

**PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF  
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA  
MATA KULIAH KEPELATIHAN BULUTANGKIS**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan**

**Program Sarjana Pendidikan**



**Oleh**

**Gede Bayu Kariada Putra**

**NIM 1715051083**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

**SINGARAJA**

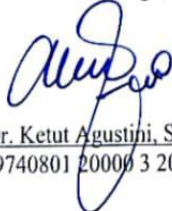
**2023**

SKRIPSI

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


Menyetujui,

Pembimbing I,



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.  
NIP. 19740801 200003 2001

Pembimbing II,



Dr. I Made Gede Suryana, S.Kom., M.Cs.  
NIP. 19830725 200801 1 008

Skripsi oleh Gede Bayu Kariada Putra ini  
Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 27 Maret 2023

Dewan Penguji



Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs.  
NIP. 19890713 201903 1 017

(Ketua)



P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19871109 201504 1 001

(Anggota)



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.  
NIP. 19740804 200003 2 001

(Anggota)



Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs  
NIP: 19830725 200801 1 008

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada :

Hari : **senin**  
Tanggal : **27 maret 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. I Made Sudirtha, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197106161996021001

v

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "Pengembangan Konten Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Kuliah Keperawatan Bulutangkis" beserta seluruh isinya adalah benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, penulis siap menganggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya penulis ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 10 Maret 2023

Yang membuat pernyataan



Gede Bayu Karlada Putra  
NIM. 1715051083

## **KATA PERSEMBAHAN**

TERIMAKASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA:

### **IDA SANG HYANG WIDHI WASA**

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

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA:

### **KEDUA ORANG TUA TERCINTA**

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

### **SAUDARA TERSAYANG**

Yang selalu menghibur, memotivasi, dan menyemangati dalam mengerjakan skripsi. Terimakasih atas doa yang telah diberikan

### **KELUARGA KECIL TERSAYANG**

Yang selalu ada, selalu menghibur, dan selalu menyemangati dalam menyelesaikan skripsi. Terimakasih atas dukungan dan doa yang telah diberikan

### **SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya Dosen Pembimbing saya, Ibu Ketut Agustini dan Bapak I Made Gede Sunarya.

### **REKAN-REKAN SEPERJUANGAN**

Seluruh rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Angkatan 2017, khususnya Squad SIBUK dan keluarga besar FTK LabDasar.

## **MOTTO**

**“JIKA LELAH TIDAK APA-APA ISTIRAHAT  
SEBENTAR, TAPI SETELAH ITU HARUS BANGKIT  
DAN BERUSAHA LEBIH BAIK LAGI”**



## PRAKARTA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya lah, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Konten Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Kuliah Kepeleatihan Bulutangkis”**. Penyusunan skripsi ini digunakan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam mencapai gelar Sarjana Ekonomi pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Dr. Phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini
4. Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si., selaku Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.



5. Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs., selaku Pembimbing II atas segala motivasi, bimbingan, dan waktu yang telah diluangkan ditengah-tengah kesibukkan beliau kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., selaku Penguji I yang dengan penuh tanggung jawab telah membimbing dan mengarahkan penulis sampai terselesainya skripsi ini.
7. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji II yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan ibu staf dosen di lingkungan Fakultas Teknik dan Kejuruan yang selalu membimbing dan mendidik selama penulis belajar di Jurusan Teknik Informatika.
9. Secara khusus penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua (Putu Ada, S.Pd., M.Pd dan Ketut Ayu Arini, S.Pd.SD.) dan untuk adik saya (Kadek Bella Karunia Sari) yang selalu memberikan dukungan kasih sayang dan doa yang sangat berharga sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Untuk istri tersayang (Ni Putu Berliana Gita Prashanti, S.Ak) terima kasih sudah sabar dan selalu ada dalam menyikapi sifat penulis yang sangat labil. Terima kasih atas kasih sayangmu membuat penulis mengetahui caranya hidup dengan rasa bersyukur dan bahagia, dan Putu Cetta Mandalika Freissy terima kasih karna sudah menjadi anak yang pintar dan sabar yang selalu menjadi penyemangat penulis.

11. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah berperan penting dalam memberikan motivasi pada penyelesaian skripsi ini.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bermanfaat dari berbagai pihak karena menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Penulis berharap agar semua pihak baik institusi, mahasiswa dan pihak lain yang berkepentingan dapat mengambil manfaat dari skripsi ini.

Singaraja, 10 Maret 2023



Penulis

## DAFTAR ISI

<b>KATA PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>vii</b>
<b>PRAKARTA.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    LATAR BELAKANG.....	1
1.2    RUMUSAN MASALAH.....	4
1.3    TUJUAN PENELITIAN.....	4
1.4    BATASAN MASALAH PENELITIAN.....	4
1.5    MANFAAT PENELITIAN.....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1    KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1.1 Penelitian Terkait.....	7
2.2    LANDASAN TEORI.....	12
2.2.1 Multimedia Interaktif.....	12
2.2.2 Teori Belajar.....	13
2.2.3 Konten Pembelajaran Interaktif.....	14
2.2.4 Model Pembelajaran Problem Based Learning.....	15
2.2.5 Teknik Pukulan Bulutangkis.....	25
2.2.6 Articulate <i>Storyline</i> .....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>43</b>
3.1    JENIS PENELITIAN.....	43
3.2    SUBYEK PENELITIAN.....	43

