

**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, NIM 1815051054**

**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika**

**Jurusan Teknik Informatika**

**Fakultas Teknik dan Kejuruan**

**Email: [sri.sekarini@undiksha.ac.id](mailto:sri.sekarini@undiksha.ac.id)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan dan mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran Sejarah Indonesia, khususnya materi Perang Dunia I dan Perang Dunia II untuk kelas XI di SMK Negeri 1 Singaraja. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research & Development (R&D)*, dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini akan dilakukan untuk kelas XI SMK Negeri 1 Singaraja pada 1 kelas dengan jumlah murid sekitar 35 siswa dan seorang guru yang mengampu mata pelajaran Sejarah Indonesia. Dimana pengumpulan data dalam penelitian ini akan didapat dengan menggunakan lembar validasi ahli, angket uji coba perorangan, angket uji coba kelompok kecil, angket uji coba lapangan, angket uji respon peserta didik dan guru. Kemudian hasil dari perhitungan uji ahli isi, desain dan media pembelajaran masing-masing memperoleh rata-rata skor sebesar 1,00 yaitu termasuk dalam tingkat validitas sangat tinggi. Uji efektivitas dengan memberikan *pretest* dan *posttest* memperoleh hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 0,81 yaitu termasuk dalam interpretasi tinggi, sedangkan untuk hasil perhitungan uji respon peserta didik dan guru memperoleh rata-rata sebesar 75,77 dan 45 yaitu termasuk dalam kriteria sangat praktis. Sehingga, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia menunjukkan kriteria kualitas produk yaitu sangat valid, sangat praktis dan efektif.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, *Problem Based Learning*, Sejarah Indonesia

**THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA USE  
LEARNING MODEL PROBLEM BASED LEARNING IN WORLD WAR I AND  
II LESSONS IN INDONESIAN HISTORY AT SMK NEGERI 1 SINGARAJA**

*From*

**Ketut Sri Sekarini, NIM 1815051054**

***Informatics Engineering Education Study Program***

***Department of Informatics***

***Engineering and Vocational Faculty***

**Email: [sri.sekarini@undiksha.ac.id](mailto:sri.sekarini@undiksha.ac.id)**

**ABSTRACT**

*This study aimed to generate and to find out the responses of the students and the teacher in developing Problem Based Learning-based interactive learning content in History Of Indonesia subject, particularly in World War I and World War II materials for the ten-grade students in SMK Negeri 1 Singaraja. The type of research design used was Research and Development (R&D), which followed ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This research will be conducted for class XI SMK Negeri 1 Singaraja in 1 class with around 35 students and a teacher who teaches Indonesian History. Data collection in this study will be obtained using expert validation sheets, individual trial questionnaires, small group test questionnaires, field test questionnaires, student and teacher response test questionnaires. Then the results of the calculation of the content expert test, design and instructional media each obtained an average score of 1.00 which is included in the very high level of validity. The effectiveness test by giving a pretest and posttest obtained an N-Gain calculation result of 0.81 which is included in the high interpretation, while for the calculation results of the student and teacher response tests obtained an average of 75.77 and 45 which is included in the very practical criteria. Thus, it can be concluded from this study that the development of Problem Based Learning interactive learning media in Indonesian History subjects shows product quality criteria that are very valid, very practical and effective.*

***Keyword:*** *Interactive Learning Content, Problem Based Learning, History Of Indonesia*