

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XI
IPS SMAN 1 UBUD**



**OLEH
NYOMAN ARYA WILAPUTRA
NIM. 1815051035**

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

2023

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XI
IPS SMAN 1 UBUD**

SKRIPSI

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



**Oleh
Nyoman Arya Wilaputra
NIM. 1815051035**

**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 1



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

Pembimbing 2



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

Skripsi Oleh Nyoman Arya Wilaputra
Telah di pertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 20 Juni 2023

Dewan Penguji



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

(Ketua)



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

(Anggota)



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

(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 :

Tanggal :

Mengetahui,

Ketua Ujian,



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP. 19740801 200003 2 001

Sekretaris Ujian,



Dr. phil. Dessy Seti Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
NIP. 19850215 200812 2 007

Mengesahkan

Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kerjasama,



Prof. Dr. Gede Rasben Dantes, S.T., M.T.I.
NIP. 19750221 200312 1 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS SMAN 1 UBUD**” beserta seluruh isinya adalah benar – benar karya saya 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/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, 20 Juni 2023

Yang Membuat Pernyataan



Nyoman Arya Wilaputra

1815051035

KATA PERSEMBAHAN

TERIMA KASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA

TUHAN HYANG MAHA ESA

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

ORANG TUAKU TERCINTA

(Putu Udiana, Made Yonarini, Nengah Adri)

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

SAUDARA TERSAYANG

(Junita Yundasari, Anggrina Dwi Yundari, Mila Dewi)

Yang selalu memberikan dukungan dan semangat ketika saya mengalami kesulitan, dalam mengerjakan skripsi ini,

SAHABAT SAYA

(Andre, Bregas, Arya Widi, Wicak, Arik, Adnyana, Dwiki, Indra, Romi, Adrian, Doni)

Yang selalu mendukung, memberikan semangat, memotivasi selama saya menempuh Pendidikan.

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya kepada:
Bapak I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. dan Bapak I Gede Bendesa Subawa,
S.Pd.,M.Kom

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika khususnya Angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan.

MOTTO

**“TETAPLAH HAHA HIHI DALAM KEADAAN
APAPUN ☺”**



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS SMAN 1 UBUD”. Penyusunan penelitian skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha.

Penyusunan penelitian skripsi ini penulis dapat menyelesaikan tepat pada waktunya berkat adanya bimbingan serta arahan yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Gede Rasben Dantes, S.T., M.TI. selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kerjasama, Universitas Pendidikan Ganesha dan Dr.phil., Dessy Seri Wahyuni S.Kom., M.Eng., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk Menyusun skripsi ini.
2. Dr.phil. Dessy Seri Wahyuni S.Kom., M.Eng., selaku Penguji I yang telah memberikan arahan, saran serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.
3. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji II yang telah memberikan arahan, saran serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.
4. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, saran serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.
5. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom., selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, saran serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.
6. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran penulis dalam Menyusun skripsi ini.
7. I Wayan Gabra S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMAN 1 Ubud yang telah memberikan kesempatan serta ijin bagi penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

8. Ni Ketut Rai Citrarini, A.Par,S,Pd., selaku Guru Mata Pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Ubud yang telah meluangkan banyak waktu untuk memberikan arahan, saran serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.
9. Seluruh guru dan peserta didik di SMAN 1 Ubud yang telah banyak membantu kelancaran dalam pelaksanaan penelitian ini
10. Beserta rekan GPN yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini

Penulis menyadari bahwa dalam penyajian skripsi ini masih terdapat kekurangan, sehingga saran dan kritik yang membangun dari pembaca sangat berarti bagi penulis untuk penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap laporan skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis dan pembaca.



Singaraja, 20 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
PERNYATAAN	vi
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	7
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	8
1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN.....	8
1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	11
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.2 LANDASAN TEORI.....	15
2.2.1 Teori Belajar	15
2.2.1.1 Teori Belajar Behavioristik.....	16
2.2.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme	17
2.2.1.3 Teori Belajar Kognitif	18
2.2.1 Konten Pembelajaran Interaktif	18
2.2.2 Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	24
2.2.2.1 Pengertian <i>Discovery Learning</i>	24
2.2.2.2 Langkah – Langkah Model <i>Discovery Learning</i>	26
2.2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Discovery Learning</i>	28
2.2.3 Perangkat Lunak.....	29
2.2.3.1 <i>Adobe Captivate</i>	29
2.2.3.2 <i>Adobe Photoshop</i>	31

