 Hasil Uji ahli isi dan media	151
Lampiran 12 Angket uji Field Trial	166
Lampiran 13 Angket Uji Small Group.....	168
Lampiran 14 Angket Uji Respon	170
Lampiran 15 Hasil Tabulasi uji Small Group	172
Lampiran 16 Hasil Tabulasi uji lapangan	173
Lampiran 17 Hasil Tabulasi Data Respon pendidik	174
Lampiran 18 Jadwal penelitian	175
Lampiran 19 Dokumentasi Uji Lapangan	176