

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN  
*PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI PERANG  
DUNIA I DAN II MATA PELAJARAN SEJARAH  
INDONESIA DI SMK NEGERI 1 SINGARAJA**



**OLEH:  
KETUT SRI SEKARINI  
1815051054**

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

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN  
*PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI PERANG  
DUNIA I DAN II MATA PELAJARAN SEJARAH  
INDONESIA DI SMK NEGERI 1 SINGARAJA**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Program Sarjana**

**Pendidikan Teknik Informatika**

**Oleh**

**Ketut Sri Sekarini**

**NIM.1815051054**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

**SINGARAJA**

**2023**

## **SKRIPSI**

**DI JADIKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS – TUGAS  
DAN MEMENUI SYARAT – SYARAT UNTUK  
MELENGKAPI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

**Menyetujui,**

**Pembimbing I,**



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.  
NIP. 199010192020122011

**Pembimbing II,**



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

---

Skripsi oleh Ketut Sri Sekarini ini  
telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 06 Juli 2023

Dewan Penguji,



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

(Ketua)



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

(Anggota)



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.  
NIP. 199010192020122011

(Anggota)



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

(Anggota)

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

Pada:

Hari : Kamis  
Tanggal : 06 Juli 2023

**Mengetahui,**

Ketua Ujian,



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

Sekretaris Ujian,



Dr. phil. Dessy Keri 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

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Materi Perang Dunia I dan II Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Singaraja**" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengintip 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 ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 06 Juli 2023



Ketut Sri Sekarini  
NIM. 1815051054



## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas Asung Kertha Wara Nugraha-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Perang Dunia I dan II Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Singaraja”. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan 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 terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., 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, S.Pd., M.Pd., selaku dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis 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. Ibu Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan penulis nasihat, dukungan, arahan, saran, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Bapak I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan penulis nasihat, dukungan, arahan, saran, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. 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

7. Bapak I Gede Adi Putra selaku guru pengampu mata pelajaran Sejarah Indonesia yang telah memberikan arahan, bantuan dan kerjasama selama penulis melakukan penelitian
8. Para siswa kelas XI dan XII di SMK Negeri 1 Sinagraja yang telah terlibat banyak sebagai subjek penelitian.
9. Bapak Made Sentana dan Ibu Ni Luh Suriartini selaku orang tua yang selalu memberikan penulis Doa, kasih sayang, kesabaran, nasihat, semangat, dorongan, serta bantuan baik dalam bentuk moral dan material.
10. Seluruh rekan mahasiswa Angkatan 2018 Program Studi Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang terjadi 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 dimanfaatkan dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 06 Juli 2023

Penulis



## DAFTAR ISI

	HALAMAN
LEMBAR PERNYATAAN .....	vi
KATA PERSEMBAHAN .....	vii
MOTTO .....	ix
PRAKATA .....	x
ABSTRAK .....	xii
<i>ABSTRACT</i> .....	xii
DAFTAR ISI .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xvii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xx
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 LATAR BELAKANG .....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	8
1.3 TUJUAN PENELITIAN .....	8
1.4 BATASAN MASALAH .....	9
1.5 MANFAAT PENELITIAN .....	9
1.5.1 Manfaat Teoritis .....	9
1.5.2 Manfaat Praktis .....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....	12
2.1 KAJIAN PUSTAKA .....	12
2.2 LANDASAN TEORI .....	15
2.2.1 Media Pembelajaran Interaktif .....	15
2.2.2 Multimedia Pembelajaran Interaktif .....	17
2.2.3 Perangkat Lunak Pengembangan .....	20
2.2.4 Storybard .....	22
2.2.5 Tinjauan Pembelajaran Sejarah Indonesia .....	23
2.2.6 Teori Belajar .....	27

2.2.7 Model Pembelajaran Problem Based Learning.....	30
2.2.8 Kerangka Berfikir.....	33
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>37</b>
3.1 JENIS PENELITIAN .....	37
3.2 MODEL PENGAMBANGAN ADDIE .....	37
3.3 PROSEDUR PENGAMBANGAN PRODUK .....	39
3.3.1 <i>Analyze</i> ( Analisis ) .....	39
3.3.2 <i>Design</i> ( Perancangan ) .....	43
3.3.3 <i>Development</i> ( Pengembangan ) .....	53
3.3.4 <i>Implementation</i> ( Implementasi ) .....	54
3.3.5 <i>Evaluation</i> ( Evaluasi ) .....	55
3.4 SUBJEK PENELITIAN .....	57
3.5 TEKNIK PENGUMPULAN DATA .....	58
3.6 ANALISA DATA .....	60
3.6.1 Analisis Data Kevalidan Pembelajaran Interaktif .....	60
3.6.2 Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil, Lapangan.....	61
3.6.3 Uji Normalitas Gain .....	63
3.6.4 Analisis Data Respon Guru dan Peserta Didik.....	64
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>65</b>
4.1 HASIL .....	66
4.1.1 Hasil Tahap <i>Analyze</i> .....	67
4.1.2 Hasil Tahap <i>Design</i> .....	68
4.1.3 Hasil Tahap <i>Development</i> .....	71
4.1.4 Hasil Tahap <i>Implementation</i> .....	89
4.1.5 Hasil Tahap <i>Evaluation</i> .....	106
4.2 PEMBAHASAN .....	110
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>124</b>
5.1 SIMPULAN .....	124
5.2 SARAN .....	125
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>126</b>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....	128
LAMPIRAN .....	129