2.2.3.3 <i>Adobe Premiere Pro</i>	31
2.2.3.4 <i>Blender</i>	31
2.2.3.5 <i>Filmora</i>	32
2.2.4 Mata Pelajaran Sosiologi	32
2.2.5 Materi Pembentukan Kelompok Sosial.....	34
2.2.6 Kerangka Berpikir.....	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
3.1 JENIS PENELITIAN	41
3.2 MODEL PENGEMBANGAN.....	41
3.3 PROSEDUR PENGEMBANGAN PRODUK.....	42
3.3.1 Analisis (<i>Analyze</i>).....	43
3.3.1.1 Analisis Kebutuhan.....	43
3.3.1.2 Analisis Karakteristik Peserta Didik.....	43
3.3.1.3 Analisis Mata Pelajaran	44
3.3.1.4 Analisis Sumber Belajar	45
3.3.2 Desain (<i>Design</i>)	46
3.3.2.2 Rancangan Tampilan Antarmuka (<i>Interface</i>).....	50
3.3.2.3 Desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	50
3.3.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	52
3.3.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	54
3.3.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	55
3.4 SUBJEK PENELITIAN.....	55
3.5 TEKNIK PENGUMPULAN DATA	56
3.6 ANALISIS DATA	58
3.6.1 Analisis Data Validitas Konten Interaktif.....	58
3.6.2 Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil, dan Uji Lapangan	59
3.6.3 Uji Normalitas Gain	61
3.6.4 Analisis Data Respon Guru dan Peserta Didik	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	64
4.1 HASIL.....	64
4.1.1 Hasil Tahap <i>Analyze</i> (Analisis).....	65
4.1.1.1 Analisis Karakteristik Peserta Didik.....	65

4.1.1.2 Analisis Mata Pelajaran	65
4.1.1.3 Analisis Sumber Belajar	66
4.1.2 Hasil Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	66
4.1.2.1 Hasil Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	66
4.1.2.2 Hasil Desain Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif.....	67
4.1.2.3 Hasil Perancangan Tampilan Antarmuka (<i>Interface</i>).....	67
4.1.3 Hasil Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	68
4.1.3.1 Hasil Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif.....	68
4.1.3.2 Hasil Validasi Uji Ahli	78
4.1.3.2.1 Hasil Validasi Uji Ahli Isi Materi.....	78
4.1.3.2.2 Hasil Validasi Uji Ahli Media	82
4.1.4 Hasil Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	86
4.1.4.1 Hasil Validasi Uji Coba Perorangan.....	87
4.1.4.1 Hasil Validasi Uji Coba Kelompok Kecil	91
4.1.4.3 Hasil Validasi Uji Coba Lapangan	97
4.1.4.4 Uji Efektivitas.....	102
4.1.4.5 Hasil Uji Respon Peserta Didik	106
4.1.4.6 Hasil Uji Respon Guru	109
4.1.5 Hasil Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	112
4.1.5.1 Hasil Evaluasi Tahap <i>Analyze</i> (Analisis).....	112
4.1.5.2 Hasil Evaluasi Tahap Perancangan (<i>design</i>).....	113
4.1.5.3 Hasil Evaluasi Tahap Pengembangan (<i>development</i>).....	114
4.1.5.4 Hasil Evaluasi Tahap Implementasi (<i>implementation</i>).....	115
4.2 PEMBAHASAN	117
BAB V PENUTUP	129
5.1 SIMPULAN	129
5.2 SARAN.....	130
DAFTAR PUSTAKA	131
RIWAYAT HIDUP	137
LAMPIRAN.....	138

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Navigasi Video/Audio.....	20
Gambar 2.2 Navigasi Halaman	21
Gambar 2.3 Navigasi Kontrol Menu/ <i>Link</i>	21
Gambar 2.4 Navigasi Kontrol Animasi	22
Gambar 2.5 <i>Hyperlink</i>	22
Gambar 2.6 <i>Respon and Feedback</i>	23
Gambar 2.7 <i>Drag and Drop</i>	23
Gambar 2.8 Kontrol Simulasi	24
Gambar 2.9 Kerangka Berpikir.....	40
Gambar 3.1 Model Penelitian Pengembangan ADDIE	42
Gambar 4.1 Pembuatan Karakter Animasi 3D	69
Gambar 4.2 <i>Render Per-frame</i> Video 3D	69
Gambar 4.3 Pembuatan <i>Gif 3D</i>	70
Gambar 4.4 Pembuatan Video Pembelajaran	70
Gambar 4.5 Video Pembelajaran Kedua.....	71
Gambar 4.6 Pengeditan Video Pembelajaran	71
Gambar 4.7 Pengeditan Video Pembelajaran	72
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Judul	73
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Menu Utama	73
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Informasi	74
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Awal materi	74
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Awal materi	75
Gambar 4.13 Tampilan Pemberian Stimulus	75
Gambar 4.14 Tampilan Sub Materi Konsep Dasar Kelompok Sosial	76
Gambar 4.15 Tampilan Sub Materi Pembentukan dan Perkembangan Kelompok Sosial.....	77
Gambar 4.16 Tampilan Sub Materi Ragam Kelompok Sosial dalam Masyarakat	77
Gambar 4.17 Tampilan Sub Isi Materi Ragam Kelompok Sosial.....	77
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Evaluasi	78
Gambar 4.19 Grafik Hasil Rekapitulasi Uji Perorangan.....	90
Gambar 4.20 Grafik Hasil Rekapitulasi Uji Kelompok Kecil	95
Gambar 4.21 Grafik Hasil Rekapitulasi Uji Lapangan	100
Gambar 4.22 Grafik Perolehan nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	104
Gambar 4.23 Grafik Uji Efektivitas <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	105

