

**PENGEMBANGAN *CONTENT* BERORIENTASI
EXPERIENTIAL LEARNING PADA MATA
PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI
DIGITAL KELAS X DI SMK NEGERI 1 SINGARAJA**

SKRIPSI

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



**Oleh
Thessa Sahara Umami
NIM. 1615051091**

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

2023

SKRIPSI

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

Menyetujui,

Pembimbing I,



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

Pembimbing II,



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198709072015041001

Skripsi oleh Thessa Sahara Umami
Telat dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal,

Dewan Penguji,



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP. 19740801200032001

(Ketua)



I Ketut Resika Arthana, S.T., M.Kom.
NIP. 198412012012121002

(Anggota)



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

(Anggota)



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198709072015041001

(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 : 5 Juli 2023

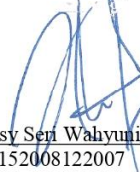
Menyetujui:

Ketua Ujian,



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP. 19740801200632001

Sekretaris Ujian,



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

Mengesahkan

Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kerjasama,



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

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Pengembangan Content Berorientasi *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X Di SMK Negeri 1 Singaraja**” 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/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim keaslian karya saya ini.

Singaraja,

Yang membuat pernyataan



Thessa Sahara Umami
NIM. 1615051091

KATA PERSEMBAHAN

TERIMA KASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA
ALLAH SWT

Atas berkat dan kasih sayangNya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN UNTUK
KEDUA ORANG TUA TERCINTA

(Alm) Ayah H. Musaddad Ilyas S.Ag., M.Pd.I & Mama Hj. Suryantini, S.Pd.

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

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya

Ibu Dessy Seri Wahyuni dan Bapak I Gede Partha Sindu

KELUARGA

Seluruh keluarga yang selalu mendoakan dan mendukung untuk saya menyelesaikan skripsi ini. Saudara – saudara yang selalu menghibur dan memberikan semangat dalam perjalanan saya menyelesaikan skripsi ini.

REKAN – REKAN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Seluruh rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Angkatan 2016 yang memberikan dukungan dan semangat kepada saya.

MOTTO

**“TIDAK ADA HAL YANG SIA – SIA DALAM
BELAJAR, KARENA ILMU AKAN BERMANFAAT
PADA WAKTUNYA.”**



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan *Content* Berorientasi *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X di SMK Negeri 1 Singaraja”. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan dalam mencapai gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan dukungan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, MPd., selaku rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengikuti pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan.
2. Prof. Dr. I Gede Sudirtha, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan.
3. Dr. phil., Dessy Seri Wahyuni, M.Eng., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Pembimbing I penguji yang telah memberikan dukungan, arahan, saran dan motivasi pada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
4. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II penguji yang telah memberikan dukungan, arahan, saran dan motivasi pada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si., selaku Penguji I yang telah memberikan dukungan, arahan, saran dan motivasi pada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
6. I Ketut Resika Arthana, S.T., M.Kom., selaku Penguji II yang telah memberikan dukungan, arahan, saran dan motivasi pada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh staf dosen di lingkungan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak

memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

8. Gede Benny Kurniawan, M.Pd., selaku atas nama Kepala SMK Negeri 1 Singaraja dan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum yang pada saat itu telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
9. Wayan Sudiana, S.Kom., selaku guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital yang telah memberikan bantuan dan kerjasamanya selama penulis melakukan penelitian.
10. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak mebantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
11. (Alm) Ayah H. Musaddad Ilyas S.Ag., M.Pd.I & Mama Hj. Suryantini, S.Pd., selaku orang tua penulis yang telah memberikan semangat, motivasi, dukungan dan doa, serta bantuan baik moril ataupun materil.
12. Peserta Didik Kelas X di SMK Negeri 1 Singaraja yang telah membantu dalam penelitian ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yangbersifat membangun dari berbagai oihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja,

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PERSEMBAHAN	vii
PRAKATA	ix
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	8
1.3 RUMUSAN MASALAH.....	8
1.4 BATASAN MASALAH.....	9
1.5 TUJUAN PENELITIAN.....	9
1.6 MANFAAT PENELITIAN.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	10
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.2 LANDASAN TEORI.....	15
2.2.1 Media Pembelajaran.....	15
2.2.2 <i>E-learning</i>	21
2.2.3 <i>Schoolology</i>	23
2.2.4 <i>Experiential learning</i>	25
2.2.5 Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital	34
2.2.6 ADDIE	36
2.2.7 Kerangka Berpikir	39
2.2.8 Hipotesis Penelitian.....	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
3.1 JENIS PENELITIAN	42

