

**PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF BERBASIS
BLENDED LEARNING PADA MATA PELAJARAN PRODUK
KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN MATERI DESAIN
PRODUK DI SMK N 3 SINGARAJA**

Oleh:

Ida Bagus Widia Putra Sasangka

NIM 1715051087

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Email: idabaguswidiaputrasasangka25@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membuat materi pembelajaran interaktif pada mata kuliah Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK N 3 Singaraja. Hasil dari usaha ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan isi pelajaran dengan lebih baik kepada siswanya, sehingga menghasilkan tingkat pemahaman dan antusiasme belajar yang lebih tinggi. apa yang diteliti. Metode yang digunakan dalam pengembangan ini merujuk pada pendekatan R&D (Research and Development) dengan memakai metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dalam media interaktif ini dilakukan berdasarkan 5 tahapan yakni *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Evaluasi kelayakan dari aspek materi dan media memperoleh nilai 1,00 sehingga masuk dalam kategori sangat valid. Rata-rata, siswa mendapat nilai 75% pada tes tunggal, 75,7% pada tes kelompok kecil, dan 81,25% pada tes lapangan, yang semuanya dinilai sangat baik. N-Gain sebesar 0,35 dicapai dengan memakai kriteria efektif dan rata-rata hasil respon pendidik sebesar 48 yang termasuk dalam kriteria sangat praktis untuk menilai kemanfaatan materi interaktif ini.

Kata Kunci : Konten Pembelajaran Interaktif, R&D, ADDIE, Produk Kreatif dan Kewirausahaan

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE CONTENT BASED ON
BLENDED LEARNING IN THE SUBJECT OF CREATIVE
PRODUCTS AND ENTREPRENEURSHIP PRODUCT DESIGN
MATERIAL IN SMK N 3 SINGARAJA**

By:

Ida Bagus Widia Putra Sasangka

NIM 1715051087

Informatics Engineering Education Study Program

Department of Informatics Engineering

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Email : idabaguswidiaputrasasangka25@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This research was conducted with the aim of creating interactive learning materials for the Creative Products and Entrepreneurship course at SMK N 3 Singaraja. It is hoped that the results of this effort will help teachers explain lesson content better to their students, resulting in a higher level of understanding and enthusiasm for learning. what is researched. The method used in this development refers to the R&D (Research and Development) approach using the ADDIE method (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) in this interactive media based on 5 stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. Evaluation of the feasibility of the material and media aspects received a score of 1.00 so it was included in the very valid category. On average, students scored 75% on the single test, 75.7% on the small group test, and 81.25% on the field test, all of which were rated as excellent. An N-Gain of 0.35 was achieved using effective criteria and the average educator response result was 48 which is included in the very practical criteria for assessing the usefulness of this interactive material.

Keywords: Interactive Learning Content, R&D, ADDIE, Creative Products and Entrepreneurship