

**PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
TEKNIK PENGOLAHAN AUDIO DAN VIDEO BERSTRATEGI
BLENDED LEARNING DI KELAS XI SMKS TI BALI GLOBAL
SINGARAJA**

Oleh

Made Ade Indrawan, NIM 1715051112

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email: madeadeindrawan23@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Jenis dari penelitian ini merupakan penelitian Research & Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan konten interaktif berstrategi blended learning pada mata pelajaran Pengolahan Teknik Audio dan Video di kelas XI dengan menggunakan software articulate storyline 3. Tidak hanya mengembangkan, namun penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui uji efektifitas dari konten interaktif yang dikembangkan. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMKS TI Bali Global Singaraja dengan menggunakan siswa kelas XI sebagai subjek penelitian. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Adapun 5 tahapan pengembangan produk yang akan digunakan berdasarkan model tersebut, diantaranya; (1) Analisis (*Analyze*); (2) Perencanaan (*Design*); (3) Pengembangan (*Development*); (4) Implementasi (*Implementation*); dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Hasil dari pengembangan konten interaktif dilakukan proses uji ahli dengan prolehan koefisien validitas ahli isi sebesar 1,00 yang berada pada kriteria “Sangat Valid” dan prolehan dari uji ahli media sebesar 1,00 yang berada pada kriteria “Sangat Valid”. Subjek dari penelitian ini berjumlah 30 orang dari kelas XI Multimedia di SMKS TI Bali Global Singaraja yang memperoleh rata-rata skor respon sebesar 67,17 yang berada pada kriteria “Sangat Praktis” oleh peserta didik serta respon guru memperoleh rata-rata nilai sebesar 48 yang berada pada kriteria “Sangat Praktis”.

Kata kunci: *Software Articulate storyline 3, Konten interaktif, Blended learning, Research & Development, ADDIE*

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE CONTENT ON THE SUBJECT OF
AUDIO AND VIDEO PROCESSING TECHNIQUES USING A BLENDED
LEARNING STRATEGY IN CLASS XI OF THE BALI GLOBAL IT
VOCATIONAL SINGARAJA***

By

Made Ade Indrawan, NIM 1715051112

Informatics Engineering Education Study Program

Informatics Engineering Department

Engineering and Vocational Faculty

Ganesha University of Education

Singaraja

Email: madeadeindrawan23@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This type of research is Research & Development (R&D) research which aims to develop interactive content with a blended learning strategy in the Audio and Video Engineering Processing subject in class XI using Articulate Storyline 3 software. Not only developing, but this research also aims to find out test the effectiveness of the interactive content developed. This research will be carried out at Bali Global Singaraja IT Vocational School using class XI students as research subjects. The development model used is the ADDIE model. There are 5 stages of product development that will be used based on this model, including; (1) Analyze; (2) Planning (Design); (3) Development; (4) Implementation; and (5) Evaluation. The results of the development of interactive content were carried out through an expert testing process with a content expert validity coefficient of 1.00 which is in the "Very Valid" criteria and a result of the media expert test of 1.00 which is in the "Very Valid" criteria. The subjects of this research were 30 people from class a score of 48 which is in the "Very Practical" criteria.

Keywords: Articulate storyline 3 software, interactive content, blended learning, research & development, ADDIE