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Lingkup Pengetahuan Mata Pelajaran.....	41
Tabel 3.2 Perencanaan Pembelajaran dengan Model Problem Based Learning	44
Tabel 3.3 Pemetaan Materi dalam Media Pembelajaran.....	49
Tabel 3.4 Pemetaan Uji Ahli Isi, Desain, dan Media.....	54
Tabel 3.5 Pemetaan Uji Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan.....	55
Tabel 3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	58
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif.....	59
Tabel 3.8 Contoh Tabulasi Penilaian Pakar .....	61
Tabel 3.9 Kriteria Validitas Uji Ahli.....	61
Tabel 3.10 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5.....	63
Tabel 3.11 Kriteria Gain .....	64
Tabel 3.12 Rubrik Penilaian Respon Guru dan Peserta Didik .....	65
Tabel 3.13 Kriteria Penggolongan Respon Guru dan Peserta Didik.....	65
Tabel 4.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.....	72
Tabel 4.2 Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran .....	81
Tabel 4.3 Tabulasi Penilaian Ahli Isi Pembelajaran .....	83
Tabel 4.4 Saran dan Perbaikan Ahli Isi.....	84
Tabel 4.5 Hasil Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran .....	85
Tabel 4.6 Tabulasi Penilaian Ahli Desain dan Media Pembelajaran .....	87
Tabel 4.7 Saran dan Perbaikan Ahli Desain dan Media Pembelajaran.....	88
Tabel 4.8 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	97
Tabel 4.9 Hasil Uji Respon Peserta Didik .....	100
Tabel 4.10 Kriteria Penggolongan Respon Guru dan Peserta Didik.....	102
Tabel 4.11 Hasil Uji Respon Guru.....	104
Tabel 4.12 Kriteria Penggolongan Respon Guru .....	105
Tabel 4.13 Hasil Evaluasi Tahap <i>Analyze</i> .....	107

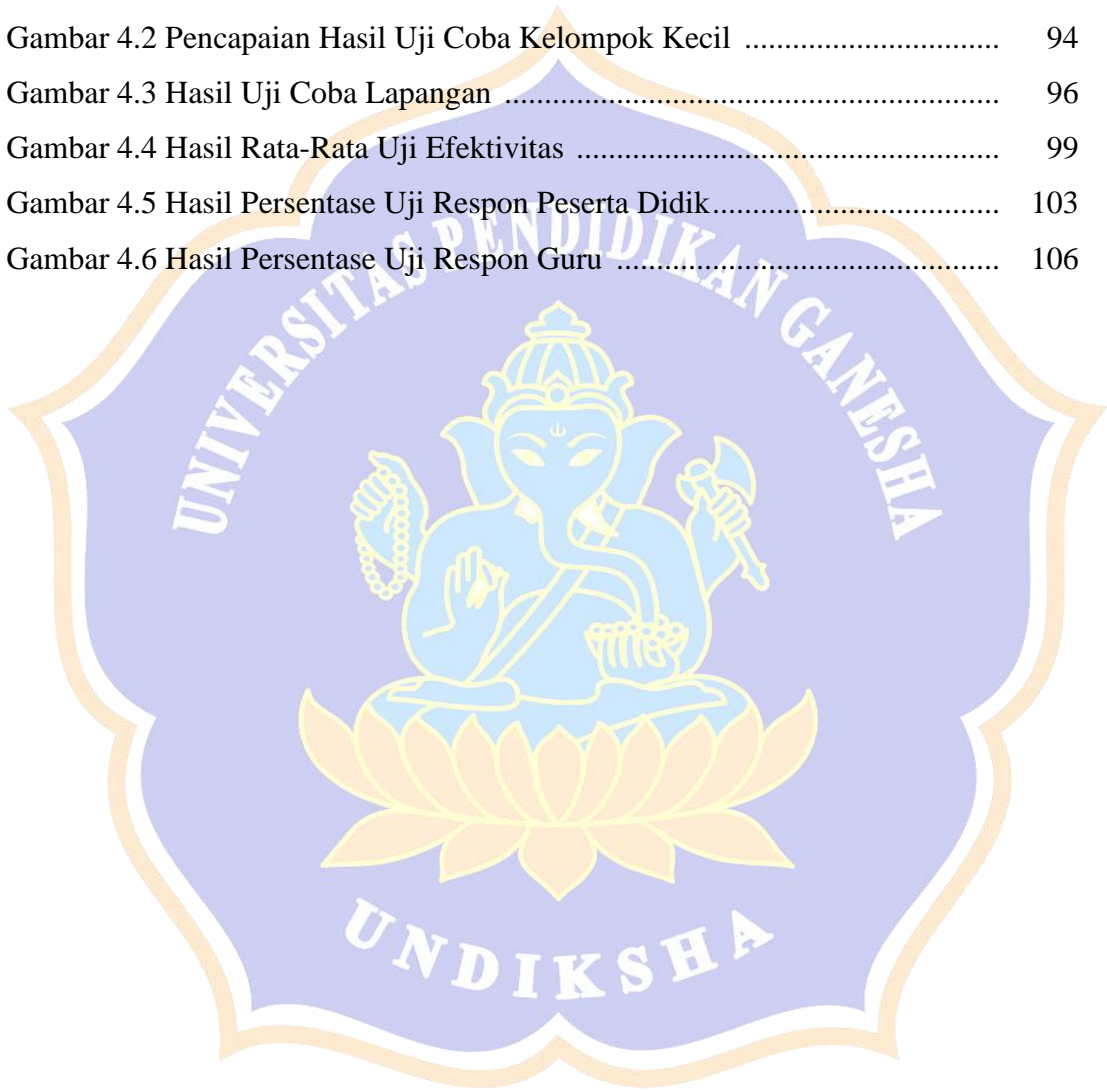
Tabel 4.14 Hasil Evaluasi Tahap *Design* ..... 107  
Tabel 4.15 Hasil Evaluasi Tahap *Development* ..... 108  
Tabel 4.16 Hasil Evaluasi Tahap *Implementation* ..... 110





## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	36
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan ADDIE .....	38
Gambar 4.1 Pencapaian Hasil Uji Coba Perorangan .....	91
Gambar 4.2 Pencapaian Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	94
Gambar 4.3 Hasil Uji Coba Lapangan .....	96
Gambar 4.4 Hasil Rata-Rata Uji Efektivitas .....	99
Gambar 4.5 Hasil Persentase Uji Respon Peserta Didik.....	103
Gambar 4.6 Hasil Persentase Uji Respon Guru .....	106



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Ijin Melakukan Penelitian di SMK Negeri 1 Singaraja .....	129
Lampiran 2 Surat Keterangan Ijin Penelitian di SMK Negeri 1 Singaraja .....	130
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Observasi Guru .....	131
Lampiran 4 Hasil Wawancara Observasi Guru .....	134
Lampiran 5 Kisi-kisi Angket Peserta Didik .....	137
Lampiran 6 Angket Analisis Kebutuhan Peserta didik .....	138
Lampiran 7 Hasil Angket Karakteristik Peserta Didik .....	140
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	146
Lampiran 9 Capaian Pembelajaran Sejarah .....	158
Lampiran 10 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	173
Lampiran 11 Angket Validitas Ahli Media .....	174
Lampiran 12 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran .....	182
Lampiran 13 Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran .....	183
Lampiran 14 Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan .....	189
Lampiran 15 Angket Uji Perorangan .....	190
Lampiran 16 Hasil Angket Uji Coba Perorangan .....	193
Lampiran 17 Kisi-Kisi Angket Uji Kelompok Kecil .....	195
Lampiran 18 Angket Uji Kelompok .....	196
Lampiran 19 Hasil Angket Uji Coba Kelompok .....	199
Lampiran 20 Kisi-Kisi Angket Uji Respon Peserta Didik.....	201
Lampiran 21 Angket Uji Respon Peserta Didik .....	202
Lampiran 22 Hasil Angket Uji Respon Peserta Didik .....	206
Lampiran 23 Kisi-Kisi Angket Uji Respon Guru .....	208
Lampiran 24 Angket Uji Respon Guru .....	209
Lampiran 25 Hasil Angket Uji Respon Guru .....	211

Lampiran 26 Kisi-Kisi Angket Uji Lapangan.....	212
Lampiran 27 Angket Uji Lapangan .....	213
Lampiran 28 Hasil Angket Uji Lapangan .....	217
Lampiran 29 Kisi-Kisi Soal Pre Test dan Post Test .....	219
Lampiran 30 Soal Pre Test dan Post Test .....	220
Lampiran 31 Rancangan Interface Media Interaktif .....	233
Lampiran 32 Dokumentasi .....	238