3.3	TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	43
3.4	MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN.....	45
3.5	PROSEDUR PENELITIAN PENGEMBANGAN.....	46
3.5.1	Concept (Pengonsepan).....	47
3.5.2	Design (Perancangan).....	48
3.5.3	Material Collecting (Pengumpulan Bahan).....	48
3.5.4	Assembly (Pembutan).....	48
3.5.5	Testing (Pengujian).....	48
3.5.6	<i>Distribution</i> (Distribusi).....	60
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>61</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>116</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>118</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>121</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Teknik Pengumpulan Data .....	44
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli isi.....	50
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....	52
Tabel 3. 4 Tabel Tabulasi Penilaian Ahli .....	55
Tabel 3. 5 Kriteria Tingkat Validitas .....	56
Tabel 3. 6 Bobot Nilai.....	58
Tabel 3. 7 Konverensi Tingkat Pencapaian.....	59
Tabel 3. 8 Kriteria Gain .....	61
Tabel 4. 1 Analisis Konsep Konten Kreatif .....	63
Tabel 4. 2 Respon Uji Ahli .....	75
Tabel 4. 3 Tabulasi Penilaian Ahli Isi Pembelajaran.....	77
Tabel 4. 4 Masukkan dan Saran Uji Ahli Isi .....	78
Tabel 4. 5 Hasil Uji Respons Media dan Desain .....	80
Tabel 4. 6 Tabulasi Penilaian Uji Ahli Media dan Desain.....	83
Tabel 4. 7 Masukan dan Revisi Ahli Media dan Desain Pembelajaran.....	84
Tabel 4. 8 Hasil Uji Coba Perorangan.....	86
Tabel 4. 9 Hasil Rekapitulasi Presentase Uji Coba Perorangan.....	88
Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	90
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Presentase Pelaksanaan Uji Coba Kelompok Kecil.....	93
Tabel 4. 12 Hasil Uji Coba Lapangan.....	96
Tabel 4. 13 Persentase Tingkat Pencapaian Uji Coba Lapangan.....	98
Tabel 4. 14 Hasil Perolehan <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	100
Tabel 4. 15 Perbandingan KKM dan Hasil <i>Post-Test</i> .....	104
Tabel 4. 16 Tingkat Kriteria Keberhasilan Peserta Didik .....	105
Tabel 4. 17 Hasil Uji Respon Peserta Didik.....	106
Tabel 4. 18 Kriteria Penggolongan Respon Peserta Didik .....	108
Tabel 4. 19 Hasil Uji Respon Pendidik.....	109
Tabel 4. 20 Kriteria Penggolongan Respon Pendidik.....	112

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pukulan Service.....	26
Gambar 2. 2 Pukulan Lob.....	31
Gambar 2. 3 Pukulan Drive.....	34
Gambar 2. 4 Pukulan Dropshot.....	35
Gambar 2. 5 Pukulan Smash.....	37
Gambar 2. 6 Pukulan Netting.....	40
Gambar 4. 1 Tampilan Judul.....	67
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman <i>Login</i> .....	67
Gambar 4. 3 Menu Halaman Utama.....	68
Gambar 4. 4 Tampilan Lapangan Bulutangkis.....	68
Gambar 4. 5 Tampilan Bola Bulutangkis.....	69
Gambar 4. 6 Tampilan Raket.....	69
Gambar 4. 7 Tampilan Instruksi.....	69
Gambar 4. 8 Pengertian Pukulan Service.....	70
Gambar 4. 9 Tata Cara Pukulan Service.....	70
Gambar 4. 10 <i>Service</i> Pendek.....	70
Gambar 4. 11 <i>Service</i> Tinggi.....	71
Gambar 4. 12 <i>Drive Service</i> .....	71
Gambar 4. 13 Gerakan <i>Service</i> Panjang.....	71
Gambar 4. 14 Gerakan <i>Service</i> Pendek.....	71
Gambar 4. 15 Pengertian Pukulan <i>Lob</i> .....	72
Gambar 4. 16 <i>Lob</i> Serang.....	72
Gambar 4. 17 Penangkis.....	72
Gambar 4. 18 Cara memukul <i>Lob</i> .....	73
Gambar 4. 19 Gerakan <i>Lob</i> .....	73



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Data.....	122
Lampiran 2 Pedoman wawancara Sumber Belajar.....	123
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Karakteristik Peserta didik.....	125
Lampiran 4 Tabel Hasil Observasi dan Wawancara.....	127
Lampiran 5 Kontrak Perkuliahan.....	129
Lampiran 6 Silabus Berbasis Capaian Pembelajaran.....	136
Lampiran 7 Kisi-Kisi Pretest.....	140
Lampiran 8 Kisi Kisi Post Test.....	144
Lampiran 9 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi.....	149
Lampiran 10 Instrumen uji Ahli Isi.....	150
Lampiran 11 Kisi-Kisi Angket Ahli Media dan Desain.....	152
Lampiran 12 Instrumen Uji Ahli Media dan Desain.....	153
Lampiran 13 Kisi-kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil, Lapangan.....	155
Lampiran 14 Angket Uji Coba Perorangan.....	156
Lampiran 15 Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	159
Lampiran 16 Angket Uji Coba Lapangan.....	162
Lampiran 17 Kisi-Kisi Soal Instrumen Uji Efektivitas.....	165
Lampiran 18 Konsep.....	175
Lampiran 19 Dokumentasi Uji Ahli Media.....	191
Lampiran 20 Dokumentasi Uji Ahli Isi.....	201
Lampiran 21 Dokumentasi Pre-test.....	204
Lampiran 22 Dokumentasi Post-test.....	215