

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* PADA MATA
PELAJARAN *HOUSEKEEPING* DI SMK NEGERI 1 SINGARAJA**



OLEH:

KADEK ENDANG TRISNA DEWI

1815051099

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
PADA MATA PELAJARAN *HOUSEKEEPING* DI SMK
NEGERI 1 SINGARAJA**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

**Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Program Sarjana
Pendidikan Teknik Informatika**

Oleh:

Kadek Endang Trisna Dewi

NIM.1815051099

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

TAHUN 2023

SKRIPSI

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

Menyetujui,

Pembimbing I,



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

Pembimbing II,



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

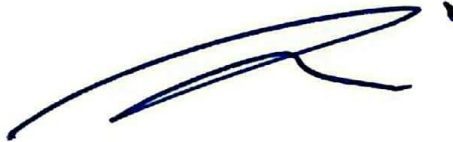
Skripsi oleh Kadek Endang Trisna Dewi ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 12 Juli 2023

Dewan Penguji,



Made Windu Antara Kesiman, S.T.,M.Sc.,Ph.D.
NIP. 198211112008121001

(Ketua)



I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd.
NIP. 199410232022031012

(Anggota)



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

(Anggota)



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

(Anggota)

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* PADA MATA PELAJARAN *HOUSEKEEPING* 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, 12 Juli 2023



Kadek Endang Trisna Dewi
NIM. 1815051054

KATA PERSEMBAHAN

TERIMAKASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA :

IDA SANG HYANG WIDHI WASA

Atas berkat dan rahmat Beliau, skripsi ini dapat terselesaikan.

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA:KEDUA ORANG TUA SAYA

(I Ketut Darmawan & Komang Sri Asi)

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

SAUDARA-SAUDARI SAYA

(Komang Mirantini)

(Ketut Citra Ariningsih)

(Nengah Rama Dedy Sastrawan)

Yang selalu mendukung, mengarahkan serta memberikan semangat ketika saya mengalami kesulitan dalam mengerjakan skripsi ini.

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya: **Bapak P. Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. dan Bapak I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom**

ORANG SPESIAL

(Gede Angga Arjana)

Yang selalu mendukung, memotivasi serta memberikan semangat ketika saya mengalami kesulitan dalam mengerjakan skripsi ini.

MOTTO



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 *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran *HouseKeeping* 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. Bapak P. Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan penulis nasihat, dukungan, arahan, saran, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Bapak I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom. 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 S Sagitarius Wiryadi selaku guru pengampu mata pelajaran HouseKeeping yang telah memberikan arahan, bantuan dan kerjasama selama penulis melakukan penelitian
8. Para siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Sinagraja yang telah terlibat banyak sebagai subjek penelitian.
9. Bapak I Ketut Darmawan dan Ibu Komang Sriasi 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, 12 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	vi
KATA PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
PRAKATA	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	6
1.3 TUJUAN PENELITIAN	7
1.4 BATASAN MASALAH	7
1.5 MANFAAT PENELITIAN	8
BAB II	10
KAJIAN PUSTAKA	10
2.1. PENELITIAN SEJENIS	10
2.2. LANDASAN TEORI	14
2.2.1. Media	14
2.2.2. Media Pembelajaran	15
2.3. MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF	19
2.4. TEORI BELAJAR	21
2.4.1. Teori Belajar Behavioristik	21
2.4.2. Teori Belajar Kognitivistik	22
2.4.3. Teori Belajar Konektivistik	22
2.4.4. Teori Belajar Konstruktivistik	22

2.5.	Model pembelajaran Discovery Learning.....	23
2.6.	Karakteristik mata pelajaran HouseKeeping.....	25
2.7.	PENATAAN TAMAN.....	27
2.8.	KERANGKA BERFIKIR.....	29
BAB III.....		31
METODE PENELITIAN.....		31
3.1	JENIS PENELITIAN.....	31
3.2	MODEL PENGEMBANGAN ADDIE	31
3.3	PROSEDUR PENGEMBANGAN PRODUK.....	32
3.3.1	Analisis (<i>Analysis</i>)	32
3.3.2	Design (Perancangan).....	35
3.3.3.	<i>Development</i> (Pengembangan).....	43
3.3.4.	<i>Implementation</i> (Implementasi)	44
3.3.5.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	47
3.4.	OBJEK PENELITIAN.....	50
3.5.	UJI COBA PRODUK.....	51
3.6.	TEKNIK PENGUMPULAN DATA	52
3.7.	ANALISIS DATA.....	54
3.7.1.	Analisis Data Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif.....	54
3.7.2.	Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil, Lapangan.....	56
BAB IV		59
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		59
4.1.	Hasil Penelitian	59
4.2.	Pembahasan	90
BABV.....		100
PENUTUP.....		100
5.1.	SIMPULAN.....	100
5.2.	SARAN	102
DAFTAR PUSTAKA		103
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		105
Lampiran		106

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Lingkup Pengetahuan Mata Pelajaran.....	35
Tabel 3. 2 Perancangan Pemelajaran Dengan Discovery Learning	36
Tabel 3. 3 Pemetaan Uji Ahli Isi, Desain dan Media.....	44
Tabel 3. 4 Pemetaan Uji Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan.....	46
Tabel 3. 5 Teknik Pengumpulan Data.....	54
Tabel 3. 7 Contoh Tabulasi Penilaian Pakar	55
Tabel 3. 8 Kriteria Validitas Uji Ahli Isi.....	56
Tabel 3. 9 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5.....	57
Tabel 3. 10 Rubrik Penilaian Respon Guru dan Peserta didik.....	57
Tabel 3. 11 Kriteria Penggolongan Respons Guru dan Peserta Didik.....	58
Tabel 4. 1 Pengumpulkan bahan-bahan pembuatan konten.....	53
Tabel 4. 2 Hasil Pengembangan media Pembelajaran Interaktif	56
Tabel 4. 3 Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	59
Tabel 4. 4 Tabulasi Penilaian Ahli Isi Pembelajaran	60
Tabel 4. 5 Saran dan Perbaikan Ahli Isi.....	61
Tabel 4. 6 Hasil Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran	62
Tabel 4. 7 Tabulasi Penilaian Ahli Desain dan Media Pembelajaran	64
Tabel 4. 8 Saran dan Perbaikan Ahli Desain dan Media Pembelajaran.....	65
Tabel 4. 9 Hasil Uji Respon Peserta Didik.....	69
Tabel 4. 10 Kriteria Penggolongan Respons Peserta Didik dan Guru	70
Tabel 4. 11 Hasil Uji Respon Guru.....	71
Tabel 4. 12 Kriteria penggolongan Respon Guru	73
Tabel 4. 13 Hasil Evaluasi Tahap Analyze	74
Tabel 4. 14 Indikator Penilaian	75
Tabel 4. 15 Hasil Evaluasi Tahap Implementation	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir.....	26
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE.....	28

