

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
TEKNOLOGI LAYANAN JARINGAN KELAS XI DI SMK NEGERI 3
SINGARAJA**

Oleh

I Komang Adi Suartama, NIM 1715051126

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik Dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email: adisuartama12@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan konten pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Teknologi Layanan Jaringan Kelas XI di SMK Negeri 3 Singaraja serta untuk mengetahui respons pendidik dan peserta didik terhadap konten pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI TKJ sebanyak 31 peserta didik dan satu orang guru mata pelajaran Teknologi Layanan Jaringan Kelas XI di SMK Negeri 3 Singaraja. Ada beberapa instrumen angket yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini yaitu angket uji validasi ahli, angket uji perorangan, angket uji kelompok kecil, angket uji lapangan, angket uji respons peserta didik dan guru. Hasil dari uji ahli isi pembelajaran dan media pada konten pembelajaran interaktif mendapatkan rata-rata sebesar 1,00 dengan tingkat validitas sangat tinggi dan kriteria sangat valid. Untuk uji efektivitas konten pembelajaran interaktif mendapat nilai *N-Gain* sebesar 0,8 dan masuk pada interpretasi efektif. Untuk kepraktisan dari konten pembelajaran interaktif berdasarkan pada respons peserta didik secara keseluruhan memperoleh kriteria sangat baik sebesar 100% dan dapat dinyatakan praktis, sedangkan untuk kepraktisan dari konten pembelajaran interaktif berdasarkan pada respons guru secara keseluruhan memperoleh kriteria sangat baik sebesar 70% dan baik sebesar 30% serta dapat dinyatakan praktis. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu konten pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria kualitas produk yang sangat valid, efektif, dan praktis.

Kata Kunci: Konten Pembelajaran Interaktif, Teknologi Layanan Jaringan, *Problem Based Learning*

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING CONTENT BASED ON
PROBLEM BASED LEARNING IN THE NETWORK SERVICE
TECHNOLOGY SUBJECT CLASS XI AT SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

By

I Komang Adi Suartama, NIM 1715051126

Study Program in Educational Informatics Engineering

Major in Informatics Engineering

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Singaraja

Email: adisuartama12@gmail.com

ABSTRACT

The research is purpose to developing interactive learning content based on Problem Based Learning on the subjects of Network Services Technology Class XI at SMK Negeri 3 Singaraja as well to know the responses of educators and student to the interactive learning content developed. This research uses the type of Research & Development (R&D) with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The subject of this research was a student class XI TKJ of 31 students and one teacher of the subject of Network Services Technology Class XI at SMK Negeri 3 Singaraja. There are several questionnaire instruments used to obtain data in this research, namely expert validation test questionnaires, individual test questionnaires, small group testing questionnaires, field test questionnaires, student and teacher response test questionnaires. The results of the learning content and media expert test on interactive learning content obtained an average of 1,00 with a very high level of validity and very valid criteria. For the effectiveness test of interactive learning content obtained a N-Gain score of 0.8 and entered the effective interpretation. For the practicality of the interactive learning content based on the student's overall response, the student obtains a very good criteria of 100% and can be declared as practical, whereas for the practicality of the interactive learning content based on teacher's total response obtaining an very good criteria of 70% and a good criteria of 30% as well as can be declared practical. The conclusion of this research is that the learning content developed already meets the criteria of product quality that is highly valid, effective, and practical.

Keyword : Interactive Learning Content, Network Service Technology, Problem Based Learning