3.2	MODEL PENGEMBANGAN	42
3.3	PROSEDUR PENGEMBANGAN	43
3.3.1	Analisis (Analyze).....	43
3.3.2	Perancangan (<i>Design</i>).....	46
3.3.3	Pengembangan (<i>Development</i>).....	54
3.3.4	Implementasi (Implementation)	57
3.3.5	Evaluasi (Evaluation)	58
3.4	SUBJEK PENELITIAN	62
3.5	TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	62
3.6	ANALISIS DATA.....	63
3.6.1	Analisis Data Kevalidan <i>Content E-learning</i>	63
3.6.2	Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan	65
3.6.3	Analisis Data Respons Guru dan Peserta Didik	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		68
4.1	HASIL	68
4.1.1	Hasil Tahap Analisis	68
4.1.2	Hasil Tahap Desain	69
4.1.3	Hasil Tahap Pengembangan	72
4.1.4	Hasil Tahap Implementasi.....	77
4.2	PEMBAHASAN	91
BAB V PENUTUP		101
5.1	KESIMPULAN	101
5.2	SARAN	94
DAFTAR PUSTAKA.....		95
LAMPIRAN		97

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 Tahap - Tahap dalam Model Experiential Learning	31
Tabel 2. 2 Kompetensi Dasar Simulasi dan Komunikasi Digital.....	35
Tabel 3. 1 KI, KD, Indikator dan Materi Pokok Simulasi dan Komunikasi Digital	47
Tabel 3. 2 Pemetaan Materi yang terdapat di E-Learning	53
Tabel 3. 3 Rancangan Fitur Pemetaan E-Learning	55
Tabel 3. 4 Pemetaan Uji Ahli Isi dan Media.....	57
Tabel 3. 5 Tahapan Penelitian ADDIE yang dilakukan oleh Peneliti.....	60
Tabel 3. 6 Teknik Pengumpulan Data.....	62
Tabel 3. 7 Tabulasi penilaian ahli	64
Tabel 3. 8 Kriteria Tingkat Validitas Isi	64
Tabel 3. 9 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5	65
Tabel 3. 10 Rubrik Penilaian Respons Guru dan Peserta didik	66
Tabel 3. 11 Kriteria Penggolongan Respons Guru dan Peserta didik.....	67
Tabel 4. 1 Desain Pengembangan Video Pembelajaran.....	69
Tabel 4. 2 Hasil Pengembangan Video Pembelajaran	73
Tabel 4. 3 Hasil Pengembangan Modul Pembelajaran	74
Tabel 4. 4 Tabulasi Penilaian Ahli.....	79
Tabel 4. 5 Tabulasi Penilaian Ahli Media Tahap 1.....	81
Tabel 4. 6 Tabulasi Penilaian Ahli Media Tahap 2.....	82
Tabel 4. 7 Konversi Uji Perorangan.....	83
Tabel 4. 8 Konversi Uji Kelompok Kecil	84
Tabel 4. 9 Konversi Uji Kelompok Kecil	86
Tabel 4. 10 Kriteria Penggolongan Respons Peserta didik	87
Tabel 4. 11 Kriteria Penggolongan Respons Guru.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Dale's Cone of Experience.....	27
Gambar 2.2 Siklus Empat Langkah Model <i>Experiential Learning</i> menurut David Kolb.....	29
Gambar 2.3 Tahap Pengembangan Model ADDIE.....	37
Gambar 4. 1 Perancangan Struktur Menu <i>E-Learning</i>	72



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Ijin Melaksanakan Penelitian di SMK Negeri 1 Singaraja	98
Lampiran 2 Surat Keterangan Ijin Penelitian di SMK Negeri 1 Singaraja	99
Lampiran 3 Hasil Observasi Awal	100
Lampiran 4 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	102
Lampiran 5 Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	113
Lampiran 6 Silabus Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.....	117
Lampiran 7 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	128
Lampiran 8 Kisi – Kisi Angket Uji Ahli Isi.....	166
Lampiran 9 Angket Uji Ahli Isi	167
Lampiran 10 Kisi – Kisi Angket Uji Ahli Media.....	182
Lampiran 11 Angket Uji Ahli Media	183
Lampiran 12 Angket Uji Coba Perorangan.....	195
Lampiran 13 Angket Uji Coba Kelompok Kecil	201
Lampiran 14 Angket Uji Coba Lapangan	207
Lampiran 15 Kisi – Kisi Angket Respons Guru	213
Lampiran 16 Angket Respons Guru.....	214
Lampiran 17 Kisi – Kisi Angket Respons Peserta Didik.....	217
Lampiran 18 Angket Respons Peserta Didik	218
Lampiran 19 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Perorangan	222
Lampiran 20 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	224
Lampiran 21 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan	226
Lampiran 22 Rekapitulasi Hasil Respons Peserta Didik.....	229
Lampiran 23 Rekapitulasi Hasil Respons Guru	231