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Kopetensi Dasar pada Mata pelajaran Sosiologi	33
Tabel 3.1 Kompetensi Dasar dan Indikator	44
Tabel 3.2 Materi yang Diinteraktifkan.....	47
Tabel 3.3 Perancangan Pembelajaran dengan <i>Discovery Learning</i>	49
Tabel 3.4 Kegiatan Belajar	51
Tabel 3.5 Pemetaan Uji Ahli Isi, Uji Ahli Media	53
Tabel 3.6 Pemetaan Uji Perorangan, Uji Kelompok Kecil, Uji Lapangan	55
Tabel 3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	56
Tabel 3.8 Kisi - Kisi Instrumen Uji Validitas	57
Tabel 3.9 Tabulasi Silang	59
Tabel 3.10 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli	59
Tabel 3.11 Kualifikasi Tingkat Pencapaian	60
Tabel 3.12 Kriteria Penggolongan <i>N-Gain</i>	61
Tabel 3.13 Rubrik penilaian Guru dan Peserta Didik	62
Tabel 3.14 Kriteria Penggolongan Respon Guru dan Peserta Didik.....	63
Tabel 4.1 Hasil Uji Isi Materi	79
Tabel 4.2 Tabulasi Penilaian Ahli Isi Materi	80
Tabel 4.3 Hasil Uji Ahli Media	83
Tabel 4.4 Tabulasi Penilaian Ahli Media	84
Tabel 4.5 Saran dan Perbaikan Ahli Media	86
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Perorangan	87
Tabel 4.7 Rekapitulasi Penilaian pada Uji Coba Perorangan	89
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba kelompok Kecil.....	92
Tabel 4.9 Rekapitulasi Penilaian pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	94
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Lapangan.....	98
Tabel 4.11 Rekapitulasi Penilaian pada Uji Coba Lapangan.....	100
Tabel 4.12 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	102
Tabel 4.13 Hasil Uji Respon Peserta Didik	106
Tabel 4.14 Kriteria Penggolongan Respon Peserta Didik.....	109
Tabel 4.15 Hasil Uji Respon Guru.....	110
Tabel 4.16 Kriteria Penggolongan Respon Guru.....	112

Tabel 4.17 Hasil Evaluasi Tahap <i>Analyze</i> (Analisis).....	113
Tabel 4.18 Hasil Evaluasi Tahap Perancangan (<i>design</i>).....	114
Tabel 4.19 Hasil Evaluasi Tahap Pengembangan (<i>development</i>)	115
Tabel 4.20 Hasil Evaluasi Tahap Implementasi (<i>implementation</i>).....	116



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 01. Surat Permohonan Data.....	139
Lampiran 02. Surat Balasan Dari Sekolah.....	140
Lampiran 03. Hasil Observasi di SMAN 1 Ubud.....	141
Lampiran 04. Kisi-kisi Angket Peserta Didik.....	144
Lampiran 05. Hasil Angket Peserta Didik.....	145
Lampiran 06. Silabus Mata Pelajaran Sosiologi.....	147
Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	155
Lampiran 8. Rancangan Tampilan Konten Interaktif.....	162
Lampiran 9. Hasil Pengembangan konten Pembelajaran Interaktif.....	166
Lampiran 10. Kisi-Kisi Angket Ahli Isi Materi.....	172
Lampiran 11. Hasil Angket Uji Ahli Isi 1.....	173
Lampiran 12. Hasil Angket Uji Ahli Isi 2.....	175
Lampiran 13. Kisi-Kisi Uji Ahli Media.....	177
Lampiran 14. Hasil Angket Uji Ahli Media 1 Tahap 1.....	178
Lampiran 15. Hasil Angket Uji Ahli Media 1 Tahap 2.....	180
Lampiran 16. Hasil Angket Uji Ahli Media 2 Tahap 1.....	183
Lampiran 17. Hasil Angket Uji Ahli Media 2 Tahap 2.....	185
Lampiran 18. Kisi-Kisi Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan.....	188
Lampiran 19. Jawaban Angket Uji Coba Perorangan.....	189
Lampiran 20. Hasil Uji Coba Perorangan.....	191
Lampiran 21. Rekapitulasi Uji Coba Perorangan.....	193
Lampiran 22. Jawaban Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	195
Lampiran 23. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	197
Lampiran 24. Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Kecil.....	199
Lampiran 25. Jawaban Angket Uji Coba Lapangan.....	201
Lampiran 26. Hasil Uji Coba Lapangan.....	203
Lampiran 27. Rekapitulasi Uji Coba Lapangan.....	204
Lampiran 28. Kisi-Kisi Angket Uji Coba Respon Guru.....	206

Lampiran 29. Hasil Uji Respon Guru	207
Lampiran 30. Kisi – Kisi Angket Respon Peserta Didik	210
Lampiran 31. Jawaban Uji Respon Peserta Didik.....	211
Lampiran 32. Hasil Respon Peserta Didik	215
Lampiran 33. Rekapitulasi Respon Peserta Didik	216
Lampiran 34. Soal Pre-Test dan Post-Test.....	218
Lampiran 35. Hasil Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	226
Lampiran 36. Dokumentasi.....